



2011 | 2

Nº 25

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE

CIBERLEGENDA

REVISTA ELETRÔNICA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

TECNOLOGIAS
DIGITAIS,

redefinições do espaço
e novas territorialidades

SUMÁRIO

TECNOLOGIAS DIGITAIS, redefinições do espaço e novas territorialidades

ARTIGOS

- 1** **Ciberespaço, vigilância e privacidade: o caso *Google Street View*** **10**
Elisianne Campos de Melo Soares
- 2** **Digital cities in the making: exploring perceptions of space, agency of actors and heterotopia** **22**
Asne Kvale Handlykken
- 3** **Mapas colaborativos digitais e (novas) representações sociais do território: uma relação possível** **38**
José Carlos Santos Ribeiro
Leonardo Branco Lima
- 4** **Cartografia 2.0: pensando o mapeamento participativo na internet** **48**
Paulo Victor Barbosa de Sousa
- 5** **A cultura do compartilhamento e a reprodutibilidade dos conteúdos** **60**
Daniela Zanetti
- 6** **Engenharia das comunicações: uma proposta para pesquisas colaborativas e transversais** **71**
Sebastião Carlos Squirra
- 7** **Desafios da comunicação popular e comunitária na cibercultur@: aproximação à proposta de comunidade emergente de conhecimento local** **82**
Cicília M. Krohling Peruzzo
- 8** **Diálogos online: intersemioses do gênero *Facebook*** **100**
Matheus Berto
Elizabeth Gonçalves

- 9** **Discurso e redes sociais: o caso “Voz da comunidade”** **111**
Flávia Valério Lopes
Wedencley Alves
- 10** **Por uma escuta tecnológica: ambientes digitais e modelos de audibilidades** **124**
José Cláudio Siqueira Castanheira
- 11** **A fixidez do corpo em ambientes digitais: espacialidade de uma presença híbrida e móbil** **137**
Ana Terse Tavares Soares
- 12** **Nomadic capture of communicating spaces and the reconfiguration of territoriality in the essays of David Albahari and the performing art of Marina Abramovic** **148**
Natasha Sardzoska

RESENHA

- 13** **A obra de arte na era da mídia móvel** **157**
BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo (orgs.). **Mediações, tecnologia e espaço público**: panorama crítico da arte em mídias móveis. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.
Icaro Ferraz Vidal Junior

EDITORIAL

Ciberlegenda N° 25 – 2011/2

Prezados leitores,

Esta edição da revista **Ciberlegenda**, dedicada ao tema **Tecnologias digitais, redefinições do espaço e novas territorialidades**, reúne doze artigos e uma resenha que refletem sobre as reconfigurações da territorialidade a partir dos usos das tecnologias de comunicação e informação, e os novos arranjos espaço-temporais que emergem dessas mudanças. Os textos selecionados discutem as diversas inflexões que atualmente se desenvolvem nas relações com o “virtual”, reconfigurando as formas de vivenciar o tempo e o espaço.

Sob essa perspectiva, o conjunto dos trabalhos publicados neste número propõe uma variedade de indagações, disparadas a partir de questões como as seguintes: Que tipos de intervenções estéticas e políticas ocorrem nesses novos territórios? De que maneira o sujeito contemporâneo ocupa e experimenta tais espaços? Quais são as repercussões das mídias locativas e das tecnologias de simulação na geopolítica contemporânea? Qual é o estatuto da experiência nos ciberespaços? De que modo se articulam as territorialidades analógicas e as digitais, e em que medida tais relações interferem na formulação das políticas urbanas contemporâneas? De que maneira essas novas cartografias sugerem outras experiências de sociabilidade no âmbito das mídias, e como elas compõem novos regimes de visibilidade ou até mesmo de vigilância?

Além dos artigos científicos e da resenha que conformam o corpo principal da revista, a **Estação Transmídia** apresenta as contribuições de vários pesquisadores convidados especialmente para desdobrar tais discussões, recorrendo a materiais de naturezas diversas e em múltiplos suportes.

Agradecemos a colaboração de todos os autores que participaram deste número, destacando também o importante trabalho da equipe editorial e dos pareceristas.

Por último, aproveitamos a ocasião para anunciar algumas mudanças no corpo editorial da revista. Após cinco edições consumadas e muito aprendizado, Paula Sibilía se desvinculará do núcleo coordenador para se dedicar às pesquisas do pós-doutorado. A partir do próximo número, portanto, a **Ciberlegenda** passará a ser coordenada em conjunto por Maurício de Bragança e Felipe Muanis.

Atenciosamente,

Mauricio de Bragança e Paula Sibilía
Coordenadores da Equipe Editorial



EQUIPE EDITORIAL

Coordenadores editoriais

Paula Sibilía
Maurício de Bragança

Vice-coordenadora editorial

Thaiane Oliveira

Subeditora

Maria Izabel Muniz Ferraz

Coordenação de designer gráfico

Luiz Garcia Vieira Jr

Coordenação de webdesign

Thiago Petra

Coordenação de seção

Ana Paula Ladeira Costa

Subeditores de seção

Melina Santos
Alba Livia Tolon Bozi

Coordenação de revisão

Ednei de Genaro

Revisores

Alba Livia Tolon Bozi
Ana Paula Ladeira Costa
Lucas Laenter Waltenberg
Isac Guimarães
Fernanda Cupolillo
Flora Daemon
Maria Izabel Muniz Ferraz
Matilde Soares da Silveira
Melina Santos
Rodrigo Capistrano
Thaiane Oliveira
Luiz Garcia Vieira Jr

Coordenação de resenhas

Isaac Pipano

Coordenação da Estação Transmídia

Ligia Azevedo Diogo

Editora convidada da Estação Transmídia

Vera Sofia Ferreira

Tradução

Vera Sofia Ferreira

CIBERLEGENDA é uma publicação eletrônica do Programa de Pós Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense.

Edição N° 25, 2011/2
ISSN 1519-0617

CONSELHO EDITORIAL

Alberto Efendy (Brasil)
Ana Paula Goulart Ribeiro (Brasil)
Eduardo Vizer (Argentina)
Héctor Sepúlveda (P. Rico)
Luiz Signates (Brasil)
Milton Campos (Canadá)
Raul Fuentes (México)
Regina Andrade (Brasil)
Roger de la Garde (Canadá)
Professores do PPGCOM/UFF (Brasil)

CONSELHO CONSULTIVO DE AVALIAÇÃO

Pareceristas Doutores

Adalberto Müller
Afonso de Albuquerque
Alessandra Aldé
Ana Lucia Enne
André Guimarães Brasil
Ângela Freire Prysthon
Aníbal Bragança
Arthur Autran Franco de Sá Neto
Benjamin Picado
Carla Barros
Carla Rodrigues
Cezar Migliorin
Cláudia Linhares Sanz
Danielle Brasiliense
Denis de Moraes
Ecio Salles
Edvaldo Souza Couto
Eduardo de Jesus
Eduardo Vicente
Eliana Monteiro
Eliany Salvatierra Machado
Erick Felinto
Evelyn Orrico
Fabián Rodrigo Magioli Núñez

Fabio Luiz Malini de Lima
Fátima Regis
Felipe de Castro Muanis
Fernando Iazetta
Fernando Moraes da Costa
Fernando Resende
Frederico Carvalho
Gabriel Cid
Geisa Rodrigues Leite
Gláucio Aranha
Gisela Grangeiro da Silva Castro
Guilherme Nery
Guilherme Werlang
Gustavo Alves Alonso Ferreira
Gustavo Souza
India Mara Martins
Isabel Siqueira Travancas
Ivan Capeller
Jeder Janotti Jr.
Joao Luis de Araujo Maia
João Luiz Leocádio
João Luiz Vieira
Jorge Cardoso Filho
José Ferrão Neto
Kleber Mendonça
Laura Cánepa
Leonardo de Marchi
Leticia Cantarela Matheus
Lilian França
Liliane Heynemann
Luciana de Sá Leitão Corrêa de Araújo
Luciane Soares da Silva
Marcel Vieira
Macello Medeiros
Marcia Carvalho
Marco Roxo
Maria Cristina Franco Ferraz
Mariana Baltar
Mariana Martins Villaça

Marcio da Silva Pereira
Marildo Nercolini
Maurício de Bragança
Maurício da Silva Duarte
Mauricio Parada
Micael Herschmann
Milton Julio Faccin
Mônica de Fátima Rodrigues Nunes Vieira
Monica Brincalepe Campo
Nara Maria Carlos de Santana
Nilda Jacks
Paula Sibília
Patrícia Saldanha
Pedro Plaza Pinto
Rafael de Luna
Raquel Paiva
Rafael Fortes
Rodolfo Caesar
Rodrigo José Firmino
Rodrigo Labriola
Roberto Reis
Roberto Carlos da Silva Borges
Rogério Martins de Souza
Ronaldo Helal
Rôssi Alves Gonçalves
Simone Pereira de Sá
Simone Luci Pereira
Silvana Louzada
Suzana Reck Miranda
Tadeu Capistrano
Tunico Amancio
Vânia Torres
Vera Dodebei
Victa de Carvalho Pereira da Silva
Wilson Borges

Pareceristas Doutorandos

Adriane Martins
Amilcar Bezerra
André Keiji Kunigami
Alba Livia
Ana Paula Silva Ladeira Costa
Ariane Diniz
Beatriz Polivanov
Ednei de Genaro
Ericson Saint Clair
Erly Milton Vieira Junior
Emmanoel Ferreira
Fabíola Calazans
Fabro Steibel
Flora Daemon
Hadija Chalupe
Heitor Luz da Silva
Hernán Ulm
Icaro Ferraz Vidal Junior
Ilana Feldman Marzochi
Igor Sacramento
Isac Guimarães
Ivonete Lopes
José Cláudio Castanheira
Julio Cesar de Oliveira Valentim
Larissa Moraes
Lia Bahia
Lígia Azevedo Diogo
Luiz Felipe Zago
Luiz Adolfo de Andrade
Luiz Marcelo Robalinho Ferraz
Marcela Antelo
Marcelo Garson
Marcelo Luciano Vieira
Maria Alice Nogueira

Marina Caminha
Marina Tedesco
Michelle Roxo
Nelson Ricardo Ferreira da Costa
Pamela Pinto
Paolo D'Alexandria Bruni
Pedro Lapera
Simplicio Neto
Thiago Falcão
Viktor Chagas

Pareceristas *ad hoc*

Daniel Pinna
Sandro Torres



Ciberespaço, vigilância e privacidade: o caso *Google Street View*

Cyberspace, surveillance and privacy: The Google Street View's case

Elisianne Campos de Melo Soares ¹

RESUMO O Google Street View é um serviço de mapeamento fotográfico de ruas criado pela multinacional Google em 2007. Em maio de 2010, Google admitiu que os veículos utilizados para a captura de imagens coletaram, inadvertidamente, dados pessoais (sobretudo mensagens de e-mail e vídeos) transmitidos através de redes wi-fi privadas. Tendo em vista o problema de um possível atentado à vida privada e à segurança do tratamento de dados pessoais, pretende-se fazer uma breve análise do presente caso, trazendo à discussão algumas ideias tais como as de controle e vigilância no ciberespaço.

PALAVRAS-CHAVE Cibercultura; Google Street View; Internet; Privacidade; Vigilância

ABSTRACT Google Street View is a street photographic mapping service created by the multinational Google in 2007. In May, 2010, Google admitted that the vehicles used for image capture collected, inadvertently, personal data (especially e-mail messages and videos) transmitted through wi-fi private networks. Considering the problem of a possible attack to private life and personal data treatment security, it is intended to make a brief analysis of the present case, bringing to the discussion some ideas such as control and surveillance in cyberspace.

KEYWORDS Cyberculture; Google Street View; Internet; Privacy; Surveillance

¹ Possui graduação em Jornalismo pela Universidade de Fortaleza (UNIFOR). Mestranda em Cultura e Comunicação pela Universidade de Lisboa (UL), é filiada à Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura (ABCiber) e ao Centro de Investigação Media e Jornalismo (CIMJ), da Universidade Nova de Lisboa (UNL). Contato: elisianne@campus.ul.pt



O que é o Google *Street View*

O Google Street View é um serviço de mapeamento fotográfico de ruas criado pela multinacional Google Inc., em maio de 2007. A ferramenta oferece aos utilizadores vistas panorâmicas, ao nível das ruas, de 360° na horizontal e 290° na vertical. As imagens digitais são feitas por câmeras especiais acopladas ao teto de veículos da empresa que circulam pelas ruas das cidades de vários países do mundo. O equipamento captura e faz corresponder imagens a um local específico através de dispositivos GPS. Ele possui ainda um sistema de coleta de dados de redes sem fio, para formular referências geográficas. Uma vez capturadas as imagens, estas são “costuradas” umas às outras para criar uma panorâmica de 360°. Após o processamento das imagens, Google aplica uma ferramenta que desfoca os rostos dos transeuntes e as matrículas de automóveis que apareçam nas fotografias.

Para visualizar as imagens de ruas, monumentos, etc. basta que o usuário vá ao portal do Google *Street View* na internet², selecione a opção “Utilizar” e introduza o endereço desejado. Além de consultar as fotografias, o utilizador do serviço pode fazer marcações e introduzir comentários.

Atualmente, segundo informações do Google, o *Street View* já está inteiramente disponível para quase uma dezena de países na América do Norte, Europa e região Ásia-Pacífico. Portugal está na lista de países cobertos pelo serviço.

Alguns problemas – os casos da Alemanha, França e Reino Unido

Desde que surgiu, o *Street View* gera questionamentos relativos à privacidade das pessoas fotografadas e à recolha não autorizada

² Sistema de navegação por satélite que fornece a um aparelho receptor móvel informações sobre a posição deste no espaço onde está inserido.

de dados circulantes através da internet. No Brasil, por exemplo, alguns portais da *web* reproduziram imagens de pessoas em situações constrangedoras, de nudez ou violência, o que gerou apelações à justiça por parte de quem se sentiu exposto ao ridículo (IT WEB, 2010). Inúmeras situações semelhantes também foram registradas em outros países (VISÃO. PT, 2010).

Porém, a polémica maior surgiu quando Google confirmou, em maio de 2010, através de seu blog oficial (GOOGLE, 2010), que alguns carros da sua frota tinham acidentalmente coletado informações pessoais por meio de conexões *wi-fi*³. Segundo a empresa, a descoberta foi feita devido a uma investigação interna realizada a pedido de autoridades alemãs. Google declarou que seus veículos deveriam captar apenas dados abertos (chamados *beacon*), como o nome de redes públicas presentes em um determinado local, por exemplo. Mas acabaram por armazenar, também, dados de identificação de redes privadas e informações particulares (chamadas *payloads*) trocadas por usuários de redes sem fio desprotegidas. Esses dados eram interceptados quando alguém usava uma rede *wi-fi* perto de um carro do *Street View*.

O *Street View* causou reações imediatas na Alemanha, país de lei particularmente protetora da vida privada de seus cidadãos. Depois de longas negociações, Google finalmente disponibilizou um formulário *on-line* que possibilita aos alemães notificarem antecipadamente seu desejo em não ter sua casa identificada nas imagens. Por temerem que a segurança de suas propriedades fosse prejudicada, muitos alemães decidiram fazer valer a ferramenta. A reação impressionou a empresa, que revelou que mais de 250 mil pessoas escolheram utilizar essa função.

³ Sigla utilizada para designar redes sem fio de acesso à internet.



“A Stasi ficaria verde de inveja se pudesse coletar esses tipos de dados”, escreveu o jornal alemão *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, em alusão ao órgão de inteligência e polícia secreta da República Democrática Alemã. “O que se chamava de ‘espionagem estatal’ no passado hoje se chama ‘Google *Street View*’”, acrescentou (O ESTADO DE S. PAULO, 2010).

No Reino Unido, o Conselho de Proteção de Dados e Liberdade de Informação (I.C.O.)⁴, órgão supervisor da privacidade dos cidadãos, anunciou que não aplicaria nenhuma multa a Google pela recolha indevida de dados, desde que a empresa se compromettesse a não cometer o erro novamente e submetesse seu pessoal a treinamentos sobre segurança e proteção de dados pessoais. O diretor do I.C.O., Christopher Graham, disse em comunicado que a “a ação regulatória mais apropriada e proporcionada” seria receber uma declaração escrita de Google de que a falha não será repetida e conduzir uma auditoria das práticas de proteção de dados da empresa.

Em 19 de novembro de 2010, Google concordou em apagar todas as informações recolhidas indevidamente. Em nota divulgada à imprensa, o escritório da empresa no Reino Unido declarou que não havia consultado nem utilizado os dados coletados em nenhum de seus produtos ou serviços.

Google usou um argumento similar quando foi punido na França pelas mesmas razões. A Comissão Nacional da Informática e das Liberdades (C.N.I.L.), órgão que visa adaptar a proteção das liberdades e da vida privada dos cidadãos franceses à evolução dos aparatos tecnológicos de tratamento de dados, condenou em 17 de março de 2011 Google a pagar uma multa de 100 mil euros pela coleta das informações.

Segundo a C.N.I.L., as irregularidades foram percebidas entre o final de 2009 e o início de 2010, quando o órgão descobriu que Google captava não só fotografias, mas também troca de correio eletrônico, senhas, etc. que circulavam nas redes sem-fio. À época, a C.N.I.L. declarou que essa captura de dados permitiu a Google desenvolver uma base de dados de geolocalização de alta performance, o que levou a empresa a uma posição dominante no setor. Em abril de 2010 Google declarou à imprensa internacional que não coletava informações pessoais; acabou voltando atrás duas semanas depois, quando reconheceu o fato.

Em 26 de maio de 2010 a C.N.I.L. determinou que Google parasse com as atividades para o Google *Street View* e lhe fornecesse uma cópia integral de todos os dados coletados em território francês. A Comissão analisou as informações recebidas e constatou a coleta de dados de conexão a websites, senhas, endereços de correio eletrônico e mensagens de conteúdo sensível (com informações sobre o estado de saúde e a orientação sexual dos indivíduos implicados).

Em sua decisão publicada em março de 2011, a C.N.I.L. afirmou que Google comprometeu-se a cessar a coleta de dados de redes *wi-fi* e a suprimir as informações recolhidas. Porém, o texto afirma que a empresa não renunciou aos dados de identificação dos pontos de acesso das redes *wi-fi*, também mantidos à revelia dos usuários proprietários desses pontos. A Comissão também declarou que Google recusou-se a dar às autoridades acesso ao programa que levou à recolha inadequada de dados. Assim, haveria sempre o risco de que as informações voltassem a ser coletadas ilegalmente. Dadas as deficiências encontradas e à gravidade destas, a C.N.I.L. decidiu pela aplicação da sanção pecuniária no valor de 100 mil euros.

Google manteve-se silente. A empresa alegou

⁴ No original em inglês: Data Protection and Freedom of Information Advice. Tradução livre da autora.



que seu serviço de geolocalização não está sujeito à legislação francesa e que por isso se absteve de fazer uma declaração formal à C.N.I.L.. A Comissão obviamente contestou esse ponto de vista. A polêmica continua.

Países como os Estados Unidos e o Brasil enquadraram a atitude de Google com base em leis que proíbem a interceptação, sem autorização judicial, de comunicações telefônicas, de informática ou telemática. No Brasil, o *Information Security Research Team* (Insert), grupo de pesquisa em segurança da informação ligado à Universidade Estadual do Ceará (UECE), recorreu à justiça com base ainda em outro ponto da lei brasileira violado pelos veículos do *Street View*. O artigo 5º, inciso XII, da Constituição Federal determina que o sigilo de correspondência e comunicações seja inviolável.

Tipos de vigilância e tecnologias de controle

David Lyon (2004) estabelece três grandes categorias de vigilância no ciberespaço, relacionadas com o emprego, a segurança, policiamento e o *marketing*. No emprego a vigilância caracteriza-se pela monitorização dos *sites* acessados e do correio eletrônico dos funcionários por parte dos diretores e supervisores, com o objetivo de saber se os empregados visualizam conteúdo inadequado (como pornografia, por exemplo) ou utilizam-se do tempo de trabalho para dedicar-se a assuntos *off-work*. Nos Estados Unidos, um estudo público realizado em abril de 2000 indicou que 73,5% das empresas americanas efetuam regularmente algum tipo de vigilância do uso da internet por parte de seus empregados (CASTELLS, 2007, p. 206).

No âmbito da segurança e do policiamento, podemos citar a vigilância proposta por órgãos como Alta Autoridade para a Difusão das Obras

e a Proteção dos Direitos na Internet (HADOPI)⁵, na França, que promove a luta contra as redes P2P (*peer-to-peer*)⁶ e a oferta de *downloads* gratuitos de músicas, filmes e livros protegidos por direitos autorais no universo virtual através da monitorização das atividades dos usuários. HADOPI propõe que os servidores de acesso à internet vigiem a movimentação dos usuários e repassem ao órgão relatórios com a identificação daqueles que infringem os direitos de autor na web. Após uma primeira advertência, caso haja reincidência, o utilizador perde o direito de acesso à internet a partir do ponto onde o desrespeito foi cometido e, mesmo assim, continua a pagar pelo serviço ao servidor contratado.

Há também a vigilância conduzida por serviços policiais, como o FBI americano, que em 1995 realizou uma operação batizada de “Operação Inocente”, ação sob disfarce na America *On-Line* (AOL) envolvendo a interceptação de correio eletrônico de pessoas suspeitas de trocar materiais de pornografia infantil pela *web* (ZUIDWIJK E STEEVES *apud* LYON, 2004, p. 115). O organismo federal também mantém o programa Carnivore, que trabalha em colaboração (voluntária ou não) com fornecedores de acesso à internet, registrando todo o tráfego de correio eletrônico, posteriormente catalogando a informação com base em uma amostra e processamento automatizado de palavras-chave.

Os dados relativos aos usuários da rede transformaram-se em moeda de troca e potencial fonte de lucro. É o que salienta Terceiro (1996, p. 185), quando afirma que a recolha desses dados na internet possibilitou o surgimento de um novo nicho

5 No original em francês: Haute Autorité pour la diffusion des œuvres et la protection des droits sur internet. Tradução livre da autora.

6 Arquitetura de sistemas distribuídos caracterizada pela descentralização das funções na rede, onde cada nó realiza tanto funções de servidor quanto de cliente.



de mercado: as informações pessoais dos usuários da web.

A utilização das redes de computadores facilita o recolhimento de dados sobre seus usuários, com o que se obtém um subproduto automático suscetível de utilização e comercialização. O atentado à privacidade das pessoas que supõe essa recolha de dados provoca sérias preocupações em relação à sua proteção, confiada a técnicas de encriptação que até bem pouco tempo pertenciam ao clandestino mundo da espionagem e hoje são moeda corrente no mundo digital⁷ (TERCEIRO, 1996, p. 185).

As informações obtidas pela vigilância direcionada ao *marketing* são massivamente utilizadas, frequentemente de forma indiscriminada, para fins comerciais. Não é novidade que as empresas procurem ter acesso a informações privadas concernentes aos usuários da web: tecnologias já foram desenvolvidas unicamente com o intuito de recolher dados que permitam traçar perfis dos internautas. É o caso dos *cookies* (*Client-Side Persistent Information*), espécie de marcadores digitais que os *sites* colocam automaticamente nos discos rígidos dos computadores que a eles acedem. Uma vez inserido o *cookie* em um computador, todos os movimentos *on-line* realizados a partir dele são gravados automaticamente pelo servidor do *site* que o colocou. Com o auxílio de tecnologias como essa, empresas de *marketing* e comunicação na *web* vendem os dados pessoais dos seus utilizadores aos seus clientes com fins comerciais ou utilizam-nos eles próprios para os definirem melhor. Portanto, vê-se que as tecnologias de recolha de dados associam-se diretamente à economia do comércio eletrônico. As movimentações dos usuários são

monitoradas, na maioria das vezes, à revelia destes. Como diz Rohan Samarajiva (*apud* LYON, 2004, p. 113):

A chamada “clientela de massa” cria incentivos à recolha de dados pessoais para uso no processo de produção e marketing. Os fabricantes ou retalhistas pretendem estabelecer tipos de serviço no relacionamento com os clientes, recolhendo, armazenando ou manipulando informações acerca deles de modo a controlar os seus comportamentos (SAMARAJIVA *apud* LYON, 2004, p. 113).

Eis o que se pode denominar de duplo caráter das tecnologias digitais: facilidade de produção, recolha e transmissão de informações, mas, ao mesmo tempo, vulnerabilidade a usos voltados à vigilância e ao controle exercidos por terceiros. É o que afirma, quando diz que

“As tecnologias que tornam possível descarregar livros, revistas, músicas e filmes em formato digital para o disco rígido de um computador, permitem às editoras e às empresas de lazer registar e controlar os hábitos de navegação das pessoas para poderem enviar publicidade específica a cada um dos seus clientes” (Rosen *apud* CASTELLS, 2007, p. 208).

Na União Europeia, a maior pressão governamental a favor da proteção do consumidor resultou numa lei da privacidade, sob a qual as empresas não estão autorizadas a utilizar os dados pessoais dos seus clientes sem a sua aprovação explícita (CASTELLS, 2007, p. 209). O problema é que muitos *sites* contêm, em seus longos termos de uso, cláusulas que determinam que os dados pessoais fornecidos convertam-se em propriedade

⁷ Tradução livre da autora.



legal das empresas de internet e dos seus clientes. Poucos usuários leem integralmente esses termos de uso, concordando com algo que desconhecem – e muitos desses *sites* só liberam seus serviços e funcionalidades depois que o utilizador aceita as regras propostas.

As oportunidades de negócio parecem ilimitadas neste novo ramo dedicado a comercializar o comportamento privado. Nas eleições do ano 2000, nos Estados Unidos, uma empresa criou uma base de dados chamada Aristotle, que através da recolha de informações e dados de diversas fontes, traçou um perfil político de cerca de 150 milhões de cidadãos. O objetivo era vender esse banco de dados pelas melhores ofertas possíveis, que geralmente eram feitas pelos escritórios eleitorais dos candidatos.

Manuel Castells (2007) divide as tecnologias de controle em três tipos: tecnologias de identificação, de vigilância e de investigação. As tecnologias de identificação incluem o uso de *passwords*, *cookies* e processos de autenticação – estes últimos utilizam assinaturas digitais que permitem a outros computadores verificar a origem e as características da máquina que se liga à rede; é um protocolo de segurança vastamente adotado por empresas de comércio eletrônico e emissoras de cartões de crédito.

As tecnologias de vigilância interceptam mensagens e colocam marcadores que permitem seguir o fluxo de comunicação a partir de um determinado computador e controlar permanentemente a atividade da máquina. Elas podem identificar um servidor específico na origem de uma mensagem. Valendo-se disso, e através de persuasão ou de coação, os governos, empresas ou tribunais podem obter do servidor de acesso à internet a identificação do usuário suspeito. É o que faz a já anteriormente citada HADOPI.

As tecnologias de investigação, por sua vez,

elaboram bases de dados através dos resultados da vigilância e acumulação de informação gravada assiduamente (GARFINKEL *apud* CASTELLS, 2007, p. 205). Constrói-se um perfil agregado a partir dos vários dados recolhidos em formato digital, algo semelhante ao que fazem os estudos de mercado.

O que John Beniger (1986) chama de “revolução do controle” espalha-se por todas as organizações contemporâneas. Como afirma Lyon (2004, pp. 118-119),

Os empregadores tentam reduzir o risco – de trabalhadores que usam o horário ou o equipamento de trabalho para os seus próprios objectivos, por exemplo – em situações de emprego. A polícia, em conjunto com outras instituições, trabalha no sentido de prevenir o risco da prática de crimes ou, mais genericamente, de comportamentos ameaçadores. E os homens de negócios fazem tudo o que estiver ao seu alcance para evitarem os riscos de perder oportunidades, nichos de mercado e, em última instância, lucro. Todos estabelecem procedimentos de recolha de dados para tentarem assinalar riscos (ou oportunidades) e prever resultados. Por conseguinte, a vigilância espalha-se, tornando-se constantemente mais rotineira, mais intensiva (perfis) e extensiva (populações), guiada por forças económicas, burocráticas e agora tecnológicas (LYON, 2004, pp. 118-119).

Em relação ao caso Google *Street View*, a ameaça principal é justamente a comercialização ilegal de dados por parte de Google, tanto para benefício de seus parceiros comerciais como da própria empresa. Os internautas que veem na internet um espaço de neutralidade e liberdade absolutas ignoram que, na realidade, o rei está nu: seus movimentos na rede



podem estar sendo monitorados, e as informações que trocam, interceptadas por ordem de uma rede de interesses econômicos, mas não só. As técnicas de vigilância não são úteis apenas aos que ganham dinheiro com isso, mas também aos governos, que começam a fazer da *web* um novo território de observação, onde é possível exercer certo controle sobre os movimentos dos cidadãos.

O ciberespaço, um território informacional

Em seu início de existência global, a internet parecia ser um espaço de libertação. Podia-se fazer muito pouco para controlar o fluxo de informações que transpassam as fronteiras geográficas. Segundo Castells,

A privacidade estava protegida pelo anonimato da comunicação na internet, assim como pela dificuldade de encontrar as fontes e identificar o conteúdo das mensagens transmitidas por meio dos protocolos da internet. Este paradigma da liberdade estava baseado em fundamentos tecnológicos e institucionais. Tecnicamente, a sua arquitetura, baseada na ligação informática em rede sem restrições, [...] torna bastante difícil – para não dizer impossível – controlá-la (CASTELLS, 2007, p. 201).

Porém, o desenvolvimento da informática expandiu não apenas as ferramentas libertárias que abriram um maior acesso à informação e à cultura, mas também os meios de controle desse acesso. A tecnologia se mostra uma faca de dois gumes, capaz de facilitar o contato de seu usuário com canais democráticos de participação, todavia, ao mesmo tempo, útil aos governos e aos grupos de interesses em sua empreitada pela vigilância das atividades desse usuário na rede.

Dispositivos móveis, equipamentos informáticos interligados e redes sem fio constituem o território informacional. Entenda-se por território informacional as zonas de controle de informação resultantes da intersecção do espaço físico com o eletrônico. “Pensar em termos de território digital permite visualizar a fronteira do fluxo informacional e nos colocar questões políticas relativas à privacidade, ao controle e à vigilância” (LEMOS, 2007). Isto porque “Todo território informacional é um lugar social de vigilância de fronteiras, já que ‘a soberania se exerce nos limites de um território’ (FOUCAULT, 2006, p. 27). Os territórios informacionais são lugares onde se exercem controles [...]” (LEMOS, 2007). Em obra posterior, André Lemos (2010), afirma que

O território informacional não é o ciberespaço, mas o espaço movente, híbrido, formado pela relação entre o espaço eletrônico e o espaço físico. Por exemplo, o lugar de acesso sem fio em um parque por redes *wi-fi* é um território informacional, distinto do espaço físico parque e do espaço eletrônico internet. Ao acessar a internet por essa rede *wi-fi*, o usuário está em um território informacional imbricado no território físico (e político, cultura, imaginário, etc.) do parque, e no espaço das redes telemáticas. O território informacional cria um lugar, dependente dos espaços físico e eletrônico a que ele se vincula (Lemos, 2008: 221).

O território informacional pode ser pensado como uma nova heterotopia (Foucault, 1984) criando funções informacionais (digital/telemática) no espaço físico, a partir de bancos de dados e dispositivos eletrônicos. Esse território informacional é percebido por autores como “território digital ou bolha” (Beslay; Hakala, 2005), “espaço intersticial”



(Santaella, 2008), “realidade híbrida, aumentada ou *cellspace*” (Manovich, 2005), “*virtual wall*” (Kapadia, 2007). Em todas essas concepções, o que está em jogo é o controle (territorialização) informacional e, conseqüentemente, uma nova função dos espaços (públicos e privados) (LEMOS, 2010).

Avigilância no mundo virtual é fruto principalmente da comercialização da web. Na criação de sistemas de identificação do usuário, há uma fonte potencial de lucro para empresas de certificação digital e controle de acesso. A questão comercial desse controle também envolve os direitos autorais na internet. A implementação de sistemas de vigilância é interessante para os governos, que querem encontrar alguma forma de instaurar, no ambiente virtual, ferramentas de controle semelhantes às existentes na esfera física e, assim, conservar parte do poder que corriam o risco de perder.

O monitoramento através de autoridades policiais, empresas ou outros órgãos investidos de autorização concedida pelo poder legislativo seriam, conforme Lemos (2007) ressalta, “[...] uma forma de ‘invasão’ dos territórios informacionais, como entrar na residência seria uma invasão do território residencial. As ‘*digital borders*’ criam, nos territórios informacionais, um *continuum* entre o mundo físico e o espaço das informações eletrônicas”. Para Raab (2008, p. 256), a vigilância afeta diretamente alguns importantes pilares da vida social, e pode feri-los se direcionada para fins comerciais, por exemplo: “As práticas de vigilância têm implicações na privacidade e em muitos outros valores importantes: na justiça, na dignidade humana, na autodeterminação, na inclusão social, na segurança, e por aí fora. Alguns destes valores podem ser protegidos se a privacidade estiver salvaguardada” (RAAB, 2008, p. 256).

A vigilância na *web* representa, portanto, mais

um exemplo do que Mireille Rosello (*apud* LEMOS, 2010) chama de “cultura da insegurança”, de caráter planetário. Além disso, marca o fim da já utópica ideia de um território neutro e livre de controle imaginada nos primórdios da internet. Raab (2008, p. 266) afirma, porém, que a informática pode disponibilizar ferramentas que funcionariam como um antídoto contra a insegurança que ela própria possibilitou. Isso seria possível através de tecnologias de filtragem de *cookies*, métodos de encriptação mais potentes, etc. No entanto, é importante salientar que as empresas, os governos e os fabricantes de tecnologia não têm interesse em pôr em marcha essas tecnologias de reforço da privacidade. Sendo assim, os indivíduos que delas quiserem fazer uso deverão empreender esforços adicionais, além de pagar mais para delas se beneficiarem.

Considerações finais

A recolha e o armazenamento arbitrários de dados digitais se tornaram regra no mundo virtual. Aí se veem os efeitos nefastos do progresso tecnológico (HEUER, 2011, p. 85). O custo do armazenamento de dados em formato digital tornou-se tão baixo que já se mede em *terabytes* (a capacidade de armazenamento de um computador portátil corrente corresponde a pouco mais de metade de um *terabyte*). Há cada vez mais bancos de dados a registrar nossos movimentos na web – a Biblioteca do Congresso dos Estados Unidos, em Washington, anunciou recentemente que pretende arquivar todas as mensagens postadas no Twitter desde seu surgimento, em 2006.

De fato nossa vida esteve sempre sob algum tipo de controle – desde a presença em registros de cartórios à identificação em bancos de dados de diversos serviços públicos. O que se alterou com a informatização da sociedade e o advento da internet foi o posicionamento desses registros



no espaço. As informações não estão mais fixadas apenas em suportes materiais, livros de atas e papéis de arquivos. Elas estão ao alcance de alguns cliques, mundialmente disponíveis, suscetíveis a cruzamentos, mais sujeitas ao acesso legal ou não autorizado do que nunca. A nova vigilância surgida através das tecnologias digitais é mais sutil, está em todos os lugares e, ao mesmo tempo, em lugar nenhum. Ela é cada vez menos perceptível e mais difusa. Sua fluidez está na invisibilidade e na mobilidade das redes.

Sobre a mudança trazida pela vigilância onipresente da informática, Catarina Frois (2008, p. 130) diz:

Aparentemente, nada disto é exclusivo dos dias de hoje. O propósito das estatísticas, da aglomeração de informação, da recolha de dados pessoais, seja para finalidades de criar perfis de consumo, para fins médicos, para avaliação do sistema de educação, tem como objectivo proporcionar um maior conhecimento sobre uma determinada matéria (Hanson, 1993). Porém, na sociedade contemporânea, a existência de grandes bases de dados informáticas que centralizam informação detalhada dos cidadãos e que é depois cruzada com informação constante noutras bases de dados pessoais ameaça pôr em risco o direito à privacidade, à integridade física e moral, ou mesmo, em última análise, o direito à escolha. [...] O que vemos é uma confluência de dispositivos de reconhecimento da pessoa que abrangem quase todas as esferas da sua vida, desde a sua identidade burocrática e administrativa, a sua história genética e distintividade biométrica e os locais que frequenta, quando e com quem. Neste sentido, é inevitável reconhecer-se que hoje em dia identificar e vigiar são duas

acções que andam de mãos dadas. Parece não bastar saber-se quem a pessoa é: urge (quer por parte do Estado, quer por parte de interesses comerciais) saber-se o que quer e o que vai fazer. Poderíamos dizer que na sociedade contemporânea só identificando é possível conhecer-se e só vigiando é possível prever-se (FROIS, 2008, p. 130).

Para Deleuze (1992), a sociedade do controle era o que Foucault (1984) anunciava como o nosso futuro próximo, o que em termos práticos de vigilância quer dizer que as tecnologias não são mais visíveis e imóveis, mas ubíquas, *pervasives*, “nas coisas”, não exigindo do indivíduo o confinamento, mas exatamente o contrário: a mobilidade, o que permite um controle dinâmico. Afinal, não podemos esquecer que essas tecnologias têm origem militar. Toda mídia locativa, por seu carácter que associa mobilidade e localização, pode ser usada para monitorar movimentos, vigiar pessoas e controlar acções no dia a dia.

Manuel Castells (2007, p. 215), Bruno, Firmino e Kanashiro (2010) e diversos outros teóricos da informática e da cibercultura afirmam que a presença em registros e bancos de dados digitais traz às vistas o temor da coerção e o medo da sociedade vigilante antecipada por George Orwell em seu “1984”, e pode funcionar como uma forma de repressão à liberdade pela possibilidade do controle constante:

Não é o *Big Brother* quem nos vigia, mas sim uma multitude de pequenas irmãs (*little sisters*), agências de vigilância e processamento de informação, que registrarão sempre o nosso comportamento, já que estaremos rodeados de bases de dados ao longo de toda a nossa vida [...]. Nas sociedades democráticas onde se respeitam os direitos civis, a transparência das



nossas vidas condicionará as nossas atitudes de forma decisiva. Ninguém conseguiu viver jamais numa sociedade transparente. Se este sistema de vigilância e controlo da internet se desenvolver plenamente, não poderemos fazer o que quisermos. Não teremos liberdade, nem um lugar para nos escondermos (CASTELLS, 2007, p. 215).

Isso nos leva a um tema que também está na ordem do dia em vários países europeus: o direito ao esquecimento. Um exemplo que ilustra esse direito está na lei francesa de 6 de janeiro de 1978, relativa à informática, aos arquivos e às liberdades, que prevê em seu artigo nº 40:

Toda pessoa física justificante de sua identidade pode exigir do responsável pelo tratamento de dados que as informações pessoais que lhe concernem sejam retificadas, completadas, atualizadas ou apagadas [...] logo elas sejam inexatas, incompletas, equivocadas, desatualizadas, ou cuja coleta, utilização, comunicação ou conservação seja proibida⁸ (C.N.I.L., 1978).

A Comissão Europeia examina a possibilidade de rever a diretiva sobre a proteção de dados de forma a incluir o direito ao esquecimento, como foi anunciado em novembro de 2010 pela comissária da justiça, Viviane Reding (HEUER, 2011, p. 85).

Na Alemanha, governo e parlamento debatem projetos que visam permitir aos cidadãos controlar de forma mais eficaz sua vida digital. Na França, foi adotada em outubro de 2010 uma carta não vinculativa, por iniciativa da secretária de Estado das Tecnologias à época, Nathalie Kosciusko-Morizet. Muitos dos intervenientes franceses

na rede assinaram o documento – à exceção do *Facebook* e, claro, de *Google*.

⁸ Tradução livre da autora.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS E WEBGRÁFICAS

BENIGER, John. *The control revolution*. Cambridge: Harvard University Press, 1986.

BRUNO, Fernanda; FIRMINO, Rodrigo; KANASHIRO, Marta (orgs.). *Vigilância e visibilidade: espaço, tecnologia e identificação*. Porto Alegre: Sulina, 2010.

CARDOZO, André. Google coletou dados pessoais por engano por mais de três anos. Último Segundo. Publicado em: 14 de maio de 2010. Disponível em: <<http://tecnologia.ig.com.br/noticia/2010/05/14/google-coletou-dados-pessoais-por-engano-por-mais-de-tres-anos-9485745.html>>. Último acesso: 01 de julho de 2011.

CASTELLS, Manuel. *A Galáxia Internet: Reflexões sobre Internet, Negócios e Sociedade*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2007.

COMMISSION NATIONALE DE L'INFORMATIQUE ET DES LIBERTÉS (C.N.I.L.). Google "Street View": la C.N.I.L. prononce une amende de 100 000 euros. Publicado em: 21 de março de 2011. Disponível em: <<http://www.cnil.fr/la-cnil/actu-cnil/article/article/google-street-view-la-cnil-prononce-une-amende-de-100-000-euros/>>. Último acesso: 20 de junho de 2011.

COMMISSION NATIONALE DE L'INFORMATIQUE ET DES LIBERTÉS (C.N.I.L.). Loi du 6 janvier 1978, relative à l'informatique, aux archives et aux libertés. Disponível em: <http://www.cnil.fr/fileadmin/documents/approfondir/textes/CNIL-78-17_definitive-annotee.pdf>. Último acesso: 01 de julho de 2011.

COMMISSION NATIONALE DE L'INFORMATIQUE ET DES LIBERTÉS (C.N.I.L.). La C.N.I.L. a pour mission essentielle de protéger la vie privée et les libertés dans un monde numérique. Disponível em: <<http://www.cnil.fr/la-cnil/qui-sommes-nous/missions/>>. Último acesso: 26 de maio de 2011.

DELEUZE, Gilles. Post-Scriptum sobre as sociedades de controle. In: Deleuze, Gilles. *Conversações*. 1992. Disponível em: <http://www.portalgens.com.br/filosofia/textos/sociedades_de_controle_deleuze.pdf>. Último acesso: 07 de julho de 2011.

FOUCAULT, Michel. *De outros espaços*. 1984. Disponível em: <http://www.virose.pt/vector/periferia/foucault_pt.html>. Último acesso: 07 de julho de 2011.

FROIS, Catarina. Bases de dados pessoais e vigilância em Portugal: análise de um processo em transição. In: FROIS, Catarina (org.). *A sociedade vigilante: Ensaios sobre identificação, vigilância e privacidade*. Lisboa: Imprensa de Ciências Sociais, 2008.

GOOGLE. Nos bastidores. Disponível em: <<http://maps.google.pt/intl/pt-PT/help/maps/streetview/behind-the-scenes.html>>. Último acesso: 06 de maio de 2011.

GOOGLE. Que veículos utilizamos?. Disponível em: <<http://maps.google.pt/intl/pt-PT/help/maps/streetview/behind-the-scenes.html>>. Último acesso: 06 de maio de 2011.

GOOGLE. Wi-fi data collection: an update. Publicado em: 17 de maio de 2010. Disponível em: <<http://googleblog.blogspot.com/2010/05/wifi-data-collection-update.html>>. Último acesso: 01 de julho de 2011.

HEUER, Steffan. A rede lembra-se de tudo?. In: *Courrier International*, nº 182, pp. 84-88, abril de 2011.

ITWEB. Google Street View gera processo no Brasil. Publicado em: 08 de novembro de 2010. Disponível em: <<http://www.itweb.com.br/noticias/index.asp?cod=73213>>. Último acesso: 06 de maio de 2011.

LE MONDE.FR. Google cesse de photographier les rues allemandes. Publicado em: 11 de



abril de 2011. Disponível em: <http://www.lemonde.fr/technologies/article/2011/04/11/google-cesse-de-photographier-les-rues-allemandes_1505725_651865.html>. Último acesso: 20 de junho de 2011.

LE MONDE.FR. Street View: la C.N.I.L. inflige une amende à Google. Publicado em: 21 de março de 2011. Disponível em: <http://www.lemonde.fr/technologies/article/2011/03/21/street-view-la-cn-il-inflige-une-amende-a-google_1496083_651865.html>. Último acesso: 20 de junho de 2011.

LEMOS, André. Mídia locativa e territórios informacionais. In: ARANTES, Priscila; SANTAELLA, Lúcia. Estéticas tecnológicas. São Paulo: Editora PUC, 2007.

LEMOS, André. Mídias locativas e vigilância: sujeito inseguro, bolhas digitais, paredes virtuais e territórios informacionais. In: BRUNO, F., KANASHIRO, M., FIRMINO, R., Vigilância e visibilidade: Espaço, tecnologia e identificação. Porto Alegre: Sulina, 2010.

LYON, David. A World Wide Web da vigilância: a Internet e os fluxos de poder off-world. In: OLIVEIRA, José M.P.; CARDOSO, Gustavo L.; BARREIROS, José J. (orgs.). Comunicação, cultura e tecnologias da informação. Lisboa: Quimera, 2004.

MARTINS, Leo. Street View chega ao Brasil. O que fazer com ele?. Gizmodo Brasil. Publicado em: 30 de setembro de 2010. Disponível em: <<http://www.gizmodo.com.br/conteudo/street-view-chega-ao-brasil-o-que-fazer-com-ele/>>. Último acesso: 06 de maio de 2011.

MAZZA, Carlos. Google sob suspeita. Jornal O Povo. Publicado em: 26 de maio de 2011. Disponível em: <<http://www.opovo.com.br/app/opovo/tendencias/2011/05/26/noticiatendenciajornal,2249203/google-sob-suspeita.shtml>>. Último acesso: 01 de julho de 2011.

NÃO SALVO. 50 flagras do Google Street View que você ainda não viu. Disponível em: <<http://www.naosalvo.com.br/vc/50-flagras-do-google-street-view-que-voce-ainda-nao-viu/>>. Último acesso: 06 de maio de 2011.

O ESTADO DE S. PAULO. Alemanha vai analisar a proposta do Google. Publicado em: 12 de agosto de 2010. Disponível em: <<http://blogs.estadao.com.br/link/alemanha-vai-analisar-a-proposta-do-google/>>. Último acesso: 01 de julho de 2011.

O ESTADO DE S. PAULO. Google vai apagar dados coletados com o Street View no Reino Unido. Publicado em: 19 de novembro de 2010. Disponível em: <<http://blogs.estadao.com.br/link/google-vai-apagar-dados-coletados-com-o-street-view-no-reino-unido/>>. Último acesso: 01 de julho de 2011.

RAAB, Charles D.. Vigilância e privacidade: as opções de regulação. In: FROIS, Catarina (org.). A sociedade vigilante: Ensaios sobre identificação, vigilância e privacidade. Lisboa: Imprensa de Ciências Sociais, 2008.

TERCEIRO, José B.. Sociedad digital: Del homo sapiens al homo digitalis. Madrid: Alianza Editorial, 1996.

VISÃO.PT. Google Street View panha homem nu na mala de um carro. Publicado em: 22 de novembro de 2010. Disponível em: <<http://aeiou.visao.pt/google-street-view-apanha-homem-nu-na-mala-de-um-carro=f580196>>. Último acesso: 01 de julho de 2011.

Ciberespaço, vigilância e privacidade: o caso Google *Street View*
Elisianne Campos de Melo Soares

Data do Envio: 15 de setembro de 2011.
Data do aceite: 04 de novembro de 2011.





2

Digital Cities in the making: exploring perceptions of space, agency of actors and heterotopia

Cidades Digitais em formação: explorando a percepção do espaço, o agenciamento dos atores e heterotopia

Asne Kvale Handlykken¹

ABSTRACT This paper is an attempt to explore how we imagine, sense and experience spaces in digital cities by a study of the hybrid relations between digital media, users' bodies, architecture and the city. Digital and physical spaces of the city are intertwined, the city and urban places and things become sentient, embedded with sensors and digital infrastructure, challenging traditional notions of space, and how we perceive and experience urban space. Crucial issues to explore are: how interactions and agency operate amongst actors in these spaces; between sentient non-human actors, places and people? How are spaces of interaction embedded in the city, what characterizes these spaces, can they be explored as heterotopias (Foucault)? These processes are a mutual shaping of society and technology, where the role of the imaginary, of mental representations and creation are being transformed. .

KEYWORDS Urban space; architecture; sentient cities; biopolitics; connectivity; heterotopia

RESUMO Este artigo é uma tentativa de investigar como imaginamos, sentimos e experimentamos espaços nas cidades digitais através do estudo das relações híbridas entre mídia digital, os corpos dos usuários, a arquitetura e a cidade. Os espaços físicos e digitais da cidade estão inter cruzados. A cidade, os espaços urbanos e os objetos tornam-se conscientes, incrustados com sensores e infraestrutura digital, questionando as noções tradicionais de espaço, e de como percebemos e experimentamos o espaço urbano. As questões cruciais a explorar são: como as interações e o meio operam entre os atores nesses espaços; entre atores conscientes não-humanos, lugares e pessoas? Como são incrustados os espaços de interação na cidade? O que caracteriza esses espaços? Podem ser explorados como heterotopias (Foucault)? Estes processos são uma configuração recíproca da sociedade e da tecnologia, onde o papel do imaginário, das representações mentais e da criação estão sendo transformados..

PALAVRAS-CHAVE Espaço urbano; arquitetura; cidades sencientes; biopolítica; conectividade; heterotopia

¹ Doutoranda no programa internacional Erasmus Mundus Joint Doctorate, Estudos Culturais em Interzones Literárias, alocada na Universidade Federal Fluminense, orientada pela professora Dra. Paula Sibilia. Possui mestrado em Estudos sobre Ciência, Sociedade e Tecnologia, no "Governança e Culturas de Inovação, Cultures Tecnológico no Global Norte Sul", da Universidade de Maastricht, Holanda.



Current conceptions and imaginations of the city are challenged by the emergence of “digital cities”. In our daily life we experience and navigate the city in intertwined digital/virtual worlds and physical space. The city and things become sentient, mobile devices, non-human actors and places are embedded with sensors, tracking and location based applications such as geo-tags. These experiences of digital cities emerge with our daily experience of the Internet; from navigating the city in augmented reality, Google Maps, digital infrastructure, concepts such as Intelligent Cities² (ICs), to urban installations and art projects such as *New City*³ (Greg Lynn, 2008), *WikiCity Rome* (Senseable City Laboratory, MIT, 2007⁴), challenging how we imagine, perceive and represent the world, creating new spatial models and experiences. New spatial experiences of digital cities can be found in the interrelated experience of the various ways we interact with the city through digital media such as Internet or location based technology, “digital cities”/“virtual worlds”, and our quotidian experience of physical space. These new ways of experiencing, imagining and mapping the city can furthermore be explored as mental representations and heterotopias (Foucault). This research seeks to explore the making of digital cities; particularly how we imagine and experience fluid spaces beyond physical frontiers and territories of the city. Bodies

2 Digital or virtual cities are also referred to as smart cities, e-cities, and intelligent cities or ICs, emphasizing in this case the “intelligent infrastructure” based on the concept of open innovation and sharing of knowledge. *Singapore Live* is an example of an IC <http://senseable.mit.edu/livesingapore/>

3 *New City* is a virtual world created by Greg Lynn (2008), and constructed as a topology, where the earth is mapped onto a folded virtual manifold, and all the information is based on life feeding data on the Internet.

4 In the project of *WikiCity Rome* users can navigate the city in “augmented reality”, so the navigation of the city is experienced simultaneously in a physical and a virtual environment, both real and intertwined. For information about the *WikiCity Rome* projects see <http://senseable.mit.edu/wikicity/rome/>

are connected through technology in intertwined physical and digital spaces. These relational spaces will be explored with the concept of heterotopia in order to reveal the complex existence and relationships of these *counter-sites*, or *outsides* (Blanchot). Relations of power and control, creation and resistance are discussed in the context of *Empire* and the *multitude* (Hardt and Negri); revealing possibilities for agency, empowerment and resistance.

Constituted of multiple “intelligent” layers, based on “real-time” interaction, communication and location based content, the digital city is beyond the physical buildings and urban environment. We interact in an intertwined digital and physical space. Content and information are created, co-created, shared and re-negotiated in “real-time”, between both sentient places, non-human actors and human actors, transforming traditional urban space and the city. While we sense, navigate and experience digital cities our perception of space and of the city changes. In order to understand how new spatial experience of the city and sense of space emerge, and how the city and things become sentient, we need to investigate what characterizes spaces in digital cities, how the intertwined physical and digital city shape our experience of the city, as well as the potential for agency of users, who no longer are only users, but are also creating the digital city. In an attempt to explore how the digital city is shaping us, and how we also create the city, it is necessary to investigate interactions between both human and non-human actors, recognizing that things also have agency (Latour), and that this is a mutually shaping process. Crucial questions are: what characterizes spaces and heterotopias in digital cities? How do our perception and sense of space changes, as simultaneously the city becomes sentient? How do new spatial experiences and perceptions emerge?



How do mechanisms of control and relations of power and politics emerge in digital cities? What characterizes space, the experience of space, interactions and possibilities for agency in digital cities?

Places of interaction in digital cities can be explored by a study of users, focusing on their social interactions, creations, and interactions with content in the city and digital networks. In the project of *WikiCity Rome* (Senseable City Laboratory, MIT, 2007)⁵, for example, users are navigating the city in “augmented reality”, based on an open source network where they can interact, create and share knowledge. The physical and virtual environment of the city is intertwined. The potential for creation and agency of users in this hybrid urban environment and fluid space opens for new ways of sharing, co-creation and remixing both art both as knowledge and meaning making tool.

First of all, however, it is important to present an adequate definition of all those notions, which are far from being evident. The concept of digital/cyber/virtual/liquid cities or architectures builds on dreams, utopias and the imagination about the future of the city, where the human body, connected to technology, taking the shape of cyborgs integrated to computers and cyberspace; it is a space of flux, open for all possibilities. But this is not quite recent: in the 1960th, the ideas of “plug-in city” and “electronic nomads” were developed.⁶ The term “cyberspace” was coined by William Gibson in 1984, in his cyberpunk novel *Neuromancer*. The

5 *WikiCity Rome* (2007) is an art project by the MIT Senseable City Lab, it proposes to explore the city as an open source system. Users can navigate the city in augmented reality and upload content. For information about the Wiki City projects see <http://senseable.mit.edu/wikicity/rome/>

6 For more information on “Plug-In City” projects of 1962-64, and electronic nomads, see McQuire, S. (2008), *The Media City: Media, Architecture and Urban Space*, London, Sage Publications, 95.

1980th was influenced by ideas from cyberpunk and virtual reality, where the “cyberworld” was seen as a parallel world⁷. In the 1990th, the idea of a parallel virtual world was challenged by the notions of a hybrid space, although mainly by the influence of Donna Haraway’s *Cyborg Manifesto*⁸, and by Manuel Castells⁹ theories on the “network society” and the “space of flows”, among others, recognizing that we are not only shaped by technology, but also shaping the technology. In architecture and urban studies, particularly the dream of a liquid architecture adapting to our bodies was emphasized in Novak’s *Manifesto “Liquid Architectures in Cyberspace”*: “Thus while we reassert the body, we grant it freedom to change at whim, to become liquid” (Novak, 1991, p. 227).

I will use the expression “digital cities” including our experience of the intertwined digital and physical space in the city; covering the following. Firstly, the numerous ways we experience the city through the Internet and mobile devices, from Google maps to augmented reality, moreover digital networks such as: social networks (e.g. Foursquare, Twitter), games and virtual worlds (e.g. Second Life, World of Warcraft), open source (e.g. Wikipedia), augmented reality (e.g. navigating the city with a smart phone with as such as Layar¹⁰ and Wikitude¹¹). Secondly, digital cities refers particularly to architecture based on topologies and creation of virtual environments (e.g. Novak’s architecture, Lynn’s architecture such

7 The development of “the post-urban fantasy” and the cyberspace is described in Graham, S. (2004), *The Cybercities Reader*, London, Routledge, 5-9.

8 Haraway, D. (1991), *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge.

9 Castells, M. (1996), *The rise of the Network Society*, Cambridge, Blackwell Publishers.

10 Layar augmented reality browser, Accessed 20.02.2010 from <http://www.layar.com/>

11 Wikitude Open Source Augmented reality browser, Accessed 20.02.2010 from <http://www.wikitude.org>



as *New City*). Thirdly, digital cities also include wireless infrastructure in urban spaces such as in projects based on the concepts of “Smart Cities”, “Intelligent Cities” and the “Internet of Things”¹² (RFID technology). Thus, I will focus on particular case studies of digital cities from the interrelated domains of our daily experience of the city through the Internet and mobile devices, architecture, new media art, augmented reality and open source.

It is necessary to have in mind that the term “digital cities” also contains symbolic meaning, and can be seen as a metaphor, where digital networks, architectures and cities re-present hybrid, fluid and relational space. Self-organized networks, such as open source platforms, exist and are held together without a central node of power. The relations, and all the places of interactions, are the ones making the network sustainable. That is why, digital architecture is “not only a series of representation of an ideated physical space; it also serves as a metaphor in the creation of places in cyberspace”, according to the definition provided by Bertol and Foell. “Here the use of architecture is meant for the creation of places for human interaction, which does not necessarily resemble traditional physical architectural places” (1997, p.57). These places of interactions, and not only of human interaction, but also of things, non-human actors and places, are shaping spatial experience and how we perceive and sense the city. The changing conception of space based on experience and the senses, not necessarily visual

¹² Constitutes the network of objects connected with RFID (Radio Frequency Identification) tags. This “ambient technology” promises to create a near invisible global network of physical objects. For more information about “The Internet of Things” see Kranenburg, R. *The Internet of things, A critique of ambient technology and the all-seeing network of RFID*, Network Notebooks 02, Institute of Network Cultures, accessed 15.02.10 from http://www.networkcultures.org/_uploads/notebook2_theinternetofthings.pdf The Senseable City Lab has developed a project tracking trash connected with RFID tags <http://senseable.mit.edu/trashtrack/> These nearly invisible networks are also a part of the digital cities.

representation and physical space as basis for the “real” needs to be explored further.

Our epoch is, according to Foucault, one of space, and particularly the relations among sites. In digital cities one can imagine the relations among multiple layers in digital networks, intertwined with physical spaces, thus the spaces that relate those sites, and the nodes of interactions creating them can be explored as heterotopias. Digital cities exist of flows of self-organized networks, layers and nodes of connections, emerging “other spaces”, and heterotopia of the sixth principle:

“the boat is a floating piece of space, a place without a place, that exists by itself, that is closed in on itself and at the same time is given over to the infinity of the sea and that, from port to port, from tack to tack, from brothel to brothel, it goes as far as the colonies in search of the most precious treasures they conceal in their gardens, you will understand why the boat has not only been for our civilization, from the sixteenth century until the present, the great instrument of economic development (I have not been speaking of that today), but has been simultaneously the greatest reserve of the imagination. The ship is the heterotopia par excellence. In civilizations without boats, dreams dry up, espionage takes the place of adventure, and the police take the place of pirates”.

Imaginary and making of digital cities; intertwined physical and virtual spaces, our bodies are connected; in self-organized network beyond physical borders. Bodies connected through nodes in self-organized networks, or archipelagos in the infinite ocean. We are inhabiting the relations of these fluid spaces and heterotopia, in the ocean or the net as an infinite space where complex



relationships of power, control and potential for creation and resistance, co-exist and nourish each other.

Sensing and experiencing space in digital cities

The cyberspace, as well as virtual worlds in games, contains multiple layers of reality. According to Margaret Wertheim in *A history of space from Dante to the internet*: “new digital domain function as a space for complex mental experience and game (...) a new realm of the self, and of imagination” (1999, p. 232-233). This is also the case for digital cities, and while we interact simultaneously in a physical and digital space, this might have implications on how we imagine and experience the physical city and construct spaces, also mentally. “The fact that we are in process of creating a new immaterial space of being is of profound psychosocial significance” (1999, p. 232-233). While we are more and more often interacting in intertwined physical and digital cities, this is also changing our conception of space and even of the self. Moreover, Wertheim points to the representation of space that can be found in *The Divine Comedy*: “organized as a multileveled hierarchy: the nine circles of Hell, the nine cornices of Purgatory, and the nine spheres of heaven” (1999, p. 246). A similar organization of space can be found in the first computer-based virtual worlds, such as the game *Adventure* (1999, p. 246). Cracking the codes of Dante compromise according to Wertheim “a kind of medievalist hacker intelligentsia” (1999, p. 246). Wertheim emphasizes that *multileveled reality* is not new; “with the virtual world of the television for instance, this created another plane of reality, and paved the way for the new dualism of the cyberspace” (1999, p. 245). She states that as in the Middle ages, our children “will increasingly inhabit a two-phase reality” (1999, p. 245). I argue that nowadays perception and experience of hybrid

urban space are challenging these ideas that used to separate the virtual from the physical world, which was the characteristic of the emergence of early cyberspace. In digital cities we experience and inhabit intertwined physical and digital layers of space and realities; spaces are changing in “real-time”, fluid, relational, sites of interaction; emerging as heterotopias.

The way we read and write the city is being transformed, as pointed out by Varnelis and Meisterlin:

“As we have grown accustomed to navigating the city with our smart-phones and our printouts from Google maps, we have come to know it from above, as a two-dimensional, planimetric experience. Instead of seeing ourselves as a part of the city fabric, inhabiting a three-dimensional urban condition, we dwell in a permanent out-of-body experience, displaced from our own locations, seeing ourselves as moving dots or pins on a map (Varnelis and Meisterlin, in Shepard, p. 25, 2011).

We experience, read and navigate the city through “intelligent maps” or in “augmented reality” through numerous “intelligent layers” of real time communication, information and content¹³. This space where we can interact with content, upload, share, co-create, in a kind of fluid space or heterotopia, is characterized by a real-time dynamic multi-layered experience of the city and space (e.g. navigating the city with Google Maps, or augmented reality with Layar or Wikitude, *WkiCity Rome*, navigating interactive and subjective maps

¹³ It is possible to navigate the city in augmented reality with a smart-phone using applications such as Layar or Wikitude. Through these applications one can navigate the city through multiple layers of geo-tagged content: e.g. twitter-streams, videos, pictures, information from Wikipedia or publicity appears in “real-time”



such as *Real Time Singapore*¹⁴, or Bangalore: Subjective Cartography¹⁵). So it seems that our mental experience and perception of the city, as well as the self and space, changes. Although we might follow the paths of Google Maps and commercial information, there is as well a potential for agency of each user. In the case of Google Maps we paradoxically get a 2D effect of the 3D, this has implication also on how we experience and imagine the city. In what we call “augmented reality”, it is possible to upload and geo-tag content: anything from words, information, pictures, virtual graffiti, videos and sounds are added as new layers of space in the city. Experiencing the city through multiple layers might also have implication for how we navigate, perceive and imagine the city and space.

In the project of *WikiCity Rome*, for example, users navigate the city in “augmented reality”, based on an open source network where they can interact, create and share knowledge. *WikiCity Rome* is an art project created by the Senseable City Laboratory at MIT in 2007, searching to explore the following question: “how can a city perform as an open-source real-time system?” (Senseable City Laboratories, 2007). *WikiCity Rome* was based on semantic data structures, open source, and it is constructed with a bottom-up approach, hence the users are developers interacting in real-time, uploading and navigating the digital city. “The map is drawn on the basis of dynamic elements of which the map itself is an active part” (Calabrese, F. Kloeckl, K. & Ratti, C., 2007). The actors interact with real-time content and information, furthermore interrelated with decision making and movement

14 Singapore Live is an example of an IC <http://senseable.mit.edu/livesingapore/>

15 For more information see: <http://bangalore.metamap.fr/> and <http://semaphore.blogs.com/semaphore/2010/09/bangalore-subjective-cartography-at-european-month-of-photography-2010-2011.html>

in the network. In the case of augmented reality, it is interesting to look at social interactions and the potential for creation in this hybrid urban environment and fluid space, which opens for new ways of sharing, co-creation and remixing content, knowledge and art (Content from video, music, pictures, text etc). Currently, however, augmented reality is dominated by commercial actors, therefore it is necessary to explore the potential for agency of users, and how politics is embedded in digital cities. The Internet, in the case of augmented reality based on open source, a self-organized virtual network and a hybrid space, represents as such a “digital city”, where the physical and virtual environment of the city are intertwined. Nevertheless, great part of the research on the Internet and the information society has been dominated by studies based on a technological deterministic view. This has resulted in numerous studies on technology and the “impact” of the Internet. I argue that this view is largely ignoring the mutual shaping process of technology and society, and especially the potential for agency of users, interactions and creation of content by users in digital networks.

Beyond the physical urban space, digital cities open the horizon for new ways of sensing and interacting. Applications for smart-phones such as *Serendipitor*, by artist Mark Shepard¹⁶, illustrates that although we mostly explore the city passively following Google Maps direction, there is a potential for new ways of random and hazardous exploration of the city and space also in a digital space.

When “users” from any geographical location can upload and tag artworks in the digital space

16 “Serendipitor is an alternative navigation app for the iPhone that helps you find something by looking for something else. The app combines directions generated by a routing service (in this case, the Google Maps API) with instructions for action and movement inspired by Fluxus, Vito Acconci, and Yoko Ono, among others”. <http://serendipitor.net/site/>



of the *Uninvited DIY exhibition*¹⁷, at The Museum of Modern Art (MoMA) (2010) in New York, this also illustrates new ways of interaction and exploration of space, where people can interact and create in intertwined physical and digital spaces, adding multiple layers of space. For example, *Bangalore: Subjective Cartography* also invites people to upload content to an interactive map of the city accessible on the Internet. The agency of users can challenge traditional conception and organization of space and the city.

Another challenge is to explore further how we can represent these layers of “real-time” content, interaction and communication in new ways. Why do we create maps and models so similar to physical space? The example of Google maps also illustrates how the affect on our experience of the city offers a 2D experience of 3D, shaping our imagination and perception of the city. New direction could emerge if we look at the project of *New City*, which proposes a dynamic topological representation of cities and the world, in constant transformation, challenging the traditional representation of the world based on maps and the model of a globe. If we explore the city in augmented reality or digital networks based on similar models to that of *New City*, and applications such as *Serendipitor*, which proposes new ways of exploring the city, this could open for new imaginary and experience of the city and space. In order to explore further these spaces of interaction and collaboration, in the case of *WikiCity Rome*, also as

17 “The experimental unofficial exhibition is part of the Conflux Festival, the annual New York festival dedicated to the psychogeography practice. With the exhibition, the organizers of the event aim to address a contemporary issue, caused by the rapid rise of Augmented Reality usage. What is the impact of AR on our public and private spaces? Is the distinction between the two fading, or are we approaching a situation with an increasing fragmentation of space and realities to be perceived individually? “For more information about this exhibitions see: <http://site.layar.com/company/blog/uninvited-diy-exhibition-at-moma-nyc/>

a self-organized and open source network.

Actors and inter-action spaces in digital cities

“What happens in the next phase to the spaces as defined by interactions between people, between people and things, and, not least, between things and things remains open for discussion. As media networks are embedded in and distributed throughout the city, who or what has control over the environment is the very essence of what is still at stake” (Steiner, 2011, p.45).

The experience of the “user” in conceiving space is essential. Steiner points to how a “comprehension of space through interaction rather than delineation” (2011, p.39) was explored by the Archigram movement in the 1960s, as well as the conception of space as social constructed (Lefebvre). The changing role of the “user” in relation to conceiving space is emphasized by Baudrillard, no longer a “user”, but, as an “active engineer of atmosphere” (...) “Space is at his disposal like a kind of distributed system, and by controlling this space he holds way over all possible reciprocal relations between the object therein, and hence over all the roles that they are capable of assuming” (Baudrillard, qtd. in Steiner, 2011, p.40)

The study of places of interactions poses questions regarding the role of users, who no longer are merely “users”, their agency, and interaction with sentient things and non-human actors that also have agency. Possible new forms of organization emerge, such as self-organized collaborative network, for example the movement of Free/Libre/Open/Source software and Wikipedia. Sassen points out how cities work as frontier zones, and digital networks “enables a new type of cross-border political activism, one centered in multiple locations yet



intensely connected digitally” (Sassen, 2011, p. 188). Furthermore she says that: “What presents itself as segregated or excluded from the mainstream core of the city can actually be a part of increasingly complex interactions with other similarly segregated sectors in cities of other countries (...) partly inhabit a cross-border space that connects particular cities” (2011 p. 188). An example of such places of interaction can be found in social networks. This was manifested in recent activism and social movements in Egypt, Tunisia and Libya. In these cases, Twitters streams, U-tube and Facebook, are also a part of the networks and relations which constitutes digital cities. These could be also places of resistance, creation and transformation. According to Sassen “global cities become a sort of new frontier zone where an enormous mix of people converge and new forms of politics are possible” (2011, p. 189). However, it is necessary to be aware of how our traces and information are collected, tracked through sensors, RFID (Radio Frequency Identification Tags), connected to information from for e.g. Facebook, and this poses questions also regarding control, privacy, and what should be made publicly available. There is a potential for action and collaboration, as conception of space is also a collaborative process, new forms of collaborative organization of space, politics and activism should be further studied.

Spaces of interaction and collaboration where we interact and share information in a digital space blurs the boundaries between public and private space, and thus questions of privacy, what should be available in the public domain become crucial. Alternative licenses such as Creative Commons¹⁸ emerge also as a result of these changes. “The conception of the liquid city, which directly maps the fluidity of data space onto experiences of the cityscape, raises fundamental questions concerning

18 <http://creativecommons.org/>

the public culture of cities ” (McQuire, 2008 p. 101). Although these changes seem to transform public life and social interactions, it appears that social movements and interaction, resistance and creativity are embedded in digital cities and network. Social and political movements, being a part of the “multitude”¹⁹, use social networks and digital media, empowering citizens in order to make societal and political changes. Digital cities (including social networks and new media) are transgressing and transforming the physical and geographical mapped city space. “They become critical and strategic sites at which the very political organization of space and society becomes continually remade” (Graham, 2004 p. 155).

If we understand space in digital cities merely as a process of interactions between both human and non-human actors and places, all sentient and with agency, it appears that the implications are impossible to know, but more important is to study the process: these spaces as relational, in constant negotiation and mutually shaping our experiences and perceptions of space and the city. Particularly interesting are the transformations and actions emerging in these places. This has been illustrated with the project of *WikiCity Rome*. Another example is the project *Natural Fuse*²⁰. The network connecting “Natural Fuse” units implies actively participation and collaboration. Thus, it highlights the potential for going beyond the mapping, and tracking which is the case of most representations of digital infrastructures, that propose a visualization and raise awareness, but not necessarily imply action

19 The postmodern multitude is according to Negri “an ensemble of singularities whose life-tool is the brain and whose productive force consists in co-operation” (Negri 2004, p.225).

20 For more information see <http://www.naturalfuse.org/>



of citizens (e.g. Trash Tracking²¹, and Subjective mapping). The potential for action, creation and transformation are challenging the view of the Internet and digital media as an information society where the user is seen as a “user” and not an active creator of content and meaning making, sheltering simultaneously multiple subjectivities of the actors. This raises an important issue of agency of citizens who actively can participate and create heterotopique spaces of creation and transformation. Hence, challenging the view of people as users and passive consumers of the Internet and digital media as a tool for simply raising awareness or access to knowledge. Agency of people and the potentiality of creation and resistance of the multitude of the poor also through digital media are crucial to explore further.

The forms of resistance, power and control are related to the organization of space.

Deleuze refers to how Foucault describes the *disciplinary societies* in the eighteenth, nineteenth centuries, until the outset of the twentieth century: “They initiate the organization of vast spaces of enclosure. The individual never ceases passing from one closed environment to another” (Deleuze, 1992, p.3). According to Deleuze we are “in a general crisis in relation to all the environments of enclosure –prison, hospital, factory, school, family” (1992, p.4). The societies of control are in the “process of replacing disciplinary societies”, and there are

²¹ The Senseable City Lab at MIT has developed a project tracking trash connected with RFID tags <http://senseable.mit.edu/trashtrack/> These nearly invisible networks are also a part of the digital cities. Constitutes the network of objects connected with RFID (Radio Frequency Identification) tags. This “ambient technology” promises to create a near invisible global network of physical objects. For more information about “The Internet of Things” see Kranenburg, R. The Internet of things, A critique of ambient technology and the all-seeing network of RFID, Network Notebooks 02, Institute of Network Cultures accessed 15.02.10 from http://www.networkcultures.org/_uploads/notebook2_theinternetofthings.pdf

“forms of free-floating control that replaces the old disciplines operating in the time frame of a closed system” (1992, p.3). Deleuze says that the corporation has replaced the factory. In the present society we can see how *Empire and multitude* operate:

“New figures of struggle and new subjectivities are produced in the conjecture of events, in the universal nomadism [...] They are not posed merely against the imperial system—they are no simply negative forces. They also express, nourish, and develop positively their own constituent projects. [...] This constituent aspect of the movement of the multitude, in its myriad faces, is really the positive terrain of the historical construction of Empire, [...] an antagonistic and creative positivity. The deterritorializing power of the multitude is the productive force that sustains Empire and at the same time the force that calls for and makes necessary its destruction.” (Empire, 61)

In fluid spaces such as the intertwined physical and digital space, or in the relations which *multitude* and *Empire* (Hardt and Negri) exists; relations of power, and control in empty spaces and networks that also can be related to Latour’s metaphor of the net, or the infinite ocean in Foucault’s sixth principle of heterotopia. It is, though, important to locate the movements, experience and agency of the connected bodies in these self-organized vast spaces where frontiers no longer exist. The sixth principle of Foucault’s heterotopia opens for an exploration of these counter sites or other spaces, that also can be connected with Blanchot’s and Foucault’s “*The Thought from Outside*”. These mental spaces or imaginary sites “dehors”, where we are inside a set of relations, that simultaneously are in connection with all other sites. According to Foucault this outside is immanent in the process of



subjectification (Pelbart, 2000, p. 208).

Spaces of heterotopia, resistance and creation in Digital Cities (intertwined digital and physical spaces of the city as well as imaginary and virtual worlds), new political activism and resistance can emerge. However it is a challenge to transfer and empower also the excluded, and poor that constitutes the potentiality of the multitude. "The poverty of the multitude, then, seen from this perspective, does not refer to its misery or deprivation or even its lack, but instead names a production of social subjectivity that results in a radically plural and open body politic, opposed to both the individualism and the exclusive, unified social body of property" (Commonwealth, p.39-40).

Foucault describes how the society of discipline is in crisis, and if we want to change the power of the state it is necessary to look at the micro powers that permit the existence of the power of the state. These powers consist of the numerous relations of power that exist in the society, and are even more complex and diverse today (Foucault, 1978, p. 268). These relations can be illustrated by how Hardt and Negri describe the power and relations of the Empire and the multitude, and how these concepts operate together.

"The ultimate core of biopolitical production, we can see stepping back to a higher level of abstraction, is not the production of objects for subjects, as commodity production is often understood, but the production of subjectivity itself. This is the terrain from which our ethical and political project must set out. But how can an ethical production be established on the shifting ground of the production of subjectivity, which constantly transforms fixed values and subjects?" (Hardt and Negri, 2009, p. x).

How can our bodies and subjectivities navigating and creating new fluid spaces in the city challenge what Sennet points as the "The fall of the public man"? Sennet announces the death of politics in the public spaces of the city, and the passive spirit of man in public life. The individual focuses on self-realization and the public and intimate life is in confusion. Sennet describes how "Each person's self has become his principal burden; to know oneself has become an end, instead of a means through which one knows the world. And precisely because we are so self-absorbed, it is extremely difficult for us to arrive at a private principle, to give any clear account to ourselves or to others of what our personalities are. The reason is that, the more privatized the psyche, the less it is stimulated, and the more difficult it is for us to feel or to express feeling" (Sennet p.4).

As Deleuze states referring to the young people: "It's up to them to discover what they're being made to serve, just as their elders discovered, not without difficulty, the telos of the disciplines. The coils of a serpent are even more complex than the burrows of a molehill" (Deleuze, 1992, p. 7). How can subjectivities composed of the multitude produce creation and resistance? "If we are to act within them, however, the ethical horizon has to be reoriented from identity to becoming. A t issue "is not what we are but rather what we are in the process of becoming—that is the Other, our becoming-other." (...) The multitude makes itself by composing in the common the singular subjectivities that result from this process" (Commonwealth, p. x). According to Hardt and Negri "the common appears as the basis and goal of struggles—not only the common as a given element such as land or natural resources but also and more important the common as a result such as networks of social relations or forms of life" (Hardt and Negri, Commonwealth, 2009, p.117) Finally these



complex relations emerging as vast oceans (Empire and the Multitude), transgressing frontiers (public and private space is blurring), new territories of resistance and creation emerge (physical and digital spaces of the city are intertwined), simultaneously as a relational mechanism of power and control of the *Empire*.

Heterotopia and digital cities

The concept of heterotopia has largely influenced theories on space in the field of architecture and urbanism. The essay *Des espaces autres* or *Of other spaces*, is based on a lecture given by Michel Foucault in 1967, and published in 1984. The text develops a description of heterotopias and the meaning of this concept. Foucault describes different conceptions of space since the Middle Ages, and the 20th century as the century of space in contrast to the present epochs' obsession with history and time. It is important to explore heterotopias in the city, particularly in digital cities, because there exists such kind of other spaces, relating both the physical and imaginary spaces, while we inhabit the nodes of connection in these relational fluid spaces. The concept of heterotopia focuses on other spaces, counter-sites and the in-between, spaces that are interrelated and intersecting. This could be very useful for the exploration of new experiences and senses of space and the city intertwined with cyberspace. "In the Middle Ages there was a hierarchic ensemble of places: sacred places and profane places; protected places and open, exposed places; urban places and rural places (all these concern the real life of men). In cosmological theory, there were the supercelestial places, as opposed to the celestial, and the celestial place was in its turn opposed to the terrestrial place" (Foucault, 1986, p 22). However, he says that contemporary space is not entirely desanctified. Conceptions of space are still

dominated by oppositions. For instance, public and private space, the family space and social space. These spaces are, according to Foucault, "nurtured by the hidden presence of the sacred" (Foucault, 1986, p. 23). In the exploration of spatial experience in the digital city these notions are interesting because we are actively constructing, consciously or unconsciously, such spaces. Embedded in spatial experience appears to be based on these oppositions, for instance the physical space of the city as real, and the digital as a separate "unreal" space.

The idea that a site is usually defined by a cluster of relations is of relevance for us, while exploring our experience and perception of space in the city, and particularly the spaces in digital cities that emerge as intertwined digital and physical spaces. Examples can be found in the spaces of interaction in digital networks, augmented reality, and the intertwined spaces among physical and urban space. These nodes of collaboration or interactions are what constitute the network (e.g. nodes of real-time interactions among multiple actors, both human and non-human: in Wikipedia, *WkiCity Rome* or the space we interact in while navigating the city in augmented reality.) Foucault mentions the train and the mirror as such places defined by relations and contradictions, and as well in movement. He describes "certain ones that have the curious property of being in relation with all the other sites, but in such a way as to suspect, neutralize, or invert the set of relations that they happen to designate, mirror, or reflect (...)" These spaces, as it were, which are linked with all the others, which however contradict all the other sites" (Foucault, 1986, p. 23). These spaces are of two types: utopias and heterotopias. Utopias have no real place (and represent a perfection of society), whereas heterotopias can be real places that exist, although not necessarily in a physical place.



“Heterotopia is the opposite of a non-place, although it can realize places to be in non-places (...) and “embodies the tension between place and non-place that today reshapes the nature of public space” (Dehaene and De Cauter, 2008). According to Marc Augé, “If place can be defined as relational, historical and concerned with identity, then a space which can not be defined as relational, or historical, or concerned with identity will be a non-place” (Augé, 1995, p. 77-78). In *Non Places. Introduction to an Anthropology of Supermodernity*, he argues that supermodernity creates such non-places. So heterotopia today is still an important issue in the study of the current transformations of the city, and emphasizes the possibilities of interaction, agency and transformation. The possibilities of transforming non-places into heterotopia is also important to explore further, and opens for new ways engaging citizens to actively participate in a bottom-up approach of creation and collaboration in urban spaces. There is a potential for new ways of organizing, engaging, sensing and creating space, as well as new forms of political activism and collaborations to emerge.

In digital cities, however, it is difficult to distinguish between public and private space. The concept of heterotopia can thus be useful because this kind of space is in constant transformation, and can also be a mental space of imagination, creativity and resistance. Virtual worlds such as in *Second Life* or computer mediated worlds in video games are not present as physical places. These spaces are virtual and examples of mental imaginary spaces, realized in a digital space, although as real as physical spaces, furthermore these are heterotopias; simultaneously real and “unreal”. The multiple layers of networks, communication and content in digital cities are some of multiple layers of “the real”. Not necessarily more “unreal” than the physical reality. In digital cities, the

perception and experience of the space transgress the physical borders of the city and reveal fluid and relational spaces, where the physical and virtual/digital are intertwined in a hybrid space in a mixed reality. Communication, interaction and “logging into” places in digital cities, that have no physical location change our relation to space, furthermore this affect social interactions and how our bodies sense and experience space and the city. Hence, the virtual or digital space is as “real” as the physical urban space. An example of heterotopia in digital cities might be the experience and perception of cities in “augmented reality”. Such as the mirror, the boat or the train, our bodies interacting in digital cities are in a sort of heterotopia that relates to other places, a space of flow in-between, a counter-site, or even digital interzone. New sensations of space and the city are fluid and relational, overlapping layers of “places”, “other places” and “non-places”. So heterotopias could be the sites connecting these different “places”, where users’ bodies interact, and they can contain all of these “places” where both imagination and interaction are shaping space, not necessarily located in the physical city.

Digital cities, explored as an immense artifact and also as a laboratory, are not only a technical infrastructure but indeed symbolically and politically constructed. “The study of laboratories has brought to the fore the full spectrum of activities involved in the production of knowledge”, according to Knorr Cetina, so “it showed that scientific objects are not only ‘technically’ manufactured in laboratories but also inextricably symbolically and politically constructed” (2005, p.143). The idea that everything is negotiable in the making of scientific knowledge is also relevant and moreover crucial in digital network and architecture. In the flux of real time creation of knowledge in the web, on *Wikipedia* or *WikiCity*, as mashups, interactive architectural



software, there is a constant process of interaction and negotiation between the *actants* of the network. In digital architecture based on topology, the process of negotiation between flows of knowledge and motion can be observed between both human and non-humans (Neil, 2009). Hence, non-human actors and artifacts are also involved in this process of negotiation, and moreover embedded with knowledge and politics. Transferred to the diverse experiences of digital cities, this can be relevant for studying epistemic cultures and the creation, negotiation and representation of the kind of knowledge and politics embedded in the network. "Society is not the whole 'in which' everything is embedded, but what travels 'through' everything, calibrating connections and offering every entity it reaches some possibility of commensurability" (Latour, 2005, p. 241). According to Latour, though, the "net" metaphor remains so powerful because it leaves unconnected what is in the empty spaces, and does not try to fit everything into groups or frames. This point is also important while *actants* in digital cities encompasses both human and non-humans, belonging to multiple contexts and groups, moreover undefined or invisible. Latour uses the "net" as a metaphor pointing to the "missing masses", that we don't know much about (2005, p. 245). The notion of "missing masses" is of relevance in this study of an exploratory nature, investigating the process of becoming of digital cities. Here, the "missing masses" can refer to transformations, multiplicities, borderlines, becomings and unformed matters which cannot be mapped into differences and entities. These "missing masses", empty spaces are what holds the network together, or as the infinite oceans where the connected archipelagos or boats are floating. The production of empty spaces in these nets can be linked to the relation of the creative resistance of the multitude.

Blanchot's and Foucault's concept of *outside* ("dehors") exists as "other worlds", the beyond, or the flow we inhabit these other worlds, that "for the artist or the poet, perhaps, there are no two worlds, not even a single world, but only the outside in its eternal flow" (Pelbart, 2000, p. 201). Blanchot in the study *outsides* in literature or art, points to in the study of Kafka, a paradoxical existence found in such outsides: "we do not know if we are excluded from it (which is why we search vainly in it for something solid to hold onto) or whether we are forever imprisoned in it (and so we turn desperately outside)" (Blanchot qtd. in Pelbart, p. 201). The making or experience of digital cities, new fluid spaces, art, and dreams; these *outsides* are shaping our subjectivities. Foucault explains how this outside is immanent in subjectivity, and the process of subjectification, and "'to think otherwise': to be invited to fold otherwise the forces of the outside. The invitation to the outside or the passion for/of the outside finds here its strategic and political function, when it triggers a subjective mutation, that is, a redistribution of affects, of what attracts and what repels" (Pelbart, 2000, p. 208). Digital cities exist both as such *outsides*, virtual and mental spaces as well as heterotopique spaces in an infinite ocean or connected bodies in self organized network and flows. We have to re-invent and explore the not yet realized possibilities of creation and resistance; new fluid spaces, counter-sites, thoughts from outside, territories beyond frontiers, where new subjectivities and spaces of heterotopia emerge.

Finally, the making of digital cities and the emergence of new spatial experiences is a process where we are mutually shaping, and being shaped by technology; the ambient technology embedded in the city and urban space also has an impact on our perception and experience of the city. It is, I believe, paramount to explore further potential for agency



of users who no longer are only users, but also designers, artists etc. The boundaries are blurring. These spaces of co-creation, relating other sites, which makes up the space of the city, a process, where sharing, co-creation, creativity and transformation is taking place, new political activism might emerge, are transgressing the traditional borders of the designed physical city space. In order to make changes in the society for the poor and excluded it is a paramount to get access to knowledge, education, through participation in the digital commons; re-inventing the common, transference of power, for as such contribute to empowerment, social transformation and democracy.

Spaces of heterotopia, interaction and collaboration, not necessarily possible to locate in a physical place, reveals a potential for transformation and change, but also of tracking and control. It is possible to make the "invisible" visible, connect multiple invisible layers of information, tracking information-dust, and difficult to separate between public and private spaces in digital cities. New ways of sensing space and interactions emerge. What makes up space in the city is not merely defined by the monumental physical or visual, but the flux and multiple layers of content, information and the subjective experience of those.

New ways of imagining and organizing space mentally, as we read, write or sense the city are being re-negotiated as we participate, confront, navigate and create the city. However, it is crucial to gain more understanding about the process of imagination, mental representations and becoming of space and city, feedback loops: places, non-human actors (things), human actors: all these actors have agency, are sentient, and are shaping each other.

What happens to our imagination and perception

of the city if we in the future navigate the city in possible "real-time" maps which are not (as Google Maps) a familiar representation of the physical city? Representations of the city, such as *New City*, and applications such as *Serendipitor* are examples of such new experiences of city and space. If digital cities propose applications which actively encourage participation, action, engagement and creation, taking into account the real-time dynamic of the city, and that non-humans and places have agency and are sentient, and that experience and conception of space is not purely visual, this might pose both theoretical and methodological implications in how to study the city, our experience, and how to shape it, and how new sense of space emerge. New possibilities could emerge, be imagined, sensed and created while exploring heterotopique spaces.

The imaginary and virtual space, heterotopias, the not yet realized and created, floating as potential of resistance or creation, in the infinite ocean or empty spaces (of digital cities) contains the power of resistance and transformation; to create (digital) cities, imaginary worlds: "to create a space that is other, another real space, "a creative force, (both in order to create resistance and to re-invent the city.) The potential of production, of creation and resistance of the multitude (also of the excluded and poor) has to re-invent the common and create new subjectivities and ethics that can actively participate in creating new territorialities, (transgressing the physical frontiers, public and private space), to expand the common.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUGÉ, M. (1995), *Non Places – Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. London: Verso

Bangalore Subjective Cartography by Chardonnet, E and Cadon, Bangalore metamap, Accessed 20.05.11 from <http://bangalore.metamap.fr/>

BERTOL, D. and Foell, D. (1997), *Designing Digital Space*, New York: John Wiley & Sons.

CALABRESE, F., Kloeckl, K. & Ratti, C. (2007), "Wikicity: Connecting the Tangible and the Virtual Realm of a City", *GeoInformatics*, 10, 8, 2007, 42-45.

CASTELLS, M. (1996), *The rise of the Network Society*, Cambridge: Blackwell Publishers.

Creative Commons, Accessed 20.05.11 from <http://creativecommons.org/>

DEHAENE, M. and De Cauter, L. (2008), *Heterotopia and the city: public space in a postcivil society*, New York : Routledge.

DELEUZE, G. (1992). "Postscript on the Societies of Control", *October*, 59, MIT Press, Cambridge, MA, pp. 3-7.

FOUCAULT, M. (1967), "Of Other Spaces", *Diacritics*, Vol. 16, No. 1, pp. 22-27.

FOUCAULT, M. (1978), "A sociedade Disciplinar em Crise", in *Ditos E Escritos IV: estrategia, poder-saber*, Rio de Janeiro: Forense Universitária. pp. 267-269.

GRAHAM, S. (2004), "Introduction", in S. Graham (ed) *The Cybercities Reader*, London: Routledge.

HARAWAY, Donna J. (1991), *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge.

HARDT, M. and Negri A. 2009), *Commonwealth*, Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press.

HARDT, M. and Negri A. (2000). *Empire*. Cambridge Mass.: Harvard University Press.

KNORR Cetina, K. (2005), "Laboratory Studies: The Cultural Approach to the Study of Science". In S.

Jasanoff (Ed.), *Handbook of Science and Technology Studies*. Thousand Oaks: SAGE Publications.

KRANENBURG, R. (2007), *The Internet of things, A critique of ambient technology and the all-seeing network of RFID*, *Network Notebooks 02*, Institute of Network Cultures accessed 15.05.11 from http://www.networkcultures.org/_uploads/notebook2_theinternetofthings.pdf

LATOURE, B. (2005), *Reassembling the Social*. Oxford: Oxford University Press.

Layar Augmented reality browser, Accessed 20.05.11 from <http://www.layar.com/>

Live Singapore, Accessed 20.05.11 from <http://senseable.mit.edu/livesingapore/>

LYNN, G. *New City*, and *Elastic Mind*, Accessed 10.05.11.

<http://seedmagazine.com/designseries/greg-lynn.html>

<http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2008/elasticmind/index.html#/175/>

LYNN, G. *New City*, and *Elastic Mind*, MOMA, Accessed 10.05.11 from

<http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2008/elasticmind/index.html#/175/>

MCQUIRE, S. (2008), *The Media City: Media, Architecture and Urban Space*, London: Sage Publications.

Natural Fuse, Accessed 23.05.11 from <http://www.naturalfuse.org/>

NEGRI, A. (2003), *Time for revolution*, London: Continuum

NEIL, L. (2009), "Digital Cities", *Architectural design*, Vol 79, No 4.

NOVAK, M. (1991), "Liquid Architectures in Cyberspace", in M. Benedikt ed. *Cyberspace, First steps*, Cambridge, MA: MIT Press.

PELBART, P.P. (2000). "The thought of the outside, the outside of thought", *Angelikaki, Journal of the theoretical humanities*, vol. 5, No. 2. pp. 201-209.

SASSEN, S. (2011), "Unsettling topographic



representation”, in *Sentient City Ubiquitous computing, architecture, and the future of urban space*, ed. Mark Shepard, London: The MIT Press.

SENNET, R.(1978). *The Fall of the Public Man*, London: Penguin.

Serendipitor, by Mark Shepard, Accessed 15.05.11 from <http://serendipitor.net/site/>

SHEPARDS, M. (2011), “Toward the sentient city”, in *Sentient City Ubiquitous computing, architecture, and the future of urban space*, ed. Mark Shepard, London: The MIT Press.

STEINER, H. (2011), “Systems Objectified”, in *Sentient City Ubiquitous computing, architecture, and the future of urban space*, ed. Mark Shepard, London: The MIT Press.

Trash Track, (2010), Senseable City Lab, MIT, Accessed 22.05.11 from <http://senseable.mit.edu/trashtrack/>

Uninvited DIY exhibition, (2010), The Museum of Modern Art (MoMA), Accessed 22.05.11 from <http://site.layar.com/company/blog/uninvited-diy-exhibition-at-moma-nyc/>

WERTHEIM, M. (1999), *The pearly gates of cyberspace, A history of space from Dante to the Internet*, New York: Norton.

Wikitude Open Source Augmented reality browser, Accessed 20.05.11 from <http://www.wikitude.org/>

Wikicity, Accessed 22.05.11 <http://senseable.mit.edu/wikicity/index.html#desc>
<http://senseable.mit.edu/wikicity/rome/>

Digital Cities in the making: exploring perceptions of space, agency of actors and heterotopia
Asne Kvale Handlykken

Data do Envio: 15 de setembro de 2011.
Data do aceite: 04 de novembro de 2011.





3

Mapas colaborativos digitais e (novas) representações sociais do território: uma relação possível

Collaborative digital maps and (new) social representations of territory: a possible relationship

José Carlos Ribeiro¹
Leonardo Branco Lima²

RESUMO A projeção cartográfica de um território por dispositivos presentes na internet está inserida em um contexto de transformação nas formas de representação gráfica do espaço. Dispositivos como o google maps representam a base capaz de desenvolver e sustentar um mapeamento colaborativo, o que, por sua vez, potencializa novas práticas associativas e novas representações sociais do espaço geográfico. Ao possibilitar a inserção de registros personalizados de roteiros, temas variados e lugares de preferências - bem como a postagem de textos, vídeos, fotografias e áudios - o modelo de mapa colaborativo potencializa a renovação da imagem-ideia dos territórios. Nesta perspectiva é que discutimos a interseção entre mapeamento colaborativo na internet e representações sociais do território.

PALAVRAS-CHAVE Mapas colaborativos; território; cartografia; representações sociais; google maps

ABSTRACT The cartographic projection of a territory, constructed by internet devices, is inserted in a context of transformation graphic representation of space. Devices like Google Maps represent a basis capable of developing and sustaining a collaborative mapping. Such mapping amplifies new associative practices and social representations of geographic space. Allowing the insertion of customized records of roadmaps, variable themes and preferred places - as well as text, video, photo and audio posting - the collaborative map model enhances the renovation of the idea-image of territories. In this perspective, we discuss the intersection between internet collaborative mapping and social representations of territory.

KEYWORDS Mexican Revolution; motion pictures; literature.

1 Professor dos Programas de Pós-Graduação em Psicologia (UFBA) e em Comunicação e Cultura Contemporâneas (UFBA). Coordenador do GITS - Grupo de Pesquisa em Interações, Tecnologias Digitais e Sociedade (UFBA/CNPQ) e participante do GPC - Grupo de Pesquisa em Cibercidades (UFBA/CNPQ). Email: jose.ribeiro@ufba.br

2 Mestre em Comunicação e Cultura Contemporâneas (UFBA). Participante do GPC - Grupo de Pesquisa em Cibercidades (UFBA/CNPQ). Email: lbrancolima@gmail.com



Introdução

Temos presenciado recentemente um conjunto de experiências singular no que diz respeito às práticas e às maneiras dos sujeitos contemporâneos vivenciarem os seus territórios, os seus espaços de referências geográficas. Tal configuração, ao que parece, apresenta-se intimamente relacionada às mudanças mais amplas derivadas da gradativa implementação e adoção das tecnologias digitais em várias esferas da vida cotidiana. Desde as atividades mais simples, como efetuar registros (*check-ins*) de posicionamentos momentâneos através do uso de aplicativos marcadores de localização geográfica (*Foursquare, Gowalla, Facebook Places*³, por exemplo) até aquelas que exigem um grau de complexidade mais acentuado, como o uso de sistemas de posicionamento/navegação global - GPS (*Global Positioning System*), o que percebemos é um acentuado uso de dispositivos que visam alargar a relação e a vivência com os espaços, sejam elas moldadas a partir de bases colaborativas ou não. Dentre essas experiências, uma delas nos chama particularmente a atenção: as relações do usuário com os esquemas representativos de dimensões territoriais e de localizações espaciais em formato de mapas, efetivadas através do uso de instrumentos que viabilizam a inserção de registros personalizados que, junto com demais registros - também personalizados - de outros usuários, criam um repositório dinâmico e multimidiático de informações distribuídas e compartilhadas de forma espontânea. Tais instrumentos/dispositivos propiciadores destas experiências são chamados de maneira geral como “mapas colaborativos” (PARASKEVOPOULOU et al., 2008) ou “mapas inteligentes” (SHEPARD, 2011).

Considerando que os mapas expressam uma

determinada forma histórica de se relacionar com o espaço geográfico, uma questão se faz presente: estariam os mapas colaborativos digitais propiciando a emergência de novas representações sociais dos territórios? Visando discutir este aspecto, é que pretendemos, neste artigo, estabelecer uma comparação entre a leitura de território, comumente presente em uma cartografia clássica, não colaborativa, e outra possível de se verificar, baseada em práticas compartilhadas. Iremos abordar, de um lado, o mapeamento oficial como um sistema não colaborativo de produção de mapas, no qual a projeção gráfica do espaço geográfico, a escolha e a divulgação dos conteúdos a serem cartografados cabe apenas a especialistas, detentores de um saber técnico; e do outro, a cartografia do mapeamento colaborativo, efetuada e disponibilizada em meio digital na internet, que dispõe de mecanismos que permitem uma personalização dos conteúdos, seja em termos de elaboração de formatos visuais particulares ou no sentido da possibilidade real de inserção de elementos informacionais como textos, vídeos, sons e fotografias.

Esse artigo é parte de um esforço que procura entender como os mapas, enquanto instrumentos de circulação de informações enquadrados na lógica das representações sociais, vêm se transformando, a partir do uso e da apropriação dos modelos eletrônicos, em sistemas abertos e colaborativos de projeção do espaço geográfico. Desta forma, a questão central visa discutir uma possível mudança nos esquemas representacionais dos territórios que estaria a ocorrer a partir do desenvolvimento de tais modelos presentes na internet.

Território e cartografia: breves palavras

O termo território, visto do ponto de vista etimológico, tem sua origem no latim, mais precisamente no termo *territorium* que deriva

3 <<http://www.foursquare.com>>, <<http://www.gowalla.com>> e <<http://www.facebook.com/places>>



do vocábulo terra. Atualmente, nos estudos que tratam da questão territorial, a palavra território vem sendo vinculada à palavra terror, isto é, sendo associada ao terror de Estado (HAESBAERT, 2004). Um provável entendimento dessa genealogia nos remete às políticas de Estado que têm comumente no monopólio da violência o instrumento de fixação de fronteiras e implantação de leis que mediam o convívio social. Nesta associação entre território e terror é possível constatar o predomínio de um forte componente político, seja pela presença do poder do estado ou por uma apropriação desigual dos territórios, pelos diferentes grupos sociais que dele participam.

Na geografia, o território foi primeiro explicado por Friedrich Ratzel, que o considerou como uma expressão do Estado, ou seja, uma combinação moral e legal do povo e do solo, a partir da sociedade. Nesta perspectiva, a territorialidade estaria acoplada a uma identidade singular de um povo e de uma nação (GALVÃO et al., 2009). No entanto, essa visão é contestada pelo geógrafo francês Claude Raffestin (1993), que discorda da idéia de que toda forma de poder advém do Estado. O autor defende o poder como multidimensional incluindo as práticas sociais cotidianas; desse modo o território é formado pelas relações de poder e a territorialidade é compreendida como o produto dessas relações.

Na visão de Milton Santos (2006), o território é o resultado de um processo histórico onde o natural é indissociável das ações humanas. Assim, a configuração territorial é constituída pela soma dos sistemas naturais existentes e pelas adições que os homens estabelecem nesses sistemas. Nesta abordagem, o território tem sua existência material própria, contudo sua existência real somente é possível pela presença das relações sociais que lhe garantem sentido (SANTOS, 2006). Na mesma linha argumentativa, uma breve distinção entre lugar e

território é realizada por Fábio Duarte (2002), todavia sem estabelecer relações hierárquicas entre estas categorias de análise de fenômenos espaciais. De acordo com o autor, o lugar está vinculado a uma parcela do espaço que seja capaz de produzir significados individuais ou coletivos, já o território tem a marca do espaço institucionalizado com suas normas que regulam os acessos e as práticas sociais.

Quanto à projeção gráfica do território, em termos de cartografia moderna – aqui entendida pela lente iluminista do século XVIII que acreditava em um mundo organizado por cronômetros e mapas (HARVEY, 2002) –, a técnica da perspectiva desenvolveu uma grande influência na elaboração e na confecção dos mapas. Esta técnica foi em um primeiro momento empregada pelas artes plásticas, com a pintura em perspectiva antecipando um movimento de transformação na relação dos indivíduos com o espaço (WERTHEIM, 2001). Esta cartografia, ancorada conceitualmente e empiricamente no perspectivismo, viabilizou um modo de projeção gráfica que dissocia o território, a ser representado, do leitor/usuário que busca informações detalhadas e precisas sobre determinada localização. Logo, o território a ser projetado por esse modelo de mapa não necessita de um conteúdo expressamente vivido ou de qualquer experiência relacional mais profunda com o espaço geográfico para ser cartografado.

A cartografia, predominantemente apresentada em meio impresso, está inserida no contexto da revolução científica que se desenvolveu no período moderno da história ocidental, em que a matemática aliada a um determinado estatuto científico foi capaz de legitimá-la como uma ciência destinada à representação do espaço geográfico. A racionalização e a objetivação do espaço geográfico, baseadas em grandezas físicas



e dimensões precisas nas elaborações dos mapas, vão ter com o desenvolvimento da cartografia a possibilidade de representar qualquer lugar do globo terrestre (SANTOS, 2002). A expansão do capitalismo no século XV e as grandes navegações direcionaram a cartografia para o sentido da precisão topográfica, já que se constituía em uma necessidade os detalhamentos físico e geográfico das novas terras a serem exploradas. Deste modo, a cartografia impressa foi a forma mais difundida de mapeamento dos territórios; por meio dela construímos uma imagem de mundo pautada pela precisão topográfica, pela objetividade nas informações do espaço geográfico e pela idéia de uma identidade-unidade territorial (JOLY, 2007).

Contudo, para além do conteúdo objetivo e funcional da cartografia, os mapas são a forma visível que expressa uma determinada maneira de relacionamento dos indivíduos com os territórios. Nesse sentido, os mapas deixam de assumir um caráter puramente instrumental e adquirem a possibilidade de uma leitura mais semântica dos seus conteúdos. Assim, a cartografia se apresenta como um código ou um espelho das formas de como uma sociedade se relaciona com o espaço geográfico. A partir desses argumentos, os mapas podem ser vistos como uma *mídia*, no sentido amplo de meio ou via de representação de uma informação, e como decorrência de uma análise que não reduz a cartografia ao seu caráter instrumental, mas que também não subtrai a sua importância na invenção de um mundo antes desconhecido (SHORT, 2003).

O mapa como instrumento de representação social do território

As representações sociais, enquanto sistemas de referências que nos permitem dar uma interpretação àquilo que percebemos (JODELET, 2001), produzem sentido para as relações entre os indivíduos, dando

significado para as mediações sociais. De acordo com essa perspectiva, a imagem-ideia de mundo é emergente das ações humanas no meio social. Assim, o compartilhamento de representações sociais é constituído pelos grupos humanos na dinâmica da vida social e não como resultado de ações individuais. A vida social, partindo dessa premissa, tem seu significado no conjunto de representações sociais que os indivíduos internalizam e usam nas suas práticas sociais (MOSCOVICI, 2007).

O território, compreendido como lastro efetivo das trocas interacionais, está inserido de forma constante no processo de constituição das representações sociais, uma vez que fornece elementos (tanto em suas dimensões simbólicas quanto materiais) que vão servir de base para as significações e ressignificações da realidade vivenciada. Na medida em que os mapas podem ser entendidos como códigos ou até mesmo espelhos das formas de como uma sociedade (composta de seus indivíduos participantes) em determinado momento histórico produz, consome e circula informações acerca dos lugares, torna-se evidente a necessidade de reflexão acerca de como esses registros repercutem na configuração da dinâmica social, conforme aponta David Harvey (2002).

Assim, de acordo com o autor,

Se as experiências espaciais e temporais são veículos primários da codificação e reprodução de relações sociais (como sugere Bourdieu), uma mudança no modo de representação daquelas quase certamente gera algum tipo de modificação nestas. Esse princípio ajuda a explicar o apoio que os mapas da Inglaterra renascentista deram ao individualismo, ao nacionalismo e a democracia parlamentar em detrimento dos privilégios dinásticos (HARVEY, 2002, p. 225).



Em consonância com esta ideia, os mapas podem ser vistos como instrumentos de organização de experiências e de representação social do espaço geográfico, possibilitando a expressão das práticas sociais que se dão no e a partir do território. Os mapas, assim, propagam mensagens produzidas e compartilhadas socialmente, além de referenciadas em relações objetivas e simbólicas com o espaço geográfico.

Mapas colaborativos digitais e (novas) representações sociais

Uma das marcas da cartografia tradicional, aqui entendida como a representação gráfica dominante do espaço geográfico e feita por especialistas que dominam a técnica cartográfica, é a falta de

dispositivos que permitam uma personalização dos mapas, seja em termos de sua elaboração ou no sentido do seu uso e da sua apropriação (ver figura 1). Isto é perfeitamente compatível com um modelo de projeção do espaço que destinava seus conteúdos para um grande público consumidor de informações, não cabendo às pessoas comuns (não especialistas) estabelecerem um contra-fluxo de informações e uma relação mais próxima e intensa com aqueles mapas confeccionados a partir desse modelo. Desta maneira, os mapas impressos configuraram-se como uma *mídia* massiva que destinava mensagens a uma coletividade (receptores), que não tinha como se utilizar dos mesmos instrumentos para emitir impressões e conteúdos acerca das mensagens, das imagens, das representações e da ideologia difundida (NOVA, 2004).

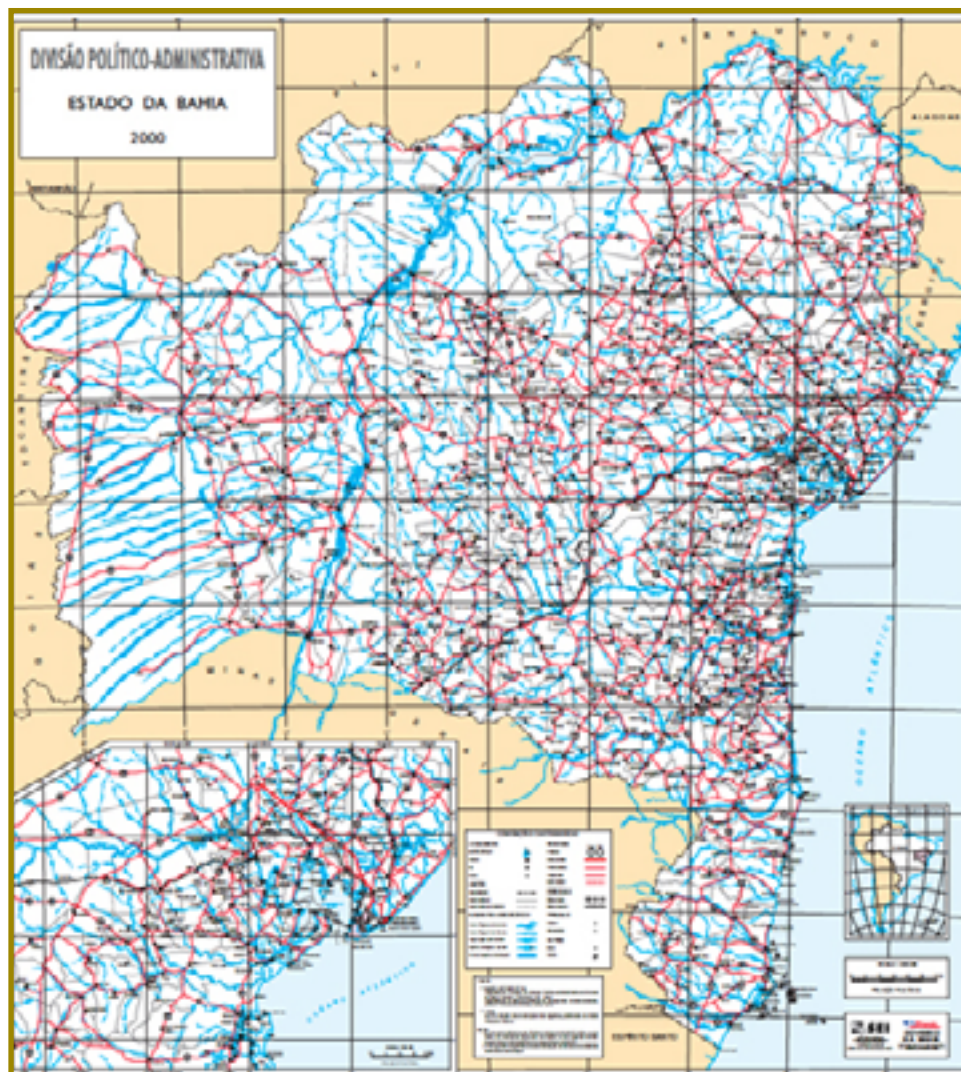


Figura 1- Mapa oficial do estado da Bahia. Nesse exemplo de mapa tradicional cabe apenas aos cartógrafos o planejamento, o levantamento de dados e a elaboração. Não há abertura para inserção de conteúdos por leigos. Fonte: Disponível em: www.sei.ba.gov.br/



Essa maneira tradicional e não colaborativa de fazer mapas tem cruzamentos e relações com as concepções e interesses das realidades econômica, política e cultural dominantes. Os mapas temáticos não colaborativos continuam sendo uma fonte de dados sobre os recursos naturais a serem explorados em uma dada região, principalmente para aqueles que trabalham com informações sobre o solo, a hidrografia, a vegetação e a geologia. Na esfera econômica, essa cartografia oficial se constitui em uma via de acesso a informações que permite uma exploração econômica dos territórios mapeados. No sentido político, os mesmos mapas também se afirmam como a representação gráfica da unidade jurídico-política do Estado, demarcando os limites físicos da aplicação de um conjunto de leis e normas de conduta. Contudo, mesmo o território pressupondo a busca pelo controle de uma determinada parcela do espaço, tal aspecto não qualifica o Estado como o único agente capaz de constituir fronteiras a partir da cartografia, uma vez que, na perspectiva das relações multidimensionais de forças sociais, não é uma exclusividade deste o

exercício do poder (FIRMINO, 2011).

Já em termos de formação de uma unidade cultural, costuma-se fazer dos mapas um símbolo nacional, parte de um projeto de identidade nacional, em que esta modalidade de representação de um país é tão importante quanto à bandeira e o hino, quando se postula uma unidade territorial e cultural de um Estado-nação.

Os mapas construídos a partir da ideia de colaboração, por sua vez, também possuem conteúdos de ordens econômica, política e cultural. Contudo, diferente do sentido que esses elementos adquirem no mapeamento não colaborativo, a dimensão econômica é centrada em seu *valor de uso*, isto é, na possibilidade de micro-apropriações, nas quais a utilização do mapa como mediação entre os indivíduos e o território é a questão substancial. Aqui o valor está no uso e na apropriação de um dispositivo que se coloca como um elo entre o indivíduo e a materialidade do território e não apenas na exploração econômica do mesmo, como se faz comumente no mapa clássico (ver figura 2).

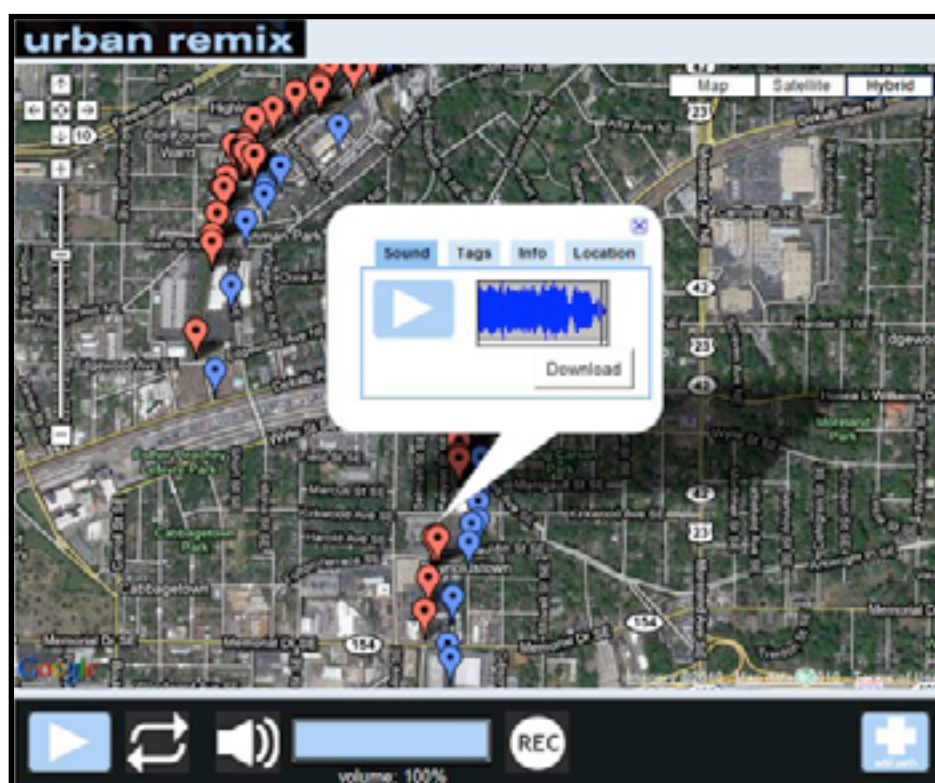


Figura 2- Mapa Urban Remix. Este é um exemplo de mapa colaborativo que permite a inserção de áudios. No caso acima, os sons foram gravados e postados sobre a cidade de Atlanta nos Estados Unidos. Fonte: Disponível em: <http://urbanremix.gatech.edu:8080/urbanremix-webapp/>



Em termos políticos, nos mapas colaborativos não é central a ideia de unidade territorial federativa como nos mapas tradicionais, pois aqui o que interessa são as escalas do território vivido e experimentado, ou seja, a escala do bairro, da rua em que se mora, dos roteiros de deslocamentos que se faz diariamente ou esporadicamente, da localização dos amigos, dos lugares de convívio como o espaço do trabalho, da escola, da praia que se frequenta, das casas dos amigos, dentre outras escalas do território efetivamente vivenciado.

No que diz respeito à dimensão cultural, os mapas colaborativos não estão necessariamente a serviço de um projeto de nação e não representam um símbolo de unidade cultural e territorial, presente nos termos em que se constitui o mapa tradicional. Nos colaborativos, o que interessa é a relação dos indivíduos com o lugar representado, pois é a partir dessa relação de pertencimento que os indivíduos podem produzir sentidos, ou seja, na escala do espaço vivido e não na escala de uma unidade territorial federativa que represente um Estado.

Abordando os mapas colaborativos pelo viés da comunicação, verificamos que esses dispositivos apresentam características e funções pós-massivas (LEMOS, 2007), uma vez que se estabelecem a partir da produção e do consumo de conteúdos informacionais descentralizados e personalizados em seus domínios. Esses mapas são construídos coletivamente pela alimentação de conteúdos por parte de seus colaboradores/usuários. Chamamos de práticas pós-massivas, nos mapas colaborativos, a personalização e a descentralização dos fluxos de informação a partir da inserção e da produção de textos, vídeos e fotografias que se remetem ao tema mapeado, bem como de anotações pessoais associadas a determinados locais, onde a possibilidade de qualquer pessoa produzir e consumir conteúdos seja uma realidade efetiva.

Com isto, os mapas podem ser vistos como uma *mídia*, haja vista sua característica primordial de via representativa de informações. Tratando-os desta maneira, constatamos que aqueles assentados no modelo do mapeamento não colaborativo, não proporcionam grandes possibilidades de estabelecimento de relações mais efetivas e abertas com o espaço geográfico, pois são feitos por poucos e através de técnicas estritamente objetivas que não priorizam os aspectos vivenciais, subjetivos, derivados de uma experiência direta com os espaços, mas sim uma perspectiva ancorada na leitura racional e instrumentalizada, e portanto, distanciada dos espaços vivenciados. Desta maneira, podemos afirmar que os mapas tradicionais configuram-se como uma mídia, marcada por funções massivas, que produz e destina seus conteúdos de forma unilateral para uma massa de consumidores de informações.

Por outro lado, com o surgimento de dispositivos digitais de projeção do espaço geográfico no ambiente da internet (*google maps, google earth*⁴), percebemos uma possibilidade de transformações na relação dos indivíduos com os espaços projetados, uma vez que essa abertura, que denominamos de mapeamento colaborativo, permite que qualquer pessoa com acesso aos dispositivos possa construir um mapa, personalizando e divulgando seu conteúdo na internet, transformando-se em agente ativo do processo, como um produtor de informação. Nesse sentido, ao permitirem a inserção de vídeos, fotografias e comentários, tais dispositivos de projeção possibilitam a emergência de processos e vínculos mais próximos com os lugares e conseqüentemente uma maior possibilidade de produção de significados e de elementos constituintes de novas representações sociais.

4 <<http://maps.google.com/>> e <<http://www.google.com/intl/pt-PT/earth/index.html>>



Essas novas relações sociais com o espaço, mediadas por novas tecnologias, vão ampliar as possibilidades de reconfigurações subjetivas dos lugares, do convívio social e das imagens de mundo que compartilhamos, ampliando a construção de novas camadas de territorialidade. Portanto, são as potencialidades abertas pelos mapas colaborativos na forma de se relacionar com o espaço geográfico que nos fazem inferir sobre uma provável reconfiguração das representações sociais geradas a partir de uma vivência e percepção particular destes territórios reproduzidos.

Tal mapeamento colaborativo, ao mediar uma relação com o espaço e ao permitir a adição de uma nova camada de conteúdos informacionais na sua plataforma, possibilita - além do desenvolvimento de um sistema com fluxo de informações descentralizadas e personalizadas -, a emergência de uma espacialidade marcada pela experimentação do espaço, em detrimento de uma espacialidade contemplativa, presente na cartografia clássica. Nesse sentido, o valor dos mapas colaborativos se evidencia na potencialidade de uma projeção mais aberta e mais fluida dos lugares, abrindo caminho para uma espacialidade mais relacional, onde os indivíduos tendem a construir maiores laços de pertencimento com os ambientes territoriais. Vale ressaltar que esta característica se mostra significativamente diferenciada daquela proposta pela cartografia oficial (não colaborativa), a qual apresenta os lugares como algo imanente, ou seja, como uma verdade revelada e extraída por métodos científicos, objetivos e racionais que a legitimam para tanto, cabendo pouco sentido aos aspectos de uma espacialidade desenvolvida por experiências vividas.

Conclusão

Neste artigo, adotamos a premissa de que a

realidade é sempre percebida e apropriada como produto de uma atmosfera social e cultural, onde cada um de nós se encontra envolvido por palavras, ideias e imagens que nos aproximam e nos dão sentido ao mundo que nos cerca; ou seja, percebida como produto de uma construção coletiva e não como uma materialidade *em si*, desconectada das esferas do imaginário e do mundo simbólico. Seguindo esta linha interpretativa, argumentamos que não há circulação de informações que não seja influenciada direta ou indiretamente por representações oriundas de articulações entre objetos, pessoas e ideias presentes em determinados contextos (MOSCOVICI, 2007). Os mapas, enquanto instrumentos que exercem a função de mediadores de informações associadas a determinados espaços e localizações geográficas, se configuram, desta forma, em elementos intervenientes importantes na construção de representações sociais, uma vez que revelam aspectos e características particulares de um determinado contexto, assim como ajudam na organização das experiências no curso da vida diária.

Em latim, a palavra mapa se refere a uma pequena toalha, ou algum tipo de folha, em que é projetada a localização dos terrenos, ou dos acidentes geográficos (MACHADO, 2007). Todavia, como apontamos ao longo do texto, os recentes processos de comunicação eletrônica transformaram o que era apenas um suporte físico para temas geográficos em um objeto que expressa uma determinada forma de produzir informações sobre os territórios. Com o surgimento de dispositivos digitais de projeção do espaço geográfico na internet, é possível pensar o mapa como uma “*mídia* aberta” a qualquer tipo de informação que tenha os lugares como referência. Tais dispositivos permitem que indivíduos, ou grupo de pessoas, não iniciados na cartografia, possam produzir informações que atendam às suas



necessidades, curiosidades e expectativas acerca dos lugares.

Esses novos fluxos de comunicação com os lugares, mediados por mapas colaborativos, dilatam as possibilidades de produção de sentidos e adicionam novas camadas de informações aos territórios. Tais mapas expressam, assim, uma forma diferente de estabelecer comunicação e de compartilhar uma imagem-ideia dos ambientes experienciados em suas dimensões materiais e simbólicas. Nesse sentido, é que indicamos que eles fornecem insumos significativos para a construção e para a vivência de novas representações sociais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DUARTE, Fábio. Crise das matrizes espaciais. São Paulo: Perspectiva, 2002.

FIRMINO, Rodrigo. Território e materialidade: Wikileaks e o controle do espaço informacional. 2011. Disponível em: <http://www.portalseer.ufba.br/index.php/contemporaneapostcom/article/view/5091/3880>. Acesso em: 6 de novembro de 2011.

GALVÃO, Ana; FRANÇA, Francieli; BRAGA, Luis. O território e a territorialidade: contribuições de Claude Raffestin. In: SAQUET, Marcos Aurélio; SOUZA, Edson Belo Clemente de. (Orgs). Leituras do conceito de território e de processos espaciais. São Paulo: Expressão Popular, 2009.

HAESBAERT, Rogério. O Mito da Desterritorialização: do "fim dos territórios" à multiterritorialidade. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2006.

HARVEY, David. Condição Pós-Moderna. São Paulo: Loyola, 2002.

JODELET, Denise. Representações Sociais: um domínio em expansão. In JODELET, Denise (Org.). As Representações Sociais. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2001.

JOLY, Fernando. A Cartografia. Campinas: Papirus, 2007.

LEMOS, André. Cidade e mobilidade. Telefones celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais. 2007. Disponível em: <http://www.usp.br/matrizes/img/01/Media1AndreLemos.pdf>. Acesso em: 8 de setembro de 2011.

MACHADO, Nilson J. Notas sobre a ideia de mapa. 2007. Disponível em: http://www.educared.org/educa/img_conteudo/file/CV_132/2007-03.pdf. Acesso em 8 de setembro de 2011.

MOSCOVICI, Serge. Representações sociais: investigações em psicologia social. Petrópolis: Vozes, 2007.

NOVA, Nicolas. Locative Media: A literature review. In Craft Research Report_2, fevereiro de 2004. Disponível em <http://test.waag.org/mobstuff/docs/>



CRAFT_report2. pdf. Acesso em 8 de setembro de 2011.

RAFFESTIN, Claude. Por uma geografia do poder. São Paulo: Ática, 1993.

PARASKEVOPOULOU, Olga.; CHARITOS, Dimitris; RIZOPOULOS, Charalampos. Práticas artísticas basadas en la localización que desafían la noción tradicional de cartografía. In *Artnoes*, nº 8, dezembro de 2008. Disponível em <http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/issue/view/75>. Acesso em 8 de setembro de 2011.

SANTOS, Douglas. A reinvenção do espaço: diálogos em torno da construção do significado de uma categoria. São Paulo: UNESP, 2002.

SANTOS, Milton. A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção. São Paulo: EDUSP, 2006.

SHEPARD, Mark. *Sencient City. Ubiquitous computing, architecture, and the future of urban space*. New York: The Architectural League/MIT Press, 2011.

SHORT, John. *The World Through Maps: A History of Cartography*. Toronto: Firefly Books, 2003.

WERTHEIM, Margaret. *Uma história do espaço: de Dante à Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

Mapas colaborativos digitais e (novas) representações sociais do território: uma relação possível.

José Carlos Santos Ribeiro,
Leonardo Branco Lima

Data do Envio: 14 de setembro de 2011.

Data do aceite: 04 de novembro de 2011.





Cartografia 2.0: Pensando o Mapeamento Participativo na Internet

Cartography 2.0: Thinking about Participative Mapping on the Internet

Paulo Victor Barbosa de Sousa¹

RESUMO Atualmente são notáveis o número e a variedade de projetos na Internet a terem como proposição central o uso de dados georreferenciados. Podemos encontrar diversas abordagens de estudo nesse campo, como mídias locativas, *webmapping*, *geoweb* e *neogeography*. Dentre alguns projetos de grande visibilidade, estão aqueles que se utilizam de conteúdo gerado pelo usuário, o que tem sido comumente chamado de *crowdsourcing*. Neste artigo, situamos primeiramente tais iniciativas em meio à pesquisa em geografia da comunicação, com um foco estabelecido em projetos de mapeamento abertos à participação cidadã, problematizando-se igualmente o exercício coletivo e o saber cartográfico não especializado. Ao final, apresentamos uma tipologia de diversos projetos, fruto de um esforço de identificação e catalogação do fenômeno..

PALAVRAS-CHAVE Geografia da comunicação; Mapeamento participativo; Internet; Colaboração; *Crowdsourcing*

ABSTRACT Nowadays, we can consider noteworthy the number and the variety of online projects based on geotagged data. It's possible to find manifold approaches to study this field, like locative media, webmapping, geoweb, neogeography. Among some projects of great visibility, there are these using content generated by the user, what is usually named crowdsourcing. In this paper we firstly establish these initiatives amid the research on geography of communication, focusing on mapping projects open to citizen participation. We consider also the collective operation and the amateur cartographic knowledge. Finally we present a typology based on several projects resulted of a attempt of identification and cataloging of the phenomenon.

KEYWORDS Geographies of Communication; Participative mapping; Internet; Collaboration; Crowdsourcing

¹ Publicitário e mestrando em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia. Membro do Grupo de Pesquisa em Cibercidades (GPC). Bolsista CNPq. pvsousa@gmail.com



Introdução

A corrida espacial e a guerra fria testemunhadas durante os anos 1960 parecem ter despontado mesmo numa situação irônica. Cerca de trinta anos depois, em meados da década de 1990, a Internet tomou, afinal de contas, rumos bem diferentes das iniciativas militares às quais seu surgimento está atrelado. A despeito de quaisquer assunções lineares de causa e efeito, a então chamada “rede mundial de computadores” já não era bem aquela rede onipresente e, porém, desterritorializada de fins estritamente bélicos. Os satélites lançados ao universo, durante a corrida espacial ou ainda nos dias atuais, não mais servem para o simples monitoramento, seja de populações, de fronteiras ou de recursos naturais: são justamente as imagens por eles produzidas e disponíveis comercialmente para os usos aparentemente mais banais que alimentam os dados de uma nova geração da informação geoespacial: trata-se de uma fase de “mídia espacial” na web (CRAMPTON, 2009).

São diversos os pesquisadores a buscarem uma aproximação entre comunicação, geografia, urbanismo e áreas afins. Versando especificamente sobre uma relação entre os estudos de geografia e de comunicação, Sonia Virgínia Moreira aponta uma determinada convergência entre ambas as áreas, de modo que o saber geográfico ganha importância para a comunicação. Uma vez que passamos a identificar os modos de acesso às tecnologias comunicacionais, enxergamos o movimento da informação e reconhecemos eventos situados em dados espaços da comunicação (MOREIRA, 2009, p.2)

Ao aproximarmos geografia e comunicação, percebemos, em linhas gerais, fluxos comunicativos a passarem pelas estruturas dos lugares – e podemos aqui pensar desde elementos mais palpáveis como *outdoors* até aquilo de ordem menos tangível, como

sinais de rádio e televisão. Por outro lado, mas não em contraponto, encontramos também olhares de coevolução e recombinação entre elementos midiáticos e o espaço físico, num movimento de hibridização (GRAHAM, 1998).

Em *Geographies of Communication*, Jesper Falkheimer e André Jansson sintetizam o elo existente entre as duas áreas do saber: a relação se dá no fato de que “todas as formas de comunicação ocorrem *no espaço*, e que todos os espaços são produzidos *através de representação*, a qual ocorre por *meios de comunicação*”² (FALKHEIMER & JANSSON, 2006, p.9). A explicação chega a ter um tom de obviedade, mas como apontado por Moreira (2009), diversas questões geográficas não são contempladas em análises comunicacionais. Por esse viés, o espaço deixa de ser um *a priori*, passando a ser questionado, negociado e transformado a partir das dimensões materiais e simbólicas ao seu redor.

Tomando um caminho similar aos dois autores, Paul Adams explica, em *Geographies of Media and Communication*, que a comunicação não é uma mera coletânea de objetos, mas um modo de vida. A definição já é suficiente para pensarmos em diversas implicações da espacialidade sobre a comunicação e vice-versa. O autor, assim, propõe quatro formas de analisarmos os entrelaçamentos possíveis às duas searas: observando a *mídia no espaço*, o que diz respeito a estruturas inerentes aos sistemas comunicativos alocadas de um modo ou de outro; o *espaço na mídia*, que versa sobre como a topologia se mantém estável mesmo diante da fluidez das redes onde estão inseridas; os *lugares na mídia*, ou como os espaços dotados de significado e afeição são representados nos meios de comunicação (ou

2 Tradução livre de “The linkage between geography and communication lies in the fact that all the forms of communication occur in space, and that all spaces are produced through representation, which occurs by means of communication”. Grifos no original.



produzidos por ele); e, por fim, a *mídia no lugar*, que trata da inserção dos veículos em meio aos lugares (ADAMS, 2009).

Nessa perspectiva de estudos, vários são os termos utilizados para caracterizar as novas práticas de interseção entre dados georreferenciados e dispositivos cujo funcionamento se dá com o uso da Internet. Como exemplos, são notáveis os conceitos de *geospatial web* ou *geoweb*, *neogeography*, mídia locativa e geocolaboração (CRAMPTON, 2009). Dentre diferentes práticas possíveis, desde jogos a aplicativos de realidade aumentada, nosso foco aqui se dá especificamente em relação a modelos de mapeamento. Vale lembrar que cada um dos termos acima traduz um entendimento de pouca peculiaridade sobre as práticas recorrentes na área, sendo por vezes, senão sinônimos, adjacentes o suficiente para que causem confusões entre si. Inicialmente, tratemos, pois, de esclarecer as principais visões em torno das emergentes práticas cartográficas na Internet.

Cartografia na web 2.0

As ferramentas pioneiras de visualização de mapa *online* surgiram já nos anos 1990. Haklay, Singleton e Parker (2008) apontam o Xerox PARC Map View, lançado em 1993, como o ponto inicial dessa nova fase por eles denominada de *geospatial web*. Já Farman (2010) dá destaque ao MapQuest, disponibilizado em 1996. Neste caso, a aplicação não se limitava a suas próprias funcionalidades, mas permitia que outras empresas a utilizassem como base para a criação de outros serviços – o que hoje é propriedade fundamental de serviços como Google Maps, Bing Maps ou OpenStreetMap³, por

3 Os links para tais serviços encontram-se no final do artigo, juntamente com outros projetos.

meio especialmente das APIs⁴. Para Farman, uma nova era se descortinava devido à democratização da cartografia e a uma possibilidade de comparação dada aos usuários de então. Ao invés de terem acesso a uma quantidade diminuta de mapas, de estarem à mercê dos posicionamentos políticos e ideológicos de cada projeção ou escala adotada (CASTRO, 1995) e de encontrarem barreiras técnicas em cada um delas, os usuários de então passaram a ter uma maior variedade de mapas para a leitura de seu espaço:

Enquanto muitas crianças em idade escolar ao redor do mundo são apresentadas à Projeção de Mercator em suas aulas, a capacidade de acessar uma maior variedade de mapas num ambiente online oferece a possibilidade de visualizar a Terra de modo diferente (FARMAN, 2010, p. 872)⁵.

Há muitas questões inerentes a essa nova modalidade geográfica, dentre elas as próprias limitações de cada projeção. O mesmo autor explica ainda que, ao contrário das projeções cartográficas tradicionais, as quais precisam tornar plana uma visualização que de fato é esférica, há *softwares* que precisam realizar o oposto: alocar um conjunto de fotografias planas sob uma forma tridimensional. Para além de problemas técnicos como este, Farman ainda nos lembra como o mapa deve ser observado criticamente, lido como um produto cultural carregado de perspectivas, longe de ser uma representação objetiva do mundo (FARMAN,

4 Application Programming Interface, ou Interface de Programação de Aplicativos, um conjunto de códigos e procedimentos padronizados para facilitar a criação de aplicações externas ao próprio produto.

5 Tradução livre de “While many school-aged children around the world are presented with the Mercator Projection map in the classroom, the ability to access a wider variety of maps in an online realm offers the possibility to visualize the space of the Earth in a different way”.



2010; CRAMPTON & KRYGIER, 2008). Em outras palavras, esta é uma preocupação sobre como os usuários e leitores de mapas digitais podem fugir dos objetivos (implícitos) propostos por quem o projetou. Ressalte-se que ambas questões não são recentes, e Lacoste (1988) já mostrava como o desenvolvimento da cartografia esteve sempre atrelado a interesses específicos de determinados grupos ou instituições.

Para além de tais contendidas, nosso foco aqui não é no mero consumo ou leitura de mapas *online*, mas numa ideia de *re-produção*, tendo em vista a participação dos usuários da Internet e o conteúdo por eles gerado. São inúmeros os exemplos que dão possibilidade de edição a cidadãos comuns e sem qualquer formação geográfica. Encontram-se desde ferramentas mais simples voltadas à anotação espacial até propostas mais complexas que, em certa medida, equiparam o amador a um cartógrafo profissional. Tais exemplos serão mostrados ao final do texto.

Em busca de melhor compreensão do fenômeno, vários estudiosos têm estabelecido linhas de pesquisa e nomenclaturas específicas para a área. Crampton (2009), em artigo no qual fala sobre “mapas 2.0”, realiza o levantamento de algumas destas terminologias: *geoweb*, *neogeography*, *geocollaboration*, *locative media* e até *map hacking*. Os termos, em linhas gerais, discorrem sobre práticas muito similares, figurando muito mais em meio a uma confusão de nomes do que realmente numa variação contundente de práticas diferentes. Por *geospatial web*, por exemplo, ou simplesmente *geoweb*, compreende-se o uso de aplicações na Internet a contarem com informações geográficas – como mapas *online* (HAKLAY, SINGELETON & PARKER, 2008). Num passo um pouco além, Turner (2006) trata do conceito de *neogeography*, adotado para se referir a práticas nas quais usuários de Internet utilizam e criam suas próprias

representações do espaço físico, geralmente tendo em mãos ferramentas similares a SIGs (sistemas de informação geográfica usados por profissionais). Em suma, essa “nova geografia” fala

sobre o compartilhamento de informações de localização com amigos e visitantes [de sites pessoais, por exemplo], a formação de contexto e troca de compreensão através do conhecimento do lugar⁶ (TURNER, 2006, p. 3).

Há, contudo, pelo menos dois problemas com a definição trazida pelo autor: primeiramente, é bastante superficial, sem nenhuma discussão ou contextualização histórica em torno dela; além do mais, o termo utilizado descreve ações que vão de encontro a uma das correntes dos estudos em geografia, a *New Geography* (ou Nova Geografia, no Brasil), a qual representa um pensamento dedutivo baseado na análise quantitativa, perspectiva herdada sobretudo das ciências naturais (CÂMARA, MONTEIRO & MEDEIROS, 2003).

Nesse contexto, vale ainda ressaltar o uso da expressão *map hacking* – ou, em livre adaptação, *hackeamento de mapas* –, a qual indica a modificação das formas de visualização de serviços de mapeamento *online* por usuários comuns (CRAMPTON, 2010). O termo tem origem na cultura *hacker*, difundida a partir dos anos 1980 com a popularização da microinformática, indicando uma atitude de apropriação e recombinação dos produtos tecnológicos utilizados nessa área (LEMOS, 2002).

Diante de tantas formas de compreender um único fenômeno – a saber, a disponibilização de dados georreferenciados na Internet – é necessário ao menos deixar claro nosso alinhamento com os estudos de mídia locativa, num esforço de tecer

6 Tradução livre de “Neogeography is about sharing location information with friends and visitors, helping shape context, and conveying understanding through knowledge of place.”.



relações entre os estudos do espaço notoriamente urbano e as ferramentas comunicacionais sensíveis a uma dada localização geográfica – frisando, assim, sua importância para os estudos de comunicação. Desse modo, as mídias locativas são definidas “como dispositivos, sensores e redes digitais sem fio e seus respectivos bancos de dados ‘atentos’ a lugares e contextos” (LEMOS, 2009, p. 91). Essa atenção ou sensibilidade diz respeito a uma capacidade de reação informacional tanto ao espaço quanto a seus componentes, sejam pessoas ou objetos.

Percebe-se, afinal, que em diversas destas perspectivas ressalta-se o papel primordial que os usuários de tais ferramentas desempenham para a manutenção das mesmas: sem a contribuição deles, tais “geografias” não teriam razão ou modo de existência. A base dessa dinâmica reside em dois conceitos-chave: *crowdsourcing* e colaboração. O primeiro termo refere-se à maneira pela qual serviços da web 2.0 encontraram a fim de angariar informações e novidades para seus sites. Essa expressão “2.0”, cunhada por Tim O’Reilly (2005), designa o surgimento de um espaço propício a conversações, à expressão e à participação de indivíduos e coletivos, o que daria origem a práticas econômicas diferenciadas do que se deu na fase de implementação e popularização da Internet (ANTOUN, 2008), tendo a multidão (*crowd*) como fonte (*source*) principal de conteúdo (HOWE, 2006).

Embora seja pouco problematizada e voltada principalmente a um aspecto mercadológico, a ideia geral de web 2.0 nos serve como uma categoria básica para a ocorrência de determinadas plataformas. Nesse bojo, aos esforços de produção coletiva dá-se o nome geral de colaboração (CRAMPTON, 2009) ou produção pareada (BENKLER, 2002), ou dentro do fenômeno abordado, geocolaboração (MacEACHREN & BREWER, 2004). A ideia é simples: projetos de cunho geocolaborativos baseiam-se

em ações cooperadas com foco na produção e no consumo de informações georreferenciadas, tendo como meio de atuação sistemas apropriados para o trabalho em conjunto que usam o computador como meio de angariar os esforços coletivos – o que caracteriza, assim, sua fundamentação na web 2.0.

À própria concepção de que web 2.0 associam-se, de maneira recorrente, os verbos participar e colaborar. Os serviços típicos dessa seara parecem ter encontrado nos ambientes online um espaço perfeito para publicizar um ideal de coletividade: o jornal pede contribuições, o mapa é aberto à colaboração, projetos como Wikipedia⁷ e Youtube⁸ só funcionam à base dos conteúdos enviados por usuários. Para Antoun (2008), neste novo momento temos um mercado propício a conversações, à expressão e à participação de indivíduos e coletivos. Neste contexto,

a cooperação, a colaboração e a livre expressão seriam os instrumentos dessa nova *web*, uniria empresários e usuários através da livre comunicação em um poderoso ambiente de negócios cooperativos e integrados (ANTOUN, 2008, p. 20).

A ideia corrente é de que a web 2.0 se configurou justamente de um modo diferenciado a um momento seu anterior – controverso, pois pouco se fala em “web 1.0”. A transição entre um modelo e outro é gradual e nada clara (e talvez sequer tenha se dado em todo o mundo de modo igual), mas aceita-se, em geral, que o ponto de diferenciação é precisamente a atenção que as empresas passaram a investir nos usuários: é por estes e a partir destes que os sites passaram a ser mantidos, alimentados

7 Disponível em <<http://www.wikipedia.org/>>. Acesso em 08/07/2011.

8 Disponível em <<http://www.youtube.com/>>. Acesso em 08/07/2011.



e expandidos. Em outras palavras, passamos a ser não só testemunhas mas, principalmente, participantes, agentes ativos de ambientes *online* cujo funcionamento está deliberadamente baseado na contribuição dos seus usuários (MALINI, 2008).

Nesse contexto de coletividade, não tardam a surgir sites a propiciarem, para além de meras contribuições, uma atuação amadora em diversos campos de atuação – fotografia, vídeos, jornalismo, dentre outros – dando, assim, vazão à experiência vivida de cidadãos comuns. Se por um lado a atuação não-profissional aparece como um dos pilares dessa “nova” web, por outro, chega a suscitar movimentos contrários e árduas críticas a um certo “culto do amador” (KEEN, 2007). No entanto, encontramos nas práticas cartográficas amadoras um claro exemplo do espaço vivido de fato, em contraposição ao espaço frio e estrategicamente concebido (LEFEBVRE, 1991a). O mapa tradicional pode ser qualificado a partir de sua correspondência à realidade topográfica (BOLIN, 2006, p. 73) mas, em termos de perfeição, tal parâmetro encontra-se num patamar inatingível, sendo muito mais um processo de construção tendo por base um conjunto de estratégias. Como diz Joliveau, “o mapa puro e acabado para ser lido, não existe” (2008, p. 49).

Precisamente por essa ausência de pureza e acabamento é que se encontra no “ato cibercartográfico” um reconhecimento das transformações pelas quais passam o mundo e suas representações. Muito além de ser um termo a designar meramente os serviços de mapeamento na Internet, a cibercartografia “visa a apreender a natureza mutável dos mapas, focando-se, a cada momento, em suas dimensões de conteúdo, suas formas, suas funções e suas implicações” (CAQUARD et al., 2005, p. 2)⁹. Dito de outra forma, nessa

9 Tradução livre de “(...) vise à appréhender la nature changeante des cartes en s’intéressant à la fois à leurs dimensions contenues, leurs formes, leurs fonctions ou leurs implications”.

perspectiva o mapa é encarado como um produto em constante transformação, enxergando nos usuários um papel central de manutenção e desenvolvimento.

Temos, assim, nas práticas colaborativas da web 2.0 um palco propício à interseção entre poderes institucionalizados e a vida cotidiana, despretensiosamente desorganizada. Naturalmente, em meio a processos colaborativos de criação e remodelagem, não pode passar despercebida a noção de geocolaboração, que surge fomentando o aparecimento de espaços propícios aos embates entre diferentes (e divergentes) saberes:

A geocolaboração, que designa as tentativas ou as situações colaborativas que utilizam os dados geográficos e as tecnologias geomáticas (...) representa um dos principais eixos de reflexão a se considerar, de modo renovado, a cartografia participativa. Fundamentada na interação permanente entre conteúdos e usuários, esse tipo de situação permite emergir novos conhecimentos localizados por meio de diálogo e confronto de saberes (...) (MERICKSKAY & ROCHE, 2010, p. 237)¹⁰.

Vale lembrar que, a rigor, a participação de cidadãos em processos de mapeamento não é exatamente uma novidade. Em Cartografias Sociais e Território (ACSELRAD, 2008), temos vários exemplos de uma dinâmica participativa disseminada a partir dos anos 1990. Comumente tais abordagens fazem uso de Sistemas de Informação Geográfica (SIG), ferramentas de auxílio para a análise do território

10 Tradução livre de “La géocollaboration qui désigne les approches ou les situations collaboratives utilisant des données géographiques et des technologies géomatiques (...) représentent l’un des principaux axes de réflexion pour envisager de manière renouvelée la cartographie participative. Reposant sur l’interaction permanente des contenus et des usagers, ce type de situation permet de faire émerger de nouvelles connaissances localisées par le dialogue et la confrontation des savoirs (...)”



mapeado. Alia-se, assim, os potenciais dessas ferramentas ao saber local de camadas da população outrora preteridas pela produção cartográfica dita oficial ou mais tradicional (ACSELRAD & COLI, 2008). Dessa maneira,

podemos definir os SIG participativos como os SIG desenvolvidos em parte por (e para) o público (indivíduos, grupos locais...), de maneira a favorecer a participação deste mesmo público em processos de gestão territorial locais (MERICSKAY & ROCHE, 2010, p 231)¹¹.

Tal abordagem, contudo, ainda guarda diferenças para a forma descentralizada típica da web. Nos SIG participativos, a abertura à participação está inserida em meio a processos controlados por setores públicos ou privados, como agências governamentais, organizações indígenas, universidades, ONGs, dentre outros, como apontam Acselrad & Coli (2008) – e tal controle talvez se dê como uma maneira de manutenção do status do cartógrafo. Fica claro que há, nestas abordagens, um núcleo de comando a traçar objetivos e táticas para aquele dado mapeamento. É algo que não invalida nem uma forma nem outra de participação, mas é necessário ressaltar tal diferença em relação aos exemplos encontrados na web – os quais, de fato, nem sempre buscam a mesma precisão e centralidade de decisões dos modelos mais tradicionais.

Pesquisa empírica: mapeando mapas abertos à participação

Feitos esclarecimentos teóricos para a contextualização desta pesquisa, apresentamos aqui uma coleta de projetos a trabalharem

11 Tradução livre de: “On peut définir les SIG participatifs, comme des SIG développés en partie par (et pour) le public (des individus, des groupes locaux...), dans le but de favoriser la participation du public dans les processus de gestion territoriale locaux”

especificamente com mapeamentos e colaboração oriunda dos usuários. A exploração e tipologia aqui apresentadas não se pretendem exaustivas, especialmente por dois motivos: em primeiro lugar, a todo instante novos sites são criados com propostas similares; em segundo, algumas destas iniciativas têm algo de ambíguo, indefinido, plástico, o que dificulta a categorização exata, sem mútuas exclusões. Ainda por essa razão, optou-se aqui por uma tipologia maleável, de modo que um mesmo projeto poderá se encontrar em mais de uma categoria, respeitando suas capacidades de transitarem livremente pelas formas de apresentação ou de apreensão por parte dos usuários.

Os exemplos aqui expostos foram catalogados durante todo o ano de 2010 até junho de 2011, buscando-se aqueles serviços que disponibilizam ao público as opções de adicionar e editar dados sob uma base cartográfica, tendo assim a ideia de *crowdsourcing* como coluna central de seu funcionamento. Há vários mapas que oferecem acesso aos dados sob a forma única de consulta – por exemplo, quando utilizados sob a forma de infográfico em reportagens. Não sendo alvo deste artigo, foram eliminados deste levantamento. Abaixo, uma breve descrição dos tipos encontrados.

a) *Problemas urbanos*: neste grupo, situam-se os mapas que servem à anotação espacial de problemas urbanos diversos. Embora definir o que é problema urbano seja algo muito amplo (o que não pode, afinal, vir a se constituir como um problema relativo à cidade?), pretendemos aqui ressaltar o caráter de adoção e zelo do espaço público que essas iniciativas carregam, num claro movimento de clamar o direito à cidade (LEFEVBRE, 1991a; LEFEVBRE, 1991b *apud* SOUZA, 2009). Vale perceber que boa parte desses projetos alude a questões cotidianas, especialmente na infraestrutura (*Urbanias*¹²) ou na segurança

12 <http://www.urbanias.com.br>



pública (*Wikicrimes*¹³), além de comumente se caracterizarem como uma oportunidade para a prática de cidadania. Há também aqueles que estão situados de modo específico na linha do tempo, referindo-se a ocasiões além do dia-a-dia, como é o caso do *UK Students Protests*¹⁴, uma iniciativa para o mapeamento de protestos estudantis no Reino Unido. Como exemplo brasileiro, cabe sublinhar o *Eleitor 2010*¹⁵, projeto para a denúncia (e posterior identificação espacial) de irregularidades nas eleições ocorridas no referido ano.

Além disso, para as questões corriqueiras, encontramos mapas de ruas danificadas (*Arregla mi Calle*¹⁶ ou *Fix my Street*¹⁷), e de problemas na coleta de lixo (Urbanias). Para situações extraordinárias, há aqueles que mapeiam crimes eleitorais (*Eleitor 2010*), deslizamento de terra (*Mapa das Chuvas no RJ*¹⁸) e os recentes problemas de radioatividade no Japão (*Safecast*¹⁹). Cabe ainda diferenciar dentre aqueles que são completamente construídos por iniciativas comunitárias e aqueles elaborados por jornais ou portais, os quais se utilizam dos visitantes apenas como fontes de dados, mas sem criar espaços apropriados para deliberações.

b) *Subjetividade e senso de lugar*: aqui se agrupam exemplos baseados numa mescla entre a infraestrutura, a topografia e o que há de intimamente significante para as pessoas – entendemos lugar, pois, como o espaço dotado de significados, pessoais ou coletivos (CRESSWELL, 2005). De modo genérico,

13 <http://wikicrimes.org>

14 <http://maps.google.co.uk/maps/ms?msid=210122421581924639063.000496f96fd6739e0982d&msa=0>

15 <http://eleitor2010.com>

16 <http://www.arreglamicalle.com>

17 <http://www.fixmystreet.com>

18 <http://g1.globo.com/Noticias/Rio/0,,MUL1559727-5606,00-CO NTE+AO+G+ONDE+VOCE+ESTAVA+NO+DIA+EM+QUE+O+RIO +PAROU.html>

19 <http://www.safecast.org>

pode-se dizer que tais mapas localizam o intangível, fazendo emergir as emotividades relacionadas ao lugar. Como exemplo, podemos citar mapeamentos de sons (*Save our Sounds*²⁰), relações sexuais (*I Just Made Love*²¹) e até emoções (*Mappiness*²²). Um exemplo brasileiro a ser ressaltado é o Wikimap²³, projeto de mapeamento de pontos de interesse em comunidades de baixa renda na cidade do Rio de Janeiro.

Embora também haja dificuldades em delinear perfeitamente o que há de subjetivo nessa categoria, mas não na primeira, é preciso observar nesses casos a perspectiva não necessariamente utilitarista que os permeia. Além disso, trazer à tona os problemas de uma cidade tem algo de significativo, seja para um grupo, seja para um único indivíduo. Há ali, porém, uma busca por uma certa racionalidade do espaço público, ainda mais tendo em vista que o que se busca dar a saber é precisamente aquilo que não vai bem. Falar de subjetividade e senso de lugar nos remete, portanto, a uma apreensão e uma reconfiguração do espaço urbano de tal modo que seja possível fugir de seu uso racional.

c) *Facilidades e equipamentos urbanos*: aqui se encontram aqueles que localizam elementos de interesse do cidadão – o que, todavia, nem sempre aparece na cartografia oficial. Em geral, apresentam um viés mais utilitarista que os exemplos anteriores, servindo de apoio às atividades que os cidadãos realizam em seus espaços. Encontramos aqui mapeamento de festivais de música (*Festivais de Música Independente*²⁴), de redações de jornais

20 <http://www.bbc.co.uk/worldservice/specialreports/saveoursounds/index.shtml>

21 <http://ijustmadelove.com>

22 <http://www.mappiness.org.uk>

23 <http://wikimapa.org.br>

24 <http://www.google.com/maps/ms?msid=206540530705009457099.00047dea6b7e2aa143a20&msa=0>



(*Newspaper Map*²⁵), de postos de combustível (*Guia de Postos*²⁶), de ciclovias (*Pedalando em Recife*²⁷, *Bike Map*²⁸) e de redes sem fio de acesso à Internet (*Sinal 3G*²⁹, *Wi-Fi Salvador*³⁰).

Num movimento quase natural, poderíamos agrupar estes exemplos junto à categoria de problemas – ambos, afinal, dizem respeito a uma boa operação do corpo urbano. Contudo, há aqui uma diferença fundamental: esses mapas mostram não o que há de errado ou problemático, mas sim aquilo que se encontra em pleno funcionamento e que pode vir a ser útil para a população.

d) *Ferramentas de edição cartográfica*: neste grupam estão identificados projetos a lidar não com a localização de estruturas ou eventos, mas diretamente com a manipulação da topografia. Encontramos três subtipos aqui: os de base cartográfica editável, quando os usuários podem realizar modificações em diversos elementos do território (*OpenStreetMaps*³¹, *Google MapMaker*³²); os não-editáveis, que são aqueles a servirem de fundamento para a criação de outros serviços, atuando como uma camada de informações geográficas para posteriores anotações espaciais (como os já citados *Google Maps* e *Bing Maps*); e, em cima destes, são criados outros serviços para produção de mapas temáticos personalizados, como *Wikimaps*³³, *Crowdmap*³⁴, *UMapper*³⁵ e

25 <http://www.newspapermap.com>

26 <http://www.guiapostos.com.br>

27 <http://pedaladorecife.blogspot.com>

28 <http://www.bikemap.net>

29 <http://www.sinal3g.com.br>

30 <http://www.wifisalvador.facom.ufba.br>

31 <http://www.openstreetmap.org>

32 <http://www.google.com/mapmaker>

33 <http://wikimaps.com>

34 <http://crowdmap.com>

35 <http://www.umapper.com>

*GeoCommons*³⁶.

e) *Redes sociais móveis*: Vale, por fim, fazer referência às chamadas redes sociais baseadas em localização (SUTKO & DE SOUZA E SILVA, 2011), categoria que ganha relevância diante de exemplos como Foursquare³⁷, Gowalla³⁸ e Facebook Places³⁹. Embora não possamos considerar estes casos como produções pareadas ao modo tratado por Benkler (2002), uma vez que se destinam mais à sociabilidade e construções identitárias, como apontam Sutko & de Souza e Silva (2011), é necessário ao menos citá-las enquanto abordagens pautadas em dados georreferenciados.

Considerações finais

A cartografia só passou a vigorar enquanto seara institucionalizada a partir do século XIX. Até então, o universo dos mapas e saberes inerentes era abarcado pela própria Geografia como um todo, sem uma disciplina cartográfica distinta (LACOSTE, 1988). Apesar das motivações para tal separação – em geral militaristas, voltadas ao controle e à expansão territorial – não se pode deixar de considerar o estabelecimento do saber cartográfico resultante de um embate de categoria. E essa categoria, precisamente, não parece ser atacada pelos projetos acima citados.

É bem verdade que pessimistas como Keen (2007) criticam severamente a atuação amadora na Internet, não apenas em termos formais, mas principalmente em relação à qualidade daquilo que é produzido. Contudo, não é preciso seguir sua visão assumidamente pessimista para observarmos que o mapeamento aberto da web 2.0 não busca a mesma precisão dos mapas tradicionais. Independente da

36 <http://geocommons.com>

37 <http://foursquare.com>

38 <http://gowalla.com>

39 <http://www.facebook.com/facebookplaces>



nomenclatura escolhida, resta à cibercartografia, à *geoweb*, à geocolaboração ou ao que quer que seja a preocupação de prover aos indivíduos uma forma de diálogo e representação de seus próprios lugares. O uso e seu sentido serão ditados a partir da apropriação dos usuários, o que resulta em um ato de consciência política, um palco de subjetividade ou um espaço de utilitarismo urbano, sendo bem menos um instrumento de eficiência e pseudo-objetividade científica. Como apontam Caquard et al. (2005), não podemos encarar o mapa como algo dado, finalizado e verdadeiro, tampouco como um produto dissociado das ações que o criam e do seu contexto de realização. Nesse sentido, a ideia é que nos situemos em meio a uma consciência crítica sobre a representação espacial e que possamos, enquanto indivíduos ou coletivos, falar, propor, contestar e repensar nossos espaços de atuação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADAMS, Paul C. Geographies of media and communication: a critical introduction. United Kingdom: Wiley-Blackwell, 2009.

ACSELRAD, Henri; COLI, Luis Régis. Disputas cartográficas e disputas territoriais. In: ACSELRAD, Henri (Org.). Cartografias sociais e território. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, Instituto de Pesquisa e Planejamento Urbano e Regional, 2008. p. 13-43.

ANTOUN, Henrique (org.). Web 2.0: participação e vigilância na era da comunicação distribuída. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008.

BENKLER, Yochai. BENKLER, Yochai. Coase's Penguin, or, Linux and The nature of the Firm. The Yale Law Journal, v. 112, 2002.

BOLIN, Göran. Electronic Geographies. In FALKHEIMER, Jesper; JANSSON, André. Geographies of Communication, p. 67-86, 2006.

CÂMARA, Gilberto; MONTEIRO, Antônio Miguel Vieira; MEDEIROS, José Simeão. Representações Computacionais do Espaço: Fundamentos Epistemológicos da Ciência da Geoinformação. Geografia, v. 28, n.1, 2003, p. 83-96.

CAQUARD, Sebastien et al. Introduction au concept d'acte cybercartographique: Genèse d'un atlas cybercartographique. Cybergeog: European Journal of Geography, Sélection des meilleurs articles de SAGEO, 2005. Disponível em: <<http://www.cybergeog.eu/index9272.html>>. Acesso em 17/02/2011.

CASTRO, Iná Elias de. O Problema da Escala. In: CASTRO, Iná Elias de et al. Geografia: conceitos e temas. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1995. p. 117-140.

CRAMPTON, Jeremy W. Cartography: maps 2.0. Progress in Human Geography, v.33, n.1, p. 91-100,



2009.

_____, Jeremy W. Mapping: A Critical Introduction to Cartography and GIS. Malden: Blackwell Publishing, 2010.

CRAMPTON, Jeremy W.; KRYGIER, John. Uma introdução à cartografia crítica. ACSELRAD, Henri (Org.). Cartografias sociais e território. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, Instituto de Pesquisa e Planejamento Urbano e Regional, 2008. p. 113-151.

CRESSWELL, Tim. Place: a short introduction. 3ª ed.. Malden: Blackwell Publishing, 2005.

FALKHEIMER, Jesper; JANSSON, André. Geographies of Communication: The Spatial Turn in Media Studies. Göteborg: Nordicom, 2006.

FARMAN, Jason. Mapping the digital empire: Google Earth and the process of postmodern cartography. *New Media & Society*, v. 12, n. 6, p. 869-888, 2010.

GRAHAM, Stephen. The end of geography or the explosion of place? Conceptualizing space, place and information technology. *Progress in Human Geography*, v. 22, n. 2, p. 165-185, 1998.

HAKLAY, Muki; SINGLETON, Alex; PARKER, Chris. Web Mapping 2.0: The Neogeography of the GeoWeb. *Geography Compass*, v. 2, n. 6, p. 2011-2039, 2008.

HOWE, Jeff. The Rise of Crowdsourcing. *Wired Magazine*, junho, 2006. Disponível em <<http://www.wired.com/wired/archive/14.06/crowds.html>>. Acesso 07/11/2011.

JOLIVEAU, Thierry. O lugar dos mapas nas abordagens participativas. ACSELRAD, Henri (Org.). Cartografias sociais e território. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, Instituto de Pesquisa e Planejamento Urbano e Regional, 2008. p. 45-69.

KEEN, Andrew. The cult of the amateur: how today's internet is killing our culture. New York: Doubleday, 2007.

LACOSTE, Yves. Objetos geográficos. Seleção de

Textos. São Paulo, n. 18, p. 1-15, 1988.

LEFEBVRE, Henri. The production of space. London: Blackwell Publishing, 1991a.

LEFEBVRE, Henri. O direito à cidade. São Paulo: Ed. Moraes, 1991b.

LEMOS, André. Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.

_____, André. Arte e mídia locativa no Brasil. In: LEMOS, André; JOSGRILBERG, Fabio (Org.). Comunicação e mobilidade: Aspectos Socioculturais das Tecnologias Móveis de Comunicação no Brasil. Salvador: EDUFBA, p. 89-108, 2009.

MacEACHEREN, Alan M.; BREWER, Isaac. Developing a conceptual framework for visually-enabled geocollaboration. *International Journal of Geographical Information Science*, v. 12, n.1, 2004, p.34-88.

MALINI, Fábio. Modelos de colaboração nos meios sociais da internet: uma análise a partir dos portais de jornalismo participativo. ANTOUN, Henrique (org.). Web 2.0: participação e vigilância na era da comunicação distribuída. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008. p. 83-99.

MERICSKAY, Boris; ROCHE, Stéphane. Cartographie et SIG à l'ère du Web 2.0: Vers une nouvelle génération de SIG participatifs. In: Conférence internationale de Géomatique et Analyse Spatiale (SAGEO 2010), Toulouse: France, 2010. Disponível em: <http://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00583142_v1>. Acesso em 10/07/2011.

MOREIRA, Sonia Virgínia. Sobre a Invisibilidade da Geografia na Comunicação. In: XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2009. Anais... Curitiba/PR: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação.

SOUZA, Charles Benedito Gemaque. A contribuição de Henri Lefebvre para reflexão do espaço urbano da Amazônia. *Confins – Revista Franco-Brasileira de Geografia*, v.5, n.5, 2009.

SUTKO, Daniel M.; DE SOUZA E SILVA, Adriana. Location-aware mobile media and urban sociability.



New Media & Society, v. 13, 2011, pp. 807-823.

TURNER, Andrew J. Introduction to Neogeography.
O'Reilly Media, 2006.

Cartografia 2.0: Pensando o Mapeamento Participativo
na Internet
Paulo Victor Barbosa de Sousa

Data do Envio: 13 de setembro de 2011.
Data do aceite: 10 de novembro de 2011.





A cultura do compartilhamento e a reprodutibilidade dos conteúdos

The culture of sharing and the reproducibility of the content

Daniela Zanetti¹

RESUMO Diante de um acentuado discurso que coloca a convergência das mídias como fator ao mesmo tempo desestabilizador de estruturas tradicionais de veiculação de conteúdo na rede e também de inovação, o artigo desenvolve a ideia de “cultura do compartilhamento” no contexto da efetivação das plataformas de arquivamento e de disponibilização dos mais diferentes tipos de conteúdos na rede, principalmente a partir do surgimento da Web 2.0. Para tanto, apresenta algumas características dessa prática recentemente institucionalizada e legitimada, relativas à sua constituição no âmbito da cibercultura.

PALAVRAS-CHAVE Compartilhamento; convergência; cibercultura.

ABSTRACT Considering a massive discourse that puts the media convergence at the same time as a factor of destabilization of traditional structures of displaying content on the network and also a factor of innovation, the article develops the idea of “culture of sharing” in the context of the multiple displays of realization, archiving and making available more different types of content on the Web, mainly from the emergence of Web 2.0. So, this paper presents some of the characteristics of this practice recently institutionalised and legitimized, relating to its constitution in the context of the cyberculture.

KEYWORDS Sharing; convergence; cyberculture.

¹ Professora do curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Espírito Santo. Doutora em Comunicação e Cultura Contemporâneas. e-mail:daniela.zanetti@gmail.com



A exponibilidade das obras e a produção de conteúdo virtual

O debate fortemente presente no início do século XXI em torno das consequências da pirataria *on-line* para os modos de consumo de músicas e de obras audiovisuais, e sua consequente interferência na lógica de funcionamento das indústrias fonográfica e cinematográfica, traz à tona outro fenômeno que tem, paradoxalmente, favorecido não somente essas mesmas indústrias como também outras esferas sociais: a prática do compartilhamento na rede. No caso específico da música, a sistematização do compartilhamento na rede representou não somente uma mudança no modo de consumo e de fruição musical (Yúdice, 2007; Castro, 2009), mas também uma adequação do mercado no sentido de se beneficiar através de recursos como o marketing viral produzido espontaneamente nas trocas de *playlists* e de videocliques, por exemplo, na utilização dos serviços de recomendação, nos próprios programas de compartilhamento de músicas.

Ainda que o surgimento da microinformática e da Internet esteja de fato atrelado à ideia de “democratização” da informação, através de sua descentralização (Levy, 1999; Lemos, 2007), nem todas as formas de partilha – e nem todo o conteúdo intercambiado – foram legitimadas de antemão. São justamente os “desvios” e as apropriações livres que ajudaram a configurar o atual estágio da cibercultura. Antes fragmentado e muitas vezes considerado “indomável”, o ato de intercambiar qualquer tipo de conteúdo na Internet foi sendo cada vez mais estimulado à medida que foi se tornando mais “organizado”, sistematizado.

Essa sistematização, todavia, não se deveu apenas a um aprimoramento do aparato tecnológico (por meio de uma intensificação das chamadas redes sociais *on-line* e dos vários dispositivos de compartilhamento, como os espaços de comentários

e os dispositivos de classificações e categorizações de conteúdos), mas essencialmente a um discurso legitimador e ao mesmo tempo aglutinador em torno da prática do compartilhamento. São os mecanismos do mercado de certo modo se apropriando dos processos comunicacionais espontâneos e não organizados que surgem na rede.

Assim como em outras revoluções tecnológicas que intensificaram a reprodutibilidade informacional e artística – a exemplo do surgimento da fotografia e do cinema, como bem descreveu Walter Benjamin (1994) – o advento das mídias digitais promoveu o surgimento de novos padrões de compreensão dos processos comunicacionais e de novas formas de sociabilidade que, não por acaso, incorporam a noção de “cultura”, quase sempre atrelada a conceitos pertencentes à dimensão técnica: “cultura digital”, “cibercultura”, “cultura da mobilidade” (Santaella, 2003), “cultura da interface” (Johnson, 2001), “cultura da convergência” (Jenkins, 2008), “cultura da virtualidade real” (Castells, 1999). Em comum, essas noções ratificam a incorporação e o impacto das tecnologias digitais no cotidiano dos indivíduos, pontuando diferentes dimensões de um mesmo fenômeno.

Considerando outros aspectos que ajudam a configurar essa relação entre cultura informacional/comunicacional e tecnologia digital, propomos aqui a noção de “cultura do compartilhamento”, que diz respeito não apenas ao aparato tecnológico que possibilita a sistematização de práticas de produção, distribuição e intercâmbio de conteúdos digitalizados, mas também à incorporação dessas práticas pelos sujeitos sociais e sua posterior apropriação por parte do mercado. Além disso, não se trata de um fenômeno, mas sim um modo de sociabilidade resultante da convergência entre vários aspectos do campo da cibercultura.

A expressão não traz em si nenhuma referência



direta à dimensão técnica. Compartilhar significa “participar de algo”, “tomar parte em alguma coisa”, e também partilhar, dividir com outros. Indiretamente, nos remete às práticas instauradas pelas redes sociais na Internet de socialização de conteúdos *on-line* e amplamente difundidas na rede. Sites e blogs considerados mais “interativos” têm sido aqueles que disponibilizam de modo mais acessível ferramentas para compartilhamento nas principais redes sociais ou mesmo por correio eletrônico. O link “recomendar” associado ao ícone do Facebook; o link “enviar para um amigo” com o ícone de uma carta; o link “*share*” (compartilhar) associado a mais de uma dezena de opções de redes sociais e outras ferramentas de envio de conteúdo são os elementos mais evidentes desta tendência. Até mesmo a possibilidade do internauta publicar seus comentários acerca de um determinado conteúdo, e avaliá-lo através de um símbolo de “positivo” ou “negativo”, também se referem à ideia de compartilhamento, pois se trata de dividir, partilhar um ponto de vista, uma opinião, tornando-a acessível a um grande número de pessoas. “No Facebook você pode se conectar e compartilhar o que quiser com quem é importante em sua vida”, diz o *slogan* de uma das maiores redes sociais na Internet. Não basta somente estar conectado para acessar algum conteúdo e ser “visto”, mas essencialmente deve-se compartilhar – o que obviamente significa produzir mais conteúdo.

Tendo como pressuposto a hibridização entre as artes e as comunicações, tanto no sentido da essência constitutiva dos produtos digitais (Manovich, 2001), quanto no sentido de que “os produtos da criação artística e da criação midiática não são mais tão facilmente distinguidos com clareza” (Machado, 2007, p.23) – sem, todavia, desconsiderar as delimitações desses dois campos –, neste estudo amplia-se o conceito de obra de

arte utilizado por Walter Benjamin (1994) para o de “conteúdo”, de modo a abarcar os vários tipos de materiais que circulam no ciberespaço. Para o autor, a própria mudança de caráter da obra de arte quando do surgimento das técnicas modernas de reprodutibilidade resulta na transformação daquela em mercadoria: “A quantidade converteu-se em qualidade. O número substancialmente maior de participantes produziu um novo modo de participação” (Benjamin, 1994, p.192). Ora, não é este o paradigma estabelecido a partir das novas tecnologias digitais no campo da comunicação? Com base nessa compreensão, objetiva-se traçar algumas especificidades da cultura do compartilhamento.

Não se trata, obviamente, de atribuir o *status* de obra de arte a todo e qualquer tipo de conteúdo presente no ciberespaço. A relação estabelecida com as proposições do autor se localiza mais no âmbito do processo (a reprodutibilidade, a exponibilidade) do que do objeto em si (a obra de arte). Ainda que considerável parcela do conteúdo gerado e compartilhado nas redes não possa ser compreendida como obra de arte, é possível constatar que grande parte desse conteúdo é decorrente das artes que se estabeleceram a partir de sua condição de reprodutível, quais sejam a fotografia e o cinema. São fragmentos de filmes, vídeos, imagens, músicas, materiais sintéticos dos mais diversos tipos. Essa hibridização decorre do fato do computador carregar a “contradição de aparecer como uma mídia única, sintetizadora de todas as demais” (Machado, 2007, p.73). Desse modo, o que se pretende não é se fixar no caráter artístico ou não dos materiais em circulação na Internet, mas sim na sua condição de conteúdo transformado em mercadoria.

O “valor de exposição” (em oposição ao “valor de culto”), que diz respeito ao grau de exponibilidade



de uma determinada obra, pode ser associado à ideia de disponibilidade ou de visibilidade na Web, se considerarmos que a cada compartilhamento realizado, uma reprodução está sendo feita (ainda que no plano virtual). Nesse sentido, parafraseando o autor, nunca tantos conteúdos puderam ser tão facilmente reproduzidos como em nossos dias, principalmente se considerarmos essa reprodutibilidade no plano do virtual e direcionada para públicos específicos (nichos). “E, na medida em que essa técnica permite à reprodução vir ao encontro do espectador, em todas as situações, ela atualiza o objeto reproduzido” (Benjamin, 1994, p.168). Não estaria o valor de exposição hoje na base da supremacia dada à visibilidade na rede?

Outro aspecto relevante é o apagamento da diferença entre autor e público proposta por Benjamin para a compreensão da reprodutibilidade técnica no campo das artes: “Cada pessoa, hoje em dia, pode reivindicar o direito de ser filmado” (1994, p.183). Adiante, o autor aprofunda a questão a partir da disseminação da imprensa:

Com a ampliação gigantesca da imprensa, colocando à disposição dos leitores uma quantidade cada vez maior de órgãos políticos, religiosos, científicos, profissionais e regionais, um número crescente de leitores começou a escrever, a princípio esporadicamente. (...) Com isso, a diferença essencial entre autor e público está a ponto de desaparecer (1994, p.184).

De modo similar, a ruptura com outro tipo de tradição, que assevera uma rígida separação entre produtor e consumidor de conteúdos, se efetivou com o advento da Web 2.0, como apontado adiante. É essa uma das características mais associadas ao ciberespaço, na medida em que é a prática do compartilhamento que possibilita a enorme difusão de conteúdos advindos de vários tipos

de enunciadores: reconhecidos, consagrados, desconhecidos, anônimos, próximos ou distantes do enunciatário, a depender das condições de produção das mensagens/conteúdos.

Por que compartilhar? Redes e convergência

Autor do livro *Cultura da Interface*, Steven Johnson, num talk ilustrado intitulado “De onde vêm as boas ideias?”², ressalta que a comunicação mediada por computador permite que as pessoas se conectem de diferentes formas, fazendo com que pequenos palpites entrem em contato com outros pequenos palpites para dar forma a ideias inovadoras. Para ele, o grande propulsor da inovação científica e tecnológica “sempre foi o aumento histórico na conectividade e na nossa capacidade de buscar outras pessoas com quem possamos trocar ideias e pegar emprestado palpites alheios, combiná-los com os nossos próprios palpites e transformá-los em algo novo”. Esse intercâmbio de ideias e palpites representa, portanto, mais do que uma simples disponibilização formal e institucionalizada de informações, a exemplo dos portais de grandes empresas midiáticas ou de sites corporativos.

Nesse sentido, uma das bases da cultura do compartilhamento está na própria ideia de “inteligência coletiva” proposta por Pierre Lévy (2000), um conceito que pressupõe a distribuição não hierarquizada de saberes e conhecimentos por meio da mobilização das mais variadas competências em comunidades virtuais. Nessa perspectiva, o autor considerava que o “ciberespaço tornar-se-ia o espaço móvel das interações entre conhecimentos e conhecedores de coletivos inteligentes desterritorializados” (Lévy, 2000, p.29). Ora, qualquer discurso atual em torno do fenômeno das mídias sociais na Internet se sustenta nessa premissa. Pode-se considerar que o correio eletrônico já

2 Disponível em: www.youtube.com/watch?v=M1vqWSnRwqQ



criava as condições para a efetivação da cultura do compartilhamento, na medida em que modificou consideravelmente a relação tempo-espço entre o envio e o recebimento de uma mensagem, bem como a sua própria constituição, pois a princípio qualquer tipo de conteúdo (imagem, som, audiovisual) pode ser anexado ao texto da mensagem. Outro recurso que inaugura essa tendência são as salas de bate-papo coletivo e as comunidades virtuais, ambientes de “associações fluidas e flexíveis de pessoas” (Santaella, 2003).

Outro aspecto, decorrente do anterior, diz respeito às redes interativas, que resulta na ampliação dessas associações. A rede, segundo Castells (1999), possibilita a geração de laços fracos múltiplos entre os sujeitos, “expandindo a sociabilidade para além dos limites socialmente definidos do autorreconhecimento” (1999, p.445), o que facilita o compartilhamento de conteúdos junto a um maior número de indivíduos. O compartilhamento, portanto, favorece a expansão e a intensidade dos laços fracos justamente porque gera uma grande quantidade e diversidade de conteúdos no ciberespaço. As aproximações e conexões estabelecidas entre os sujeitos na Web dependem em alto grau da identificação desses sujeitos com o tipo de conteúdo em circulação, e a geração e a transmissão de conteúdo resulta num aumento de sociabilidade. Pode-se considerar então que a prática do compartilhamento mantém as redes. O que também associa a cultura do compartilhamento ao conceito de rede é o fato desta requerer um baixíssimo investimento do internauta, com intervenções normalmente de baixo custo. O investimento de tempo e dinheiro é relativamente baixo frente aos “benefícios” adquiridos, entre os quais está a própria percepção de coletividade decorrente de ações de compartilhamento na rede. Essa prática também é fruto de uma

mudança de padrões no modo como lidamos com o computador e a Internet, ao promover uma junção entre trabalho, lazer e estudo, na medida em que não necessariamente existe uma delimitação de tempo, ou uma distinção a priori e uma restrição de conteúdos que podem ser intercambiados.

Por fim, também contribui para a efetivação da cultura do compartilhamento o fenômeno da convergência. Não se trata apenas da convergência das mídias em sua dimensão técnica (convergência dos meios e suas respectivas indústrias) e institucional (corporativo e alternativo/independente), mas também no que diz respeito aos produtos veiculados e suas linguagens. Uma das marcas da comunicação na atualidade é seu caráter híbrido e hipermidiático: as chamadas novas mídias se caracterizam, entre outros aspectos, por serem convergentes, multimodais, globais e em rede, circulando por meio de diferentes plataformas. Disso resulta o surgimento de narrativas múltiplas que circulam e atravessam uma série de produtos responsáveis pela cultura visual e informacional contemporânea (Manovich, 2001). Esses produtos incluem não apenas programas de TV, filmes, jornais e revistas, sites e blogs, mas também fotografia, publicidade, moda, design, arte multimídia, entre outros.

Considerando que a hipermídia é um novo paradigma comunicacional da contemporaneidade, os produtos audiovisuais no ambiente das novas plataformas digitais, em especial a Internet, estão presentes nas principais estratégias transmidiáticas na contemporaneidade. Como exemplo, Jenkins (2008) cita a trilogia do filme *Matrix* (lançado inicialmente em 1999), que já nasceu como uma narrativa transmidiática: sua história se desenrolou através de múltiplos suportes midiáticos, com textos que se complementavam, através de games, quadrinhos, sites e blogs diversos, promoções na



Internet e arquivos para download. *Matrix* ficou marcado por suas múltiplas narrativas, em suportes diferenciados, permitindo que o filme contasse inclusive com a participação dos fãs na Internet para o desenvolvimento de narrativas paralelas. Essa prática do “spoiling” – de gerar conteúdo “exclusivo” e “inédito” em comunidades de fãs sobre seus produtos preferidos da TV e do cinema – é caracterizado por Jenkins (2008) como sendo um comportamento representativo da inteligência coletiva denominada por Lévy. Para o autor, esse tipo de atividade de compartilhamento também dota os indivíduos de um poder específico de participação dentro de comunidades de conhecimento.

Cabe ainda ressaltar que a cultura do compartilhamento vai cada vez mais se diferenciar da emissão de conteúdo característica das mídias massivas convencionais.

Web 2.0 e o compartilhamento de si mesmo

Concretamente, a prática de se compartilhar conteúdo na Web por meio das trocas de arquivos P2P (peer to peer) despontou como uma primeira forma de romper com certas limitações de acesso a conteúdos impostas pelo mercado, tornando-se um marco no processo de evolução da Internet. É a partir da efetivação da chamada Web 2.0 e do advento das redes sociais que se consagra um discurso que coloca em evidência a ideia de compartilhamento, legitimando essa prática.

A Web 2.0 se caracteriza, entre outros aspectos, pela “disponibilidade crescente de ferramentas para gravar, manipular e publicar conteúdo” (Thompson, 2008: p.112). A ênfase recai sobre a participação, e não mais sobre a emissão isolada, uma vez que a Internet se torna um espaço cada vez mais aberto a modos de produção colaborativa e os sites deixam de serem unidades isoladas (Primo, 2007). A Web 2.0 traz uma nova arquitetura que

possibilita aos usuários não apenas terem acesso a músicas, filmes, vídeos, imagens e textos, mas essencialmente produzi-los, redistribuí-los, avaliá-los, categorizá-los, de modo mais rápido e fácil. Como afirma Primo (2007), não se trata somente de um conjunto de aparatos tecnológicos, mas também de novas configurações de mercado e mudanças nos processos comunicacionais.

A ideia de compartilhar está na essência da própria produção colaborativa que torna possível a existência da Wikipédia e dos sites de jornalismo participativo, por exemplo, concretizados com o advento da segunda geração da Internet. Entre outros fatores, essa legitimação também é consequência de um reposicionamento das indústrias da mídia e do entretenimento, forçadas a repensarem seus modelos de negócio após o estabelecimento das tecnologias chamadas de Web 2.0 e também por conta da constituição de um novo contexto tecnológico e social. Segundo Thompson (2008):

Há mais pessoas on-line, e essas que estão on-line o fazem mais frequentemente e com mais facilidade. Ao mesmo tempo, outras ferramentas da Web 2.0 são projetadas para tornar a criação de conteúdo simples e não problemática, e para facilitar a publicação e criação de conexões, mas elas também mudam a forma em que pensamos sobre o que fazemos on-line, e como resultado elas dão mais significado e relevância para as conexões que fazemos com outras pessoas por meio de sites de redes sociais e outras ferramentas sociais em nossas vidas. (Thompson, 2008, p.117)

Note-se que a relevância simbólica recai sobre a formação e o funcionamento das possíveis conexões estabelecidas entre sujeitos sociais. Thompson



(2008) considera como ações equivalentes no contexto da Web 2.0, por exemplo, um indivíduo começar uma nova comunidade on-line, e uma empresa usar as redes sociais para levar às pessoas uma mensagem de marketing. Com isso, defende a ideia de que, em essência, o que se busca alcançar é a formação de uma rede de possíveis interessados e de futuros adeptos.

Há, portanto, uma construção simbólica amplamente difundida juntamente aos novos recursos tecnológicos, que prioriza a “ação” dos indivíduos dentro da coletividade *on-line*, mesmo que em escalas distintas: contribuição, cooperação, produção colaborativa e ação coletiva (Thompson, 2008). A lógica do compartilhamento estaria calcada na ideia de contribuição, que tem como principal “mote” a partilha de conteúdo para ser disponibilizado às outras pessoas. É essa atitude que está na essência de plataformas como Facebook, Flickr, Youtube, Myspace ou Soundcloud, mas também já se tornou uma exigência em sites corporativos, portais de informação e mesmo blogs amadores. As plataformas que não dispõem de ferramentas de classificação de qualidade, compartilhamento junto a várias redes sociais e disponibilização de comentários, já são consideradas “pouco interativas”.

Como afirma Dominique Wolton (2007), trata-se de um sistema técnico que cria sua própria legitimidade de modo bastante eficaz. É no entrecruzamento dos campos da tecnologia, do mercado e da comunicação, que se efetiva a “legitimação” das práticas de compartilhamento, não apenas dos chamados “assuntos públicos”, de interesse de uma comunidade mais ampla, mas essencialmente dos chamados “perfis”, que trazem consigo suas ideias, comportamentos, humores, escolhas, opiniões, histórias de vida. Trata-se de uma forma já disseminada de “socialização da vida

privada” (Wolton, 2007).

Sobre essa dimensão da intimidade, do privado que é publicizado, Sibilia (2008) resalta um fenômeno atual que consiste numa intensa curiosidade da vida real e ordinária de qualquer indivíduo. São os “gêneros confessionais” da Internet que representam os novos relatos de si, marcados por uma constante atualização das informações, “por meio de fragmentos adicionados a todo o momento” (Sibilia, 2008, p.116). O próprio *slogan* de uma das maiores redes de compartilhamento de vídeos, o Youtube, confirma essa lógica: “*Broadcast yourself*”. “As telas – sejam do computador, da televisão, do celular, da câmera de fotos ou da mídia que for – expandem o campo de visibilidade, esse espaço onde cada um pode se construir como uma subjetividade alterdirigida” (2008, p.111). Nesse processo, nota-se que não basta o investimento na produção de uma autoimagem, se esta não vier acompanhada de sua disseminação virtual de modo a abranger diferentes redes. A visibilidade se processa a partir da prática do compartilhamento, já legitimada tanto pelos dispositivos de produção de conteúdos quanto de divulgação dos mesmos.

O compartilhamento como recurso mercadológico

Para Santaella (2003), é inevitável que as redes sejam crescentemente reguladas “pelos mecanismos reinantes do mercado capitalista”, ainda que sejam divulgadas como espaços abertos, livres e amplamente navegáveis. Ao mesmo tempo em que há atos subversivos e libertários no ciberespaço, também se encontra aí uma “virtualização de organizações e empresas em rede, comercialmente orientadas” (Santaella, 2003, p.76). Ainda que a Web possa ser um espaço de constante transgressão, a ideia de um sistema que consegue rapidamente se apoderar das iniciativas de “de vanguarda” é sustentada pelo desenvolvimento da



publicidade na Internet.

Primo (2007), citando Tim O'Reilly, assinala que mais pessoas na rede representa uma maior quantidade de arquivos disponíveis, ou seja, quanto mais pessoas usam os serviços, mais eles se tornam melhores. Ora, esse princípio não poderia deixar de ser incorporado pelos campos do marketing e da propaganda, que já utilizam amplamente as redes sociais como parte de estratégias de campanha em lançamentos de novos produtos, por exemplo. Com a Web 2.0, as características diferenciadoras da publicidade na Internet frente às mídias tradicionais – focalização, personalização, monitoramento, flexibilidade e interatividade (Zeff e Aronson, 2000) – tornam-se ainda mais proeminentes. A possibilidade de se monitorar de modo direto o retorno dos internautas a um anúncio *on-line* ou de compor extensos cadastros de usuários através da visitação e da inscrição em sites, blogs e redes sociais, por exemplo, constitui estratégia já amplamente utilizada.

Todavia, para além desses recursos já tradicionais, são o desejo e a disponibilidade dos indivíduos para contribuir com fornecimento de dados, produzir conteúdo de modo colaborativo ou aderir a ações coletivas que tem favorecido o desenvolvimento de novas ferramentas de promoção e propaganda. O marketing viral, que faz amplo uso das redes sociais, é um exemplo disso.

A cultura do compartilhamento tem sido amplamente adotada pelo mercado no sentido de possibilitar maior visibilidade a produtos e serviços e, conseqüentemente, gerar aumento de vendas, adesões, fidelizações. Desse modo, ainda que práticas como o *download* gratuito e a troca de arquivos P2P continuem sendo questionadas (ou mesmo condenadas) – até porque envolvem questões relativas a direitos autorais, por exemplo – há, por outro lado, um alto investimento em dispositivos e

plataformas de arquivamento e disponibilização dos mais variados tipos de conteúdo. O surgimento de diversos sites de compartilhamento de vídeos, fotos, músicas e textos (geralmente gratuitos e com grande facilidade de acesso e utilização, como Youtube, Flickr, Creative Commons, Myspace, Soundcloud, entre outros), dos sites de compras coletivos ou lojas virtuais compartilhadas, além das redes sociais virtuais (Facebook, Twitter, Orkut, Quepasa, Foursquare, entre outras), por exemplo, comprova a ampla disseminação dessa lógica, que extrapola os limites do ciberespaço se considerarmos a potencialidade e a emergência das mídias locativas e das tecnologias móveis.

No momento do surgimento dos blogs, por exemplo, estes eram identificados como “diários pessoais”, espaços de publicização de opiniões sobre temas diversos. Hoje, já se tornaram canais legitimados e amplamente utilizados para veiculação publicitária e ações de marketing. São os blogs que garantem uma considerável parcela do faturamento do chamado mercado de nicho, ao conseguir falar diretamente com um público específico, fiel e interessado. Também as mídias sociais na Internet já dispõem de espaços publicitários, como a coluna de “Patrocinados” do Facebook e os próprios *banners*.

Desse modo, outro fator determinante para a efetivação da cultura do compartilhamento está relacionado às mudanças recentes na sociedade de consumo, que não mais se sustenta apenas num mercado de massa, mas que cada vez mais se caracteriza por ser um mercado de nichos, no qual são mais valorizados os bens e serviços com alvos estreitos. Considerando a ampliação desse mercado, Anderson (2006) afirma que o impulso da demanda pelos produtos do nicho tem se dada justamente a partir das ferramentas disponíveis para o compartilhamento de informações na rede: os dispositivos de citação, recomendação,



categorização, classificação, viralização, entre outros, que funcionariam como filtros para o consumidor. Os fóruns de discussão e os comentários, por exemplo, se apresentam como espaço privilegiado para se obter impressões sobre determinados produtos e serviços, se são eficientes, se agradam, se são recomendáveis, etc. Funcionam como índices de satisfação ou insatisfação do consumidor, mas cumprem ainda outra função essencial para se garantir a ligação entre a oferta e a demanda: a de mapear e facilitar a localização desses bens e serviços na rede para o internauta. A prática do compartilhamento, desse modo, institui novos padrões de consumo, baseados na ampliação dos chamados “formadores de opinião” ou “formadores de preferência”:

A capacidade de explorar a inteligência dispersa de milhões de consumidores para que as pessoas encontrem o que lhes é mais adequado está determinando o surgimento de todos os tipos de novas recomendações e de métodos de marketing, atuando basicamente como os novos formadores de preferências (Anderson, 2006, p.55).

Disso decorre uma “economia da reputação” (Anderson, 2006), que não nasce, necessariamente, de maneira comercial. Pelo contrário, surge espontaneamente, descolada da “cultura dos negócios”, motivada pelo desejo da expressão, da diversão ou da experimentação, e efetivada pela prática do compartilhamento de impressões, opiniões, sugestões, reclamações. Contudo, seus “benefícios” são logo incorporados ao sistema mercadológico.

Compartilhamento e mobilidade

Se por um lado a Web 2.0 resultou num maior e

mais intenso fluxo de trocas de dados, a chamada mobilidade torna a prática do compartilhamento mais instantânea, ao mesmo tempo em que evidencia os processos de desterritorialização. Mas não apenas. Juntas, as redes *Wi-Fi* (redes sem fio) e as tecnologias de telefonia móvel possibilitam aos indivíduos uma nova relação espaço-tempo, se for considerada a hibridização entre territórios físicos e territórios informacionais, o que é cada vez mais proeminente através das chamadas mídias locativas (Lemos, 2010). As novas tecnologias da mobilidade permitem também o compartilhamento dos deslocamentos realizados pelos indivíduos no espaço físico, graças a tecnologias de geolocalização. As mídias locativas, por sua vez, ao mesmo tempo em que promovem uma aproximação entre o espaço *on-line* e o *off-line*, estabelecem um paradoxo ao aliar localização e mobilidade, dando novos sentidos aos lugares através de trocas informacionais no espaço urbano.

O que este novo aparato tecnológico possibilita é o compartilhamento de conteúdo não somente no ambiente da Internet, mas também fora dele ou mesmo com ele articulado: “A informação eletrônica passa a ser acessada e distribuída de todo e qualquer lugar, a partir dos mais diferentes objetos e dispositivos. O ciberespaço começa, assim, a ‘baixar’ para coisas e lugares, a ‘pingar’ no ‘mundo real’” (Lemos, 2010, p.163), produzindo uma nova territorialidade informacional. A prática do compartilhamento nesse contexto sugere novos processos de socialização, que colocam em evidência o posicionamento dos sujeitos não mais apenas no ciberespaço, mas fundamentalmente no espaço físico por onde circulam. Noções de mapeamento, localização e deslocamento passam a integrar a gramática da cultura digital, criando formas específicas de produção e intercâmbio de conteúdos.



Conclusão

Frente a uma abundante oferta de novas designações que tentam dar conta dos fenômenos envolvendo a relação entre tecnologia digital e vida social, o conceito de cultura do compartilhamento apresenta-se aqui como uma tentativa de compreender um padrão de produção de conteúdo bastante recente na Web, que se configura através da criação e disseminação de dispositivos de classificação, categorização, qualificação e intercâmbio de conteúdos e a forma como sua apropriação se intensificou nos últimos anos. A disseminação dessa prática se deu principalmente através de um discurso legitimador que se expandiu para além das fronteiras do ciberespaço. Para tanto, basta ver como se deu a fetichização das chamadas mídias sociais através de veículos noticiosos e campanhas publicitárias. “Nunca um sistema técnico criou tanto a sua própria legitimidade suprimindo de um só golpe as realidades do poder, as desigualdades, as mentiras e as relações de força que desde sempre cercam a informação” (Wolton, 2007, p.109).

Se a obra de arte adquiriu um padrão de reprodutibilidade nunca antes experimentado com o surgimento da fotografia e do cinema, como afirma Benjamin (1994), na contemporaneidade é o próprio objeto tecnológico que se estabelece como fetiche, na medida em que possibilita equiparar o ato de compartilhar com o de reproduzir (ainda que virtualmente) muito mais do que conteúdo sob a forma de informação, mas essencialmente de produzir múltiplos “perfis”, identidades e subjetividades.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANDERSON, Chris. A cauda longa: do mercado de massa para o mercado de nicho. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: Obras escolhidas. Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1994.
- CASTELLS, Manuel. A sociedade em Rede - a era da informação: economia, sociedade e cultura - Volume 1. São Paulo: Paz & Terra, 2002.
- CASTRO, Gisela. Nas tramas da rede. A internet e o consumo de música digital. In BARROS FILHO, Clóvis et al. CAEPM (Org.) Bravo mundo novo: novas configurações da comunicação e do consumo. São Paulo: Alameda, 2009.
- JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. São Paulo: Aleph, 2008.
- JOHNSON, Steven. Cultura da interface. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2001.
- LEMOS, André. Cibercultura. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- LEMOS, André. Arte e mídia locativa no Brasil. In: BAMBOZZI, L.; BASTOS, M.; MINELLI, R. (Orgs.) Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico das artes em mídias móveis. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.
- LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- MACHADO, Arlindo. Arte e mídia. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.
- MANOVICH, Lev. Language of new media. MIT



Press, 2001.

PARENTE, André (Org.) *Tramas da rede*. Porto Alegre: Sulina, 2010.

PRIMO, Alex. O aspecto relacional das interações na Web 2.0. *E-Compós* (Brasília), v. 9, p. 1-21, 2007. Disponível em: <http://www6.ufrgs.br/limc/PDFs/web2.pdf>.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano*. São Paulo: Paulus, 2003.

_____, Lucia. *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* São Paulo: Paulus, 2005.

SIBILIA, Paula. *O show do eu: a intimidade como espetáculo*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

THOMPSON, Bill. *Web 2.0: as consequências da tecnologia para a sociedade*. In: VILLARES, Fábio (Org.) *Novas mídias digitais. Audiovisual, games e música*. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.

WOLTON, Dominique. *Internet, e depois?* Porto Alegre: Sulina, 2ª ed., 2007.

YÚDICE, George. *Nuevas tecnologías, música y experiencia*. Barcelona, España: Gedisa Ed, 2007.

ZEFF, Robbin e ARONSON, Brad. *Publicidade na Internet*. Rio de Janeiro: Campus, 2000.

A cultura do compartilhamento e a reprodutibilidade dos conteúdos
Daniela Zanetti

Data do Envio: 16 de setembro de 2011.
Data do aceite: 23 de novembro de 2011.





6

Engenharia das comunicações - Uma proposta para pesquisas colaborativas e transversais

Communications Engineering - A collaborative and transversal research proposal

Prof. Dr. Sebastião Carlos de Moraes Squirra¹

RESUMO As extraordinárias facilidades que as tecnologias vêm disponibilizando nos processos comunicacionais denotam que a área da Comunicação precisa se aproximar das ciências da Engenharia. A ubiquidade dos aparelhos digitais profusamente onipresentes na vida e nas práticas comunicacionais indica a necessidade da imersão de pesquisadores da comunicação no entendimento estrutural em sua plenitude técnica, visando oferecer compreensões a partir de análises objetivas. Propõe-se o estabelecimento de iniciativas científicas entre Grupos de Pesquisa e investigadores destas áreas, estimulando a realização de investigações em formato colaborativo na sua dimensão transversal.

PALAVRAS-CHAVE Tecnologias da comunicação; Pesquisas transversais; Interação homem-máquina.

ABSTRACT The extraordinary facilities that technologies are promoting in the communications processes denote that communication field must approach the engineering sciences. The ubiquity of digital tools largely usual in the communication practices indicates the need for immersion of researchers in understanding the structure of communications in order to offer technical insights from objective analysis. What is proposed is the establishment of scientific initiatives involving research groups and researchers in these areas, encouraging the conduct of investigations in collaborative format and transverse dimension.

KEYWORDS Communications technology; transversal researches; human-machine interaction.

¹ Mestre (1987) e Doutor (1992) pela ECA/USP, bolsista Fulbright (EUA) na Michigan State University (1991), fez pesquisas de Pós-Doutorado na Universidade da Carolina do Norte/EUA e Autônoma de Barcelona/Espanha (1996). Ex-docente da ECA/USP (1987-98), atualmente é docente da Pós-graduação da Faculdade de Comunicação da Universidade Metodista de São Paulo (desde 1999) onde lidera o Grupo de Pesquisa Comunicação e Tecnologias Digitais (www.comtec.pro.br), com pesquisas relacionadas às Mídias e Tecnologias Digitais. Tem cinco livros publicados tendo organizado três outras obras e atua na área da Comunicação Eletrônica (Jornalismo, Mídias e RTV), com foco na Cibercomunicação e em TV Digital. Ver Currículo Lattes em <http://lattes.cnpq.br/0450856133137226>. E-mail: ssquirra@gmail.com.



Introdução

As tecnologias vêm alterando substantivamente os modos de participação, consumo e convivência do homem na sociedade atual. Vêm, de forma constante, transformando as práticas da sociabilidade, principalmente na sua camada de superfície, entre vários segmentos humanos que, na ausência destas, poucas chances ou disposição teriam de expressar-se. A dinâmica e a frequência de tais processos de diálogos *mediados pelas máquinas* indica que a realidade evolutiva é irreversível e tem requerido dos pesquisadores acadêmicos compreensões e conceituações inovadoras e em sentidos diferenciados dos até então praticados. Assim, e como aconteceu em outras situações análogas, para compreender – e enquadrar – as novas práticas, teorias e referenciais tiveram que ser estendidos e ou realinhados visando explicar os fenômenos que surgiam. Uma amplidão analítica diferenciada tem sido necessária, uma vez que os últimos tempos apresentaram uma robusta disseminação das plataformas digitais que se multiplicaram e passaram a compor a vida cotidiana. Tal situação fez com que, em seus domínios, cientistas começassem a perceber que o que poderia ser chamado de “a internet das coisas” está modificando expressivamente as práticas sociais de inserção humana para o acesso ao conhecimento, lazer e inclusão social. E, principalmente, na consolidação de novas maneiras de relacionamento e intercâmbio emocionais.

Assistidas por máquinas de toda ordem, as últimas décadas viram surgir novos e inéditos modelos dialógicos que permitem o entrelaçamento entre seres em sistemas de partilha comunicativa ao ligar e ampliar vozes e sentimentos humanos como nunca antes vivenciado. Amplamente colada e profusamente presente nas relações entre os homens, a incisiva presença das máquinas em

todos os sentidos das vidas das pessoas explicita que modelos científicos inéditos precisam ser construídos, revistos e ou adaptados. E, isto balizado em referencial ousado: com métodos e pressupostos analíticos centrados em angulações inéditas, transversais e com enfoques plurais, que vão além dos territórios amalgamados do saber acadêmico tradicional. Isto estruturado, lembra-se que processo de abertura para o diálogo científico torna-se requisito importante para a convivência que traga intrínseca a disposição plena para interagir com os demais pesquisadores, seus referenciais, seus métodos e seus parceiros. Pois as redes se constroem de muitas formas: sejam as que “circulam” os amigos da infância, da escola, da cidade, do clube etc. ou aquelas dos conglomerados empresariais ou agrupamentos científicos, esportivos, políticos, as “tribos” tecnológicas etc. a que se pertence. Justamente por isso e focando o território absolutamente diferenciado que se enfrenta, uma condição inédita parece se impor: a necessidade da prática da produção de investigações em parcerias científicas que envolvam áreas até então isoladas em seus territórios. Dessa forma, e ancorados nestes pressupostos, acadêmicos vêm se empenhando em reordenar as bases contemporâneas da reflexão e da pesquisa na ciência moderna nos avançados e diversificados cenários, inserindo o modelo da investigação científica colaborativa, algo que poderíamos cunhar como *Wikiresearch*.

O avanço das mídias digitais, sobretudo na infinitude do ciberespaço, alisou o terreno para que experiências nesta direção fossem planejadas, instaladas e ou dinamizadas. Não esquecendo os modelos eminentemente econômicos da formação de redes produtivas (*just-in-time, e-commerce, netbanking* etc.) ou ainda outras formas que podem facilmente assim ser denominadas (Correios, sistema de água, de lixo, transportes etc.), mas



seguramente uma das primeiras formas modernas de produção colaborativa de conhecimento tenha sido, no território midiático mundial, a criação da *Wikipédia*, a maior fonte de informação até então concebida pela humanidade. Montada em janeiro de 2001 por Jimmy Wales, para muitos se caracteriza como certo romantismo, pois era visto como uma espécie de resgate do ideal iluminista de organizar em uma obra todo o conhecimento produzido pelos seres humanos. E diferente da fórmula do maior repositório até então existente (a Enciclopédia Britânica, criada em 1768), introduzia modelo em sistema rápido (origem do termo *wiki*) e colaborativo, onde voluntários passariam a adicionar conteúdos, fato impensável sem as tecnologias já existentes na época. Pesquisas recentes indicam que a *Wikipédia* tem atualmente 17 milhões de artigos, escritos em mais de 270 línguas e ocupa o quinto lugar como *website* mais visitado na internet. Atento ao inovador modelo da produção aberta e dialogável deste repositório de informação, Dan Tapscott cunhou o termo *Wikinomics* (*Wikinomia*, em português), brilhantemente exposto em obra de mesmo nome, onde em subtítulo adianta que “a colaboração em massa pode mudar o seu negócio” (TAPSCOTT, 2007, p.3). Na obra, o autor indica a chegada do termo *prosumers*² e trabalhos em formato *peering*³, lembrando que “as sociedades humanas sempre foram pontuadas por períodos de grande mudança” (TAPSCOTT, 2007, p.43). Para o que adiciona que “essas transformações foram impulsionadas por tecnologias que produzem rupturas, tais como a imprensa, o automóvel e o telefone” (TAPSCOTT, 2006, p.43), indicando que a evolução tecnológica e a globalização dos tempos atuais promoveram o território adequado para o “surgimento de um tipo totalmente novo de economia [...] a economia da

2 União das palavras e conceitos de produtores e consumidores

3 *Peer*, parceiro. O Termo “*peering*” foi criado por Yochai Benkler em texto publicado no Yale Law Journal, em 2003.

colaboração” (TAPSCOTT, 2006, p.45). Esse novo território vem interessando profundamente alguns cientistas (entre eles, este que alinhava estas linhas), pois rompe com as fórmulas enclausuradas e agremiadoras típicas dos universos da produção e difusão do saber nas quais as sociedades (científica, econômica, tecnológica, filosófica etc.) estiveram longamente imersas. Assim e apesar das evidências atuais indicarem que a interdisciplinaridade deve ser procurada – e praticada com insistência- em todos os cenários da produção humana, no segmento das comunicações é possível verificar que não são férteis – muito menos frequentes – os aprofundamentos por meio de estudos delineados em formas de diálogos efetivos com segmentos científicos alienígenas à área. E aponta-se uma evidência: o distanciamento dos comunicadores do segmento das investigações tecnológicas, sobretudo aquele majoritariamente presente nos campos das Engenharias. Dessa forma, e tendo em vista a profunda, objetiva e irrecusável dimensão das alterações tecnológicas midiáticas da modernidade, propalamos que enfoques analíticos envolvendo cientistas da comunicação sejam incrementados e desenvolvidos em parcerias com segmentos acadêmicos centrados nas tecnologias, objetivando investigações e reflexões interpares, através de formulações inovadoras e complementares ao que vem sendo localmente produzido pela área. Objetivamente, indica-se a pertinência do incremento de produções investigativas enquadradas no território das intersecções da Ciência da Comunicação com os grupos nativos das engenharias. Isto, centrado na dinamização da investigação colaborativa e paritária, mas sobretudo transversal. Neste *paper* são apresentadas considerações sobre a pertinência de incremento do diálogo assumidamente pleno da Comunicação com outras áreas do domínio científico, especificamente aquelas formatadas nas



ciências chamadas “duras”, e também as da saúde e de outros segmentos das humanidades.

A realidade tecnológica nas Comunicações

Olhando pelo ângulo da Comunicação é possível afirmar que a produção científica – e bibliográfica – ainda é surpreendentemente escassa tendo em vista uma compreensão mais aguçada das tecnologias digitais utilizadas nas trocas informativas dos dias atuais. Aponta-se isso, sobretudo no que diz respeito à lógica ordenadora interna da construção dessas tecnologias, os encadeamentos operacionais de suas arquiteturas, as razões objetivas de seus aplicativos, a identidade de usabilidade ergonômica dos aparelhos, isso tudo tendo como parâmetro o ser humano e a ação dos conjuntos tecnológicos na mente e na cultura dos usuários brasileiros. O cenário das tecnologias digitais em uso nas comunicações justifica olhares interdisciplinares que promovam trocas científicas abertas e corajosas entre os segmentos científicos aqui indicados, ampliando o foco investigativo em formato interdisciplinar, esmorecendo concentração da produção de conhecimento elaborada por pesquisadores aninhados em territórios estanques. Entretanto, pesquisadores haviam constatado tal contexto, mas o cercamento territorial é significativo e cientistas destes segmentos passaram a adiar investidas mais perenes e profundas, especialmente no recorte que aqui se aponta. Que, reitera-se, é aquele da interação acadêmica envolvendo grupos e pesquisadores das engenharias, da neurociência, das ciências da informação e das comunicações, entre outros, irmanados em estudos referentes aos aspectos tecno-científicos das mídias digitais da modernidade.

De um lado, a proposta se alicerça com alguma segurança, pois o universo científico-profissional que engloba os acadêmicos e profissionais

da Engenharia e da Comunicação mudou violentamente nas últimas décadas com a chegada dos infundáveis, baratos e ubíquos recursos digitais. Atentos, alguns cientistas destas áreas abriram suas mentes, sintonizaram oportunidades e estão se mobilizando para achar caminhos específicos de aprofundamento da investigação tecnológica visando redefinição para integrar e ocupar novos espaços e configurações com este viés. Uma evidência sobressai-se: com a miniaturização e barateamento dos chips, com a inovação constante e o forte processo de inclusão social, o mercado do segmento dos recursos tecnológicos comunicacionais digitais está robustamente dinâmico e múltiplo. O setor acadêmico das engenharias tem se destacado no desenvolvimento, nas parcerias e nas transferências para a indústria, participando assim das inovações que surgem com frequência assustadoramente alta. Todavia, tal processo não se constata no segmento acadêmico da Comunicação que vem, historicamente, evitando as pesquisas aplicadas. Por isso, a área tem sido colocada a reboque do mercado, diferente do que se passa no exterior, onde reconfigurações foram feitas décadas atrás com a constituição de cursos e laboratórios voltados para o domínio científico das tecnologias da comunicação (é o caso do MediaLab no MIT/EUA, etc.). Nos tempos atuais, a ampla digitalização das mídias requer investidas mais destemidas do coletivo das Comunicações. Tal pressuposto é convicção sólida para o entendimento em profundidade das tecnologias, participando de forma ativa e pragmática de suas estruturações. E, não somente realizando estudos com enfoques históricos, culturais, psíquicos etc. sobre as mesmas, após seu surgimento, no que pode ser chamado de “cultura de espelho retrovisor”. Pesquisas com tais enfoques são importantes, mas devem existir outras configurações envolvendo os comunicadores. Sabe-



se que o conhecimento profundo das tecnologias empregadas nos processos midiáticos pertence ao escopo científico das engenharias e suas interfaces com seus segmentos próximos, como é o caso da física, da robótica, da matemática etc. Do seu lado, os comunicadores sempre ficaram isolados e dependentes dos especialistas em tecnologia para entender e usufruir dos equipamentos que sempre utilizaram. Por isso, historicamente, esses estiveram reféns do que um dia foi chamado de “a ditadura da técnica”, mesmo que as técnicas modernas elaboradas para permitir o uso e a interação entre os seres humanos sejam sempre construídas em processos multidisciplinares. Isto, pois na definição de seu território acadêmico, os comunicadores entenderam (e estruturaram seus cursos e território investigativo) que o conhecimento “intrínseco” dos processos tecnológicos, não é fundamental na formação dos profissionais que titula e no conhecimento que gera.

Por outro lado, e dada a base essencialmente humanista dos cursos de comunicação, a maioria destes com alta sintonia no ludismo (mas também com modelos limitados ao fato de as instituições evitarem investimentos em laboratórios e estúdios), entende-se o distanciamento de seus programas pedagógicos das razões, estruturas e aplicações tecnológicas dos instrumentos de comunicação, o que historicamente impede os estudantes de entender e obter o máximo dos equipamentos que utilizam. E coloca estes como “secundários” no processo do domínio das inúmeras tecnologias que se apresentam para as múltiplas tarefas da comunicação. Aliás, excetuados os raros alunos “especialistas” (que complementam sua formação por interesse próprio, fora dos bancos escolares), poucos são aqueles que entendem coisas simples. Por isso tudo, é justo pensar que a área precisa de amplitude investigativa, visando obter dosagem

mais adequada quanto aos enfoques teóricos emparelhados àqueles pragmáticos no ensino e pesquisa realizados nesta área científica.

Alinhamento de universos

O que se indica é que devem ser estimuladas formas de aproximação objetiva entre pesquisadores da área das Comunicações com segmentos das Ciências Tecnológicas (Engenharia, Robótica, Mecatrônica, Física etc.), produzindo trabalhos reunidos na investigação parametrizada no uso de instrumentos, visando plena compreensão dos processos tecnológicos usados para a difusão de conteúdos digitais. Seja a difusão produzida pelo ser individualmente ou aquela elaborada nas organizações editoras e que compõem o que um dia foi chamado de “a indústria” da cultura. O perfilamento de iniciativas nesta direção oferecerá aos estudiosos a oportunidade de encontrar as formas de cooperação e definirá os aprofundamentos dialógicos necessários e suficientes para uma compreensão mais pertinente deste expressivo território, onde abertura temática, paciência investigativa e tempos diferenciados serão fundamentais. Esforço conceitual e novas formas linguísticas também deverão ser procurados, objetivando favorecer diálogos férteis e “desarmados” de profissionais desses segmentos. Formas inovadoras de produção teórica deverão ser partilhadas, visando evidenciar as distintas angulações sobre um mesmo tema. E, mais importante: fluirá inevitavelmente a pertinência da construção de uma “nova teoria” que atenda uma visão colaborativa dos processos comunicativos em vista das tecnologias digitais do presente.

Muito se tem falado de convergência digital. De fato, nos dias atuais reconhece-se que a convergência tecnológica entre os infindáveis mecanismos já se tornou até mesmo um princípio,



uma condição inerente, nativa, não se constituindo mais como atributo que caracterizava graus de excepcionalidade. Atualmente, isso se consolida uma vez que os atracamentos tecnológicos estão profusamente incorporados aos equipamentos e definidos para integrar a estrutura lógica dos mesmos, não se constituindo mais como uma condição acessória nas suas montagens. Embasada na própria história da evolução dos instrumentos, a indústria incorporou tal qualidade enquanto funcionalidade “nativa” dos equipamentos, pois estes passaram a requerer -como recurso básico – princípios de amigabilidade, complementaridade e interações facilitadas com os demais equipamentos. Quanto mais as linguagens e os códigos trocarem dados entre si, mais adesão ao consumo conquistarão e mais eficiência será colocada nas mãos dos interagentes.

No caldo das evoluções constantes e resultado das condições atuais de “tecnologia por toda parte”, um recente e inédito fato comunicacional estremeceu as bases organizadas dos sistemas de difusão da informação, alterando de forma consistente os parâmetros de colocar à disposição da sociedade informação de relevância. O fenômeno *Wikileaks* rompeu com os modos da arte de tornar públicas informações livres de edição e sem o controle dos sistemas estabelecidos de poder. Pode-se dizer que nunca na história da humanidade volume tão grande de informações secretas foi colocado à disposição das pessoas, na sua originalidade, sem pressões que formatavam o que podia ou não ser divulgado. E isso só foi possível pelo território altamente permissivo das tecnologias digitais da modernidade, que colocou em sistemas facilmente acessíveis todas as informações, que passaram a ser disponibilizadas a qualquer pessoa munida dos instrumentos tecnológicos a que muitos têm ao seu alcance. Irrecusavelmente, e apesar de Julian

Assange⁴ ter procurado um jornal impresso de alta penetração e confiabilidade⁵, a maior repercussão dos documentos e sua diferenciação estruturante era o formato digital, que estava disponível 24 h e a partir de qualquer local do globo com acesso à internet.

Acesso em tempo real a informações sigilosas

Nesse tema, alvo de muitas obras recentes, a leitura do livro *Wikileaks, a Guerra de Julian Assange* contra os segredos de Estado configura-se como fonte de conhecimento inenarrável, pois coloca vivamente os percalços e os caminhos trilhados para a estruturação de forma segura de publicar os mais de 250 mil telegramas confidenciais dos órgãos diplomáticos sobre as ações do governo dos EUA nas guerras do Afeganistão e do Iraque. Até o presente, estima-se que pouco mais de um por cento desse material foi disponibilizado e, mesmo assim, vem causando enormes perturbações.

Apesar do ar glamoroso da iniciativa (muitos acreditam ser Assange o único indivíduo a atingir profundamente a estrutura central da diplomacia da maior potência do globo), as reações à divulgação dos dados pelo *Wikileaks* foram prontas e radicais, pois os EUA entendiam ser fundamental impedir a divulgação dos documentos roubados pelo militar norte-americano Bradley Manning (que está preso nos EUA, à espera de julgamento) que os repassou ao australiano Julian Assange. Este deve ser um dos temas tratados nas secretas reuniões chamadas de Bilderberg, que acontecem desde maio de 1954, por iniciativa do príncipe holandês Bernhard, que pelo fato de a primeira reunião ter se realizado no Hotel Bilderberg, recebeu este nome. Desde então esta confraria altamente sofisticada e sigilosa realiza encontros rigidamente secretos com as mais

4 Elemento central da história do Wikileaks.

5 *The Guardian*, de Londres.



expressivas lideranças mundiais da economia, da política e da inteligência militar sob os auspícios das famílias Rockefeller e Rotschild.

O cenário mundial de planejamento para agressões invisíveis extremamente fortes e que envolvem sistemas de inteligência de alto calibre, é uma característica da nova sociedade, típica daquele que Thomas Friedman cunhou como sendo a de um “mundo plano”⁶. Com tal obra, o autor revela que o avanço e a penetração das tecnologias digitais em praticamente todos os espaços de produção, entretenimento e relacionamento humanos impulsionaram o surgimento de um processo além fronteiras de conquista de riquezas, se comparado ao que vinha sendo praticado até então no processo chamado de “bolha tecnológica” que atingiu seu ponto máximo no ano 2000. As formas produtivas ali criadas “engendraram uma plataforma com base na qual o trabalho e o capital intelectuais poderiam ser realizados de qualquer ponto do globo” (FRIEDMAN, 2005, p.15). E, repetindo as palavras do CEO da *Infosys* indiana, complementa “tornou-se possível fragmentar projetos e transmitir, distribuir, produzir e juntar de novo suas peças, conferindo uma liberdade muito mais ampla ao nosso trabalho, principalmente o trabalho intelectual” (FRIEDMAN, 2005, p.15).

Esta base tecnológica abundante é que fornece as condições para a existência da pluralidade comunicativa dos dias atuais. No universo da difusão aberta de informações relevantes, o controle do sistema revela sedução incalculável para todas as formas de poder. E uma forma segura de proteção para estar na rede sem ser violado é a tecnologia do roteador em camadas, no princípio daquelas presentes em uma cebola (aliás, o modelo recebe o nome TOR, de *The onion router*). O sistema permite anonimato online, pois torna

6 Conceito expresso na obra *O mundo é plano – Uma breve história do século XXI*.

impossível rastrear qualquer atividade na internet, incluindo o acesso a sites, o envio e recebimento de mensagens e o acompanhamento de todas as formas de comunicação ali existentes. E esta é a motivação do *Echelon*, sistema de transmissão de informações por ondas de rádio estruturado há mais de 50 anos (de fato, o sistema é consequência do período de contra-espionagem da Segunda Guerra Mundial). O *Echelon* foi implantado nos anos 1980 pela Agência Nacional de Segurança (*NSA-National Security Agency*) do governo norte-americano, com a função explícita de interceptar e processar qualquer informação trafegando pelos satélites de comunicação, incluindo todo tipo de mensagens enviadas pela internet, por cabos submarinos, por transmissões de rádio, por equipamentos secretos instalados nas embaixadas e satélites que monitorem os sinais terrestres. No seu conjunto, o sistema inclui estações controladas pela Inglaterra, Canadá, Austrália e Nova Zelândia, além daquelas operadas pelos EUA, compondo uma rede integrada mundial de obtenção de informação e dados inteligentes de forma ilícita, extraídos da análise de palavras-chave que compõem as milhares de mensagens trocadas diariamente em todas as partes do globo⁷. Essa forma de espionagem tecnológica não está distante de nós, brasileiros: no *Wikipédia* consta que “o governo norte-americano interceptou as negociações entre o governo FHC e [...] com base nos dados coletados, a Casa Branca e o complexo industrial estadunidense conseguiram derrubar a Thomson e, finalmente, a empresa norte-americana *Raytheon* acabou ganhando a concorrência internacional”⁸. Foram estas evidências que certamente levaram o famoso *hacker* Kevin Mitnick a, numa conferência

7 Para aqueles com curiosidade sobre este tema vale a pena ler texto de Duncan Campbell, que está na rede e que tem o sugestivo título de Telepolis, em www.heide.de/bin/tp/issue/r4/dl-artike12.cgi.

8 Em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Echelon>, acesso em 25.11.2010



pública, afirmar que “Você não tem privacidade. Supere isto”⁹.

Tecnologias e desafios novos por todos os lados

Intenta-se que o cenário apresentado até aqui revele aos comunicadores (objeto central destas considerações) a necessidade de um envolvimento imersivo destes com as tecnologias, especificamente as da comunicação digital. Imagina-se que, indo nesta direção, poder-se-á alargar o escopo analítico desta área, a partir da realização de pesquisas que sejam formatadas com características teóricas com viés eminentemente tecnológico que complementem aquelas produzidas abundantemente no segmento. Isso, pois um olhar sobre a produção da área induz à crença de certa carência de angulações com perfil diferenciado, justamente aquele que enquadra os fenômenos que acontecem “no tempo presente”, participando das decisões de adoção tecnológica enquanto os eventos “se dão”. Afinal, a convergência chegou e é total, o que fez com que os processos tradicionais da comunicação mudassem. A mobilidade plena está sendo implantada e a computação “em nuvem” está alterando os padrões digitais, as redes sociais estão em todo lugar e aos comunicadores, fica o questionamento: Como dominar e extrair funcionalidade pragmática nestes universos comunicacionais?

Assim, e como é comum encontrar em cenários internacionais, advoga-se pelo robustecimento da produção de pesquisas eminentemente aplicadas, com inserção concreta e imediata nas formatações tecnológicas, justamente aquelas que testam e correm os riscos inerentes aos processos inovativos. Fala-se objetivamente da produção de reflexões próximas da realidade empresarial ou industrial, portanto algo distante da proteção e do

conforto dos escritórios, indo em movimento outro que os pressupostos de mapear ou resgatar os acontecimentos. Evidências exemplificadoras: o país tem 143 mil escolas e só 18% estão conectadas, mas o governo planeja que até 2025 todas contarão com conexões em banda larga. A mobilidade na transmissão televisiva já está disponível e a TV Digital foi implantada. O governo mira instalar uma base industrial de produção de *tablets* (com a *Foxconn*) e adotar um aparelho para cada criança na escola. A Neurociência vem estudando os mecanismos da mente e investiga como os processos tecnológicos reproduzem padrões ali observados. A TV é um veículo de comunicação de massa e uma decorrência desta, a TV Digital, foi pensada pelo governo como elemento para a inclusão social, na qual será desenvolvida extensa rede de educação a distância. Resta indagar onde se situa e qual é a contribuição objetiva do grupo de cientistas das comunicações nos momentos de tomadas de decisões quanto às tecnologias que permitirão todos os enlaces nos modelos mencionados.

Assim, apresenta-se um indicativo objetivo: a inserção de comunicadores em projetos transversais e inter-áreas na realização de pesquisas que tenham como meta a definição de princípios e padrões de usabilidade para a adoção de novas tecnologias. Essa pode ser uma oportunidade de realizar investigação e dar contribuições consentâneas à implantação das tecnologias de comunicação. É razoável afirmar que inexistente experiência de pesquisadores da comunicação construindo padrões funcionais junto com a indústria ou com segmentos das ciências tecnológicas. E é seguro indicar que alguns instrumentos de comunicação não tiveram a participação direta da área: telefone, teletipo/telex, fax, IPTV, telefone celular, Cinema 4K, computador, satélites de comunicação, walkman, equipamentos de cinema, de televisão, da internet,

9 Em *Privacidade é questionada por gurus*. Folha de S. Paulo, 21.04.2010, p.F4



de fotografia, de rádio, rádio portátil, enfim, de todos os suportes midiáticos exaustivamente pertinentes à prática comunicacional, e mais recentemente aqueles digitais. Por isso, esta é uma possibilidade inovadora, pois nestes territórios os comunicadores estarão atentos à sua responsabilidade conceitual, ocupando o espaço que lhe é de direito e que vem sendo preenchido por outros profissionais.

Espaços nativos para os comunicadores

Nas emissoras e produtoras de conteúdo, o processo de produção já é *full digital* há bom tempo. O momento aponta distinção para a chegada das mídias móveis e da TV digital de alta definição (HDTV), que trazem novidades radicais na reconfiguração audiovisual de conteúdos (telas menores, outros formatos etc.) e preparação de cenários, dos recém chegados processos interativos, novos padrões de iluminação, maquiagem mais esmerada, alterações nas narrativas, angulações visuais distintas, recomposição dos filtros de luz, de recursos para sonorização 5.1 etc. Para tanto, torna-se necessário inserir pesquisadores para testar - e implantar – as novas formas técnicas nestes processos, inovando ou estabelecendo padrões a partir do conhecimento do que aconteceu com os demais países que já implantaram tais tecnologias. E aqui, uma alteração absolutamente significativa: a área já produziu pelo menos um Doutor em Engenharia (o jornalista Valdecir Becker, recentemente titulado pela Poli/USP). Esta Escola conta em seus quadros com outro doutorando oriundo do Mestrado da UNESP de Bauru e uma mestranda da Umesp que se prepara para os processos de seleção do doutorado na mesma Escola Politécnica da Universidade de São Paulo.

As formas digitais e interativas dos instrumentos do presente são temas propícios a mudanças nas práticas investigativas. Apesar de ser um

investigador recente no recorte, mas um interagente forte dessas tecnologias, trilhei carreira plena no jornalismo eletrônico, tendo sido um docente insistente no ensino da prática profissional com foco específico no domínio das tecnologias então incorporadas nos equipamentos. De forma constante, venho estudando e contextualizando as ontologias das tecnologias e suas características existenciais para os seres humanos em geral e para os comunicadores em especial. E nova constatação se evidencia: nas humanidades, são parcas as práticas educativas delineadas fortemente no mundo objetivo das técnicas. Nesse sentido, a carência do ensino tecnológico nos projetos pedagógicos é antiga e deve ser mudada, pois atinge vários níveis de formação no país. Assim, advoga-se que os comunicadores (radialistas, jornalistas, estudantes de Mídias Digitais etc.) precisam amearhar instrumental dialógico prático, portanto, conhecimento tecnológico em profundidade para participar das instâncias que, neste momento, definem os padrões estéticos e de conteúdos para os variados suportes midiáticos onde se manifestam os processos de comunicação das mídias digitais. O comunicador deve se abrir para ser um agente do processo, permitindo ser contaminado por ele ao tempo em que o modifica. Este é, em essência, o maior esforço a ser feito nos próximos anos, pois corre-se o risco, de mais uma vez perder o controle dos processos e deixar de participar das definições requeridas pela indústria, pelas emissoras televisivas e empresas de telecomunicações.

Imagem e sons exclusivamente digitais

Com a evolução tecnológica, o próprio termo televisão tornou-se inadequado fazendo com que o horizonte até então existente se tornasse insuficiente. O conceito de “imagem à distância” de meados do século passado não mais dá conta de



significar a fertilidade e dinamismo da comunicação possibilitada pelos aparelhos audiovisuais dos dias atuais. As telas de LED, Plasma, LCD etc. em duas ou 3D, em suas múltiplas formatações superam enormemente as funções originais dos aparelhos de TV de mais de 5 décadas. Agora, as telas são finas, portáteis, interativas e estão em múltiplos modelos, no aparelho de celular, no CD player do carro, na tela dos *tablets* ou materializados nos “pixels cintilantes” dos notebooks. Então, não se trata mais do mesmo conceito nestes dias de tecnologia digital onipresente, sendo que uma atualização conceitual indica a pertinência do termo *displays* digitais. A realidade dos dias atuais revela que o aparelho receptor e os processos digitais online e interativos se encontraram e se confundem, requerendo sua reinvenção enquanto inovativo, ubíquo e sedutor *quadro de materialização de processos comunicativos digitais*.

Assim, neste quadro de altíssima inovação, propõe-se que a área da Comunicação se estruture para o domínio das tecnologias e práticas comunicacionais centradas na imagem digital (nos vários formatos e modelos de definição etc.), em escopo amplo, indo da captação, à edição, armazenagem e exibição nas múltiplas plataformas, sejam estáticas ou móveis, no ambiente doméstico ou profissional. São novas telas, sistemas 3D, com características, desempenhos, modelos, formatos, custos, fornecedores etc. diferentes. No setor da edição, são outros equipamentos, com características e desempenhos, modelos, formatos, custos, fornecedores etc. também particulares. No armazenamento de imagens e sons, são outras realidades inerentes às anteriores, que, da mesma forma, requerem estudos, investigações, acompanhamento etc. para o seu pleno domínio e extração das potencialidades escondidas dos equipamentos. O mesmo deve-se apontar

quanto à exibição. A imagem digital traz uma nova estética. Quais as alterações técnico-visuais advindas com a alta definição no que diz respeito à maquiagem, iluminação, cenografia, etc. Isto, sem esquecer o setor de jogos e animação digital enquanto ferramentas altamente competitivas para o que vem sendo definido como *transmídia*. No caso da transmissão de conteúdos já se sabe que as emissoras estão realizando investimentos gigantescos em novos equipamentos de produção e torres de transmissão. É urgente que se concentre, portanto, na formação de Recursos Humanos para a implantação da TV Digital terrestre no país, uma vez que o mercado de produção, programação e distribuição de audiovisual se prepara para a chegada de novos “players”, as empresas de telecomunicações. Assim, deve-se pensar mesmo em formação continuada, com políticas de complementação curricular na universidade e educação profissional no ensino médio, pois o país se prepara para ser uma referência no exterior (sobretudo na América Latina e África) no importante setor da TV de alta definição.

Comunicação sonora: o som estéreo está nos *Home Theaters* 5.1. e vai para 24 canais de saída (23.1). Aquilatamento para as narrativas novas, onde os recursos digitais e a interatividade permitirão inclusão no corpo narrativo audiovisual de formas de acolhimento da manifestação do receptor da mensagem, alterando a “lógica” da comunicação unidirecional até então praticada. Isso poderá se dar em modelos e hierarquias ainda não definidas na indústria. Deverão surgir roteiristas com habilidades para estruturar programas interativos, o mesmo para diretor, produtor etc. e outros segmentos que ainda se estruturam tais como: desenvolvedor de aplicativos; gerenciador de direitos autorais; publisher de produtos multimídia; especialistas em armazenamento, catalogação, indexação,



manutenção, analistas de negócios etc. Afinal, o que é mesmo o tal de “ouvinte pensante”, que causou certo rebuliço na área?

Simbiose homem-máquina

Centra-se foco na usabilidade dos equipamentos comunicativos, pois os equipamentos são importados e os testes de adequação homem-equipamento são definidos além-mar, desprezando as características motoras e de lógica de raciocínio mental dos brasileiros. Os padrões HCI (*Human-computer interface*) são pré-definidos e não são pesquisados no país, onde são implantados nos distintos materiais tecnológicos que são disponibilizados à sociedade. Os padrões do que se chama de “aplicações em *Engineering Design*” deveriam ser alvo dos estudos dos comunicadores. A área de *Communication Engineering* (alocada nas engenharias) enxerga que os novos métodos, técnicas e dispositivos integrados, como efeitos 3D, métodos cognitivos, detectores de movimento, etc., abrem novos caminhos para a comunicação, baseados na interatividade (convencional ou assistiva), e na colaboração. Nesta temática, lembra-se que estão aí a realidade virtual, a realidade aumentada, as tecnologias simulativas, as novas fronteiras de expressão, enfim.

Finalizando, indica-se a pertinência da estruturação acadêmica de espaços para a criação de uma Engenharia das Comunicações, em proposta transversal e colaborativa que envolva os coletivos da Comunicação com aquele das Engenharias. Evidencia-se a necessidade de movimento nessa direção, uma vez que nos tempos da cultura digital, constata-se que formas avançadas de formação e investigação científicas devam ir além do modelo centradamente teórico largamente praticado, com estudos que promovam a inclusão de olhar holístico sobre as dimensões tecnológicas, abarcando as

simbioses que criadas nas relações do homem com as tecnologias presentes nos instrumentos comunicacionais. Pois entende-se que não há mais separação entre o humano, o humanístico e o tecnológico, fazendo apontar um campo abrangentemente fértil para estudos inovadores na área das comunicações.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FRIEDMAN, Thomas. O mundo é plano. Rio de Janeiro: Objetiva, 2005.

TAPSCOTT, D. e Willians, A. Wikinomics. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2007.

Engenharia das comunicações - Uma proposta para pesquisas colaborativas e transversais
Sebastião Carlos Squirra

Data do Envio: 14 de setembro de 2011.
Data do aceite: 12 de dezembro de 2011.





Desafios da Comunicação Popular e Comunitária na Cibercultur@: Aproximação à proposta de Comunidade Emergente de Conhecimento Local¹

Challenges of Social and Community Communication in Cybercult@: Approximation to the proposition of Emergent Local Knowledge Commun

Cicilia M. Krohling Peruzzo²

RESUMO Estudo sobre a concepção da cibercultur@ que indaga se ela ajudaria os movimentos comunitários na redefinição de práticas comunicativas incluindo o empoderamento coletivo das TICC. Os objetivos são identificar os principais pressupostos teóricos da cibercultur@ no marco das dinâmicas de reestruturação comunicacional da sociedade contemporânea, situar o tema da presença da comunicação popular, comunitária e alternativa no ciberespaço e analisar se há pertinência em se relacionar os conceitos de cibercultur@ e sua aplicabilidade aos estudos e práticas dessa modalidade comunicacional no Brasil. A abordagem se fundamenta nos pressupostos teórico-metodológicos do materialismo histórico-dialético. Os procedimentos relativos à parte ora apresentada são os de pesquisa bibliográfica e pesquisa documental.

PALAVRAS-CHAVE comunidade emergente; comunicação popular; alternativa; cibercultur@; ciberespaço.

ABSTRACT Study on the conception of cybercult@, which investigates if it would help community movements in redefining communication practices including the collective empowerment of information, communication - and knowledge - technologies. The objectives are to identify the main theoretical assumptions of cybercult@ in the mark of dynamic restructuring of communication in contemporary society, to place the issue of the presence of popular communication, and alternative community in cyberspace, and to examine whether there is relevance to relate the concepts of cybercult@ and its applicability to the study and practice of this type of communication in Brazil. The approach is based on theoretical and methodological principles of historical and dialectical materialism. The procedures presented in this study are part of the bibliographic and documental research.

KEYWORDS Emergent community; social communication; alternative; cybercult@. cyberspace.

1 Versão revista e ampliada do trabalho apresentado no Grupo de Trabalho "Comunicación Popular, Comunitaria y Ciudadania", X Congreso Latinoamericano de Investigadores de la Comunicación, realizado na Universidad Javeriana, 22 a 25 de setembro de 2010, em Bogotá, Colombia. Este texto é resultante de parte de pesquisa realizada com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal Docente (CAPES).

2 Professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Metodista de São Paulo. Doutora em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Pos-doutora pela Universidad Nacional Autónoma de México. Autora dos livros *Relações públicas no modo de produção capitalista*; *Comunicação nos movimentos populares: a participação na construção da cidadania*; e *Televisão Comunitária: dimensão pública e participação cidadã na mídia local*. E-mail: kperuzzo@uol.com.br.



Introdução

No contexto da sociedade atual, caracterizada como sociedade da informação, há toda uma dinâmica social em busca da apropriação autônoma das tecnologias digitais e da comunicação mediada por computador (CMC). Mas, apesar do aumento progressivo do acesso à internet, grandes contingentes populacionais na América Latina ainda estão à margem dos benefícios desse ambiente comunicacional. No entanto, de algum modo, também as pessoas de baixo poder aquisitivo e suas organizações sociais que vivem ou atuam em regiões periféricas das cidades, ou no campo, procuram se inserir nesse ambiente de transformação de estruturas comunicativas e de relações sociais. Esse tipo de inclusão ocorre como parte de uma dinâmica social em que não se separa o mundo concreto daquela constituído pelo ciberespaço. Em outros termos, há um processo de inclusão individual e comunitária no universo da internet que não dispensa a continuidade das lutas presenciais em suas diversas formas de organização, sejam elas lutas por direitos sociais, comunicativo-culturais ou políticos de cidadania.

É nesse patamar que estudamos as possíveis intersecções entre cibercultur@³ - com arroba - e a comunicação popular, alternativa e comunitária. Investigamos se sua proposta teórica, especialmente de *Comunidade Emergente de Conhecimento Local* (CECL), pode ajudar os movimentos comunitários na redefinição de práticas comunicativas incluindo o empoderamento⁴ coletivo das Tecnologias de

Informação e Comunicação (TICC)⁵ para que realmente se efetivem na realização plena destas dimensões, incluindo o Conhecimento. O custo social do não empoderamento coletivo das TICC para efeito de implementação de alternativas duráveis de comunicação comunitária contribui para o atraso na transformação da realidade local.

Partimos da indagação sobre se há ou não pertinência em interrelacionar a comunicação popular e comunitária à proposta teórica e prática da cibercultur@. A hipótese é que a comunicação popular e comunitária poderia se revigorar ao assumir a cibercultur@ como práxis (teoria e prática), pois ajudaria a configurar processos organizativos autogestionários de alta conectividade tendo em vista a construção de uma nova sociedade.

Temos como objetivos, no sentido geral, identificar os principais pressupostos teóricos da cibercultur@⁶ - (com @) - no marco das dinâmicas de reestruturação cultural e comunicacional da sociedade contemporânea e suas possíveis intersecções com a comunicação comunitária. No nível específico buscamos: a) introduzir o tema da comunicação popular, comunitária e alternativa, de caráter coletivo, visando explorar sua presença no ciberespaço, e b) analisar a pertinência em se relacionar os conceitos de cibercultur@ e sua aplicabilidade aos estudos e práticas de comunicação popular, comunitária e alternativa.

Do ponto de vista metodológico, este texto remete para parte de uma pesquisa mais ampla que consiste em estudo teórico e trabalho de campo realizados junto ao Laboratorio de Investigación y Desarrollo en Comunicación Compleja (LabCOMplex), coordenado por Jorge A. González, e que envolveu pesquisa

3 O uso do arroba indica a diferenciação que vamos discutir mais adiante em que o espiral traz a ideia de retroalimentação, na linha do Laboratorio de Investigación y Desarrollo en Comunicación Compleja (Labcomplex).

4 De "empowerment" em inglês e empregado no sentido do uso das TICC com poder de controle e sob a direção dos grupos populares e comunidades.

5 Reintroducimos a sigla com duplo C para indicar a ideia da existência do conhecimento em todo processo tecnológico.

6 Conforme aponta o Labcomplex em sua apresentação (CIBERCULTUR@..., s/d). Ver <http://labcomplex.ceiich.unam.mx>.



de campo por meio de investigação participante em Comunidade Emergente de Conhecimento em Charcas, do Altiplano Potosino, San Luis Potosí, México. Os procedimentos técnicos relativos à parte ora apresentada neste texto são os de pesquisa bibliográfica e documental. A abordagem se fundamenta no materialismo histórico-dialético (MINAYO, 2007), pois busca compreender o objeto em sua totalidade e provisoriedade.

Breves aspectos conceituais e sinais da comunicação popular, comunitária e alternativa na atualidade

A comunicação popular, comunitária e alternativa gera processos cooperativos de organização e se pauta por transmitir conteúdos info-comunicativos tratados de maneira diversa daqueles que circulam nos *mass media* tradicionais, embora não se constitua como “alternativa” no sentido de substituir ou dispensar o acesso aos meios convencionais de comunicação⁷. Em outras palavras, como comunicação dos setores organizados das classes subalternas (já explicitado em PERUZZO, 2009, p.132), ela se baliza por uma proposição diferente daquela comumente presente na grande mídia privada (de base comercial) e na pública estatal (vinculada a governos). Tem um caráter público civil, portanto não governamental e não empresarial. Suas especificidades são percebidas em múltiplos fatores, tais como na linha político-ideológica (crítica e propositiva); nos modos de organização (de base popular, coletiva, feita em espaços, por vezes, privados, como na casa de militantes); na ligação com as organizações civis sem finalidade lucrativa); nas estratégias de produção/ação (colaborativa, com vínculo local, participação ativa e liberdade de

expressão, uso mobilizador); e na proposta editorial (tanto pelo enfoque dado aos conteúdos como pelos assuntos abordados).

Os autores Isabel Gatti e Raúl Bermúdez também observam aspectos semelhantes ao analisarem a situação da comunicação comunitária na Argentina:

a construção da mensagem não é realizada por um profissional individual – o comunicador social que responde ao estereótipo das profissões [...]. É uma construção coletiva e participativa que assume um ponto de vista situado e ligado a interesses e projetos populares concretos sem nenhuma pretensão de objetividade como a que se predica pelos grandes multimeios com o fim de tornar opacos os verdadeiros enunciadores da mensagem, também ligados a interesses concretos, só que não os populares (GATTI, BERMÚDEZ, 2010, p.18-19).

A efetividade desse tipo de proposta comunicacional levada a efeito por segmentos das classes subalternas remete a uma situação peculiar da história da América Latina, a qual, como mostram Gatti e Bermúdez (2010, p.17-18), é marcada por encontros e desencontros de diversos grupos de atores antagônicos: “no tempo da colonização, das migrações e depois, com a imposição do projeto moderno, que deixou como herança zonas de desenvolvimento desigual, grandes massas da população em condições de extrema pobreza”. É neste contexto que se desenvolvem projetos sociais comunitários voltados a garantir direitos humanos, no bojo dos quais a comunicação é um dos seus componentes.

No fim da década de 1970 do século passado, período do auge do seu ressurgimento num contexto de distensão da ditadura militar no Brasil, e nos anos seguintes, essa outra comunicação “representou um

⁷ Estes transitam num universo peculiar em decorrência do tipo de informação, cobertura e amplitude de abrangência que caracterizam sua performance.



grito antes sufocado, de denúncia e reivindicação por transformações, exteriorizado sobretudo em pequenos jornais, boletins, alto-falantes, teatro, folhetos, volantes, vídeos, audio-visuais, faixas, cartazes, pôsters, cartilhas etc” (PERUZZO, 2004, p.115), portanto incluem meios artesanais, além da comunicação face a face e grupal. A dimensão de denúncia e reivindicação ainda permanece nas configurações recentes, contudo perdeu muito o caráter contestador ao Estado dos anos 1980. Outra nuance interessante é que ela vem incorporando as tecnologias de radiodifusão (rádio, televisão) e digitais (internet) conforme as circunstâncias de cada tempo histórico.

Há muitos precursores dos estudos desse tipo de comunicação que tiveram em Paulo Freire uma base conceitual inspiradora, principalmente, no que se refere à dialogicidade e à democracia a partir nos processos educacionais. Fernando Reyes Matta (apud BELTRÁN, 1981, p. 30), desenvolveu um modelo macro operativo de comunicação participativa. Luis Ramiro Beltrán (1981) desenvolveu conceitos de comunicação horizontal enfatizando suas múltiplas finalidades: “acesso, diálogo e participação”. Outros pensadores como Mário Kaplún, Juan Diaz Bordenave, Gilberto Gimenez, Miguel Azcueta, Máximo Simpson Grinberg, Daniel Prieto Castillo, José Martínez Terrero, Jesús Galindo Cáceres, entre vários outros, também contribuíram teoricamente para a compreensão e a prática da comunicação popular, alternativa e comunitária na América Latina.

Entre estes expoentes acima mencionados dessa perspectiva comunicacional, Mário Kaplún (1998, p.17), a concebeu como uma “comunicação educativa [...] [produzida democraticamente] ‘para que os destinatários tomem consciência de sua realidade’, ou para ‘suscitar uma reflexão’, ou ‘para gerar uma discussão’ ”. E completa: “concebemos pois os meios de comunicação que realizamos

como instrumentos para a educação popular como mentalizadores de um processo educativo transformador”.

Com a citação acima queremos enfatizar o caráter processual nas práticas dessa comunicação, ou seja, não trata-se apenas de criar meios ou canais de comunicação, mas sim de inserí-los como facilitadores de processos de mobilização social, razão pela qual suas expressões originárias e, em muitos casos também atuais, se desenvolvem no contexto dos movimentos sociais. Um exemplo:

Integrante da Rede de Mulheres no Rádio, o Centro das Mulheres do Cabo (CMC) entendeu, ainda em 1997, que o movimento feminista necessitava se apropriar do veículo rádio como mídia imediata para o estabelecimento de uma comunicação direta com vistas à desconstrução do machismo e do patriarcado na Zona da Mata Sul [estado de Pernambuco, nordeste do Brasil]. A entidade necessitava travar uma relação democrática com a população de uma área geográfica onde, de acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), quase 60% da população das mulheres eram analfabetas em 1995 (VELOSO; FARIAS, 2011, p.6).

Para Gatti e Bermúdez (2010, p.18), a comunicação comunitária “se orienta para uma função educativa e de conscientização dos próprios direitos e necessidades, com a consequente valorização das identidades territoriais”, e, complementaríamos, histórico-culturais.

Essa outra comunicação ganhou várias denominações: comunicação popular, participativa, horizontal, alternativa, dialógica, radical, para se referir ao processo comunicativo levado a efeito por movimentos sociais populares e organizações sem finalidades lucrativas da sociedade civil. Portanto,



são atores coletivos que se articulam de modo a provocar a mobilização social e realizar ações concretas com vistas à melhoria nas condições de existência das populações empobrecidas e a elevar o nível de consciência sociopolítica. No Brasil, nos últimos anos, os termos “comunitário” e “alternativa” vêm ganhando predominância possivelmente refletindo as práticas sociais mais presentes na sociedade.

Dadas as configurações recentes, a comunicação popular, a comunitária e a alternativa podem ser tomadas em suas singularidades, ou seja, é factível tratá-las remetendo a práxis mais específicas, não obstante em muitos aspectos há interfaces que não recomendam visões estanques e separações rígidas entre elas. Em outro texto (PERUZZO, 2009) tratamos das especificidades dos termos. Neste artigo estamos tomando-as numa visão de conjunto, pois interessa discutir suas possíveis intersecções com o tema da cibercultur@.

Em síntese, entre suas principais características estão as seguintes: os protagonistas são pessoas do próprio povo (daí o vocábulo popular), porém apenas aquelas ligadas a organizações e movimentos sociais; é baseada na participação ativa e aberta; não tem fins lucrativos; os conteúdos tratados estão em sintonia com a realidade local ou com a comunidade de interesse a que se vincula; institui processos compartilhados e não hierarquizados de produção e difusão de mensagens; se funda a propriedade coletiva (quando privada, esta é colocada a serviço público); e se realiza de diferentes formas, canais e modalidades de comunicação, mas se modifica ao longo da história.

A comunicação popular, comunitária e alternativa, na América Latina, representa uma contra-comunicação ou uma outra comunicação elaborada no âmbito dos movimentos sociais,

“comunidades”⁸ e outros grupos sociais orgânicos às classes subalternas com a finalidade de exercitar a liberdade de expressão e oferecer conteúdos na ótica das mesmas. Ao mesmo tempo, serve de instrumento de conscientização e mobilização visando a organização de base e a transformação social começando sempre pela busca da superação de carências e necessidades imediatas dos segmentos populacionais a que se vincula.

Nos anos recentes, no Brasil, simultaneamente à continuidade de experiências tradicionais de comunicação dos segmentos organizados das classes subalternas, há incremento de novos canais, formatos e organizações de comunicação, em grande parte perpassados pela comunicação mediada por computador (CMC), e que ganham mais expressividade com a Web 2.0 e a Web 3.0 pois facilitam o papel protagonista do usuário como emissor. Apesar da disparidade do acesso populacional às benesses tecnológicas, as TICC ajudam a configurar um momento histórico que potencializa uma comunicação bidirecional e de múltiplas fontes abertas que favorecem a retomada crescente de iniciativas comunitárias e alternativas de comunicação.

Nesse cenário, a comunicação comunitária e alternativa se realiza tanto na sua forma grupal e presencial, como por meio de instrumentos de comunicação dirigida a públicos específicos, tais como a faixa, o cartaz, alto-falante, panfleto, poesia de cordel, teatro popular, vídeo, jornal, revistas etc. Mas, ela também se apropria de tecnologias mais avançadas, como as do rádio e da televisão e mais tarde das digitais. No universo da internet, se manifestam com páginas virtuais, comunidades virtuais e plataformas interativas, mas também há experiências de webtv, webradio comunitários,

⁸ As aspas indicam a existência de conceitos e percepções contraditórios acerca de comunidade. Porém, doravante, neste texto o termo será empregado indistintamente



blogs, fotolog, videolog, *twitter*, podcast, entre outros. No entanto, como já dissemos, não estamos tratando neste texto da criação de canais de comunicação em si ou daqueles protagonizados por pessoas individualmente, mas aqueles inseridos nas dinâmicas de mobilização e organização de grupos subalternos progressistas, pois interessa compreender o sentido coletivo aí constituído.

A título de exemplificação, apontamos a seguir algumas experiências de coletivos de comunicação alternativa, tais como o Indymedia que está em 200 cidades do mundo⁹, e no Brasil recebe o nome de Centro de Mídia Independente (CMI)¹⁰, o Overmundo¹¹ (canal brasileiro de expressão para a produção cultural de comunidades), o Coletivo de Notícias del Sur (CoNoSur)¹², o Centre des Médias Alternatífus du Québec (Cmaq)¹³, e o Nodo50¹⁴ da Espanha. Todos operam com a contra-informação em sistema de publicação aberta, além de outros formatos de plataformas de comunicação colaborativas. Na mesma linha de comunicação alternativa, surgem também agências alternativas de notícias, como, por exemplo, a Agência de Informação Frei Tito para América Latina (ADITAL)¹⁵, a Agência Carta Maior¹⁶, a Informação Social¹⁷ - agência de notícias que enfatiza a divulgação de temática relacionada aos direitos humanos na região da Amazônia Oriental (Tocantins, Maranhão, Pará e Amapá) brasileira, e a Agencia de Noticias Red-Acción (ANRed)¹⁸, todas difundindo informações

9 Ver Moraes (2008).

10 <http://www.indymedia.or> ou www.cmibrasil.org.br

11 <http://www.overmundo.org.br>

12 <http://ar.geocities.com/agenciaconosur>

13 <http://cmaq.net>

14 <http://www.nodo50.org>

15 www.adital.org.br

16 www.cartamaior.com.br

17 www.informacao-social.com

18 www.anred.org

na ótica progressista acerca de assuntos pouco tratados pela grande mídia, ou deturpados e omitidos por ela. Cresce o número de Observatórios de Mídia e da Comunicação, os quais monitoram criticamente a mídia comercial, além de analisarem acontecimentos relacionados à Comunicação e aos sistemas midiáticos. Entre dezenas de experiências existentes mencionamos três, em distintos níveis: o Observatório Iberoamericano de la Libertad de Prensa (Infoamérica)¹⁹, sediado na Universidade de Málaga-Espanha e presente em 19 países, o Observatório do Direito à Comunicação, sediado em São Paulo-Brasil, e o Observatório da Mídia Regional – direitos humanos, políticas e sistemas, que funciona na Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória-ES (Brasil).

Entre os espaços de comunicação colaborativa criados no ciberespaço há aqueles orgânicos a movimentos sociais e comunidades, bem como os pertencentes a outros coletivos cívicos em rede²⁰. Claro que, além de plataformas e canais como os mencionados, há também outras formas de redes sociais²¹ que favorecem a formação de comunidades virtuais de interesse, ou comunidades de escolha, na denominação de Goldsmith (1999)²².

Salientamos que as novas manifestações alternativas e comunitárias de comunicação, ao incorporarem suportes digitais e interativos e se constituírem fundamentalmente como formas coletivas de organização, engendram não só conteúdos diferenciados a partir de novos olhares tendo em vista a desalienação, mas também novos procedimentos de ação na construção e difusão de mensagens, na socialização de

19 http://www.infoamerica.org/libex/libex_7_d_9.htm

20 Ver León, Burch e Tamayo (2001), Finquelievich (2000) e González (2008, 2009).

21 Ver Recuero (2009).

22 Ver Peruzzo e Berti(2010).



conhecimentos técnicos (e outros), criação de códigos compartilhados de conduta e na instituição de novas relações sociais de produção²³ que põem em suspensão a hierarquia e a burocracia tradicional, o sentido da propriedade privada e da força de trabalho como mercadoria, pois funciona como trabalho voluntário, entre outros aspectos (PERUZZO, 2009, p.143).

As potencialidades participativas/interativas que as tecnologias digitais e a comunicação mediada por computador possibilitam no que se refere à criação de instrumentos autônomos e comunitaristas de produzir, controlar, difundir e receber conteúdos são indiscutíveis, mas encontram-se imersas num conjunto de contradições que inibem ou dificultam o avanço da comunicação das classes subalternas. Tais contradições advêm das condições estruturais da sociedade geradoras de desigualdades no empoderamento das tecnologias, antagonismos derivados das diferenças nos níveis de escolaridade, nos valores culturais e ideológicos expressos nas práticas e linguagens sociais, assim como nas singularidades locais que nem sempre apontam para a necessidade comunicativa através de plataformas digitais. A situação de existência concreta ajuda a configurar formas específicas de apropriação por parte da população e grupo sociais das TICs. Em última instância, há um desnivelamento de acesso e aproveitamento das possibilidades que a rede das redes oferece, além da pouca efetividades de programas públicos que tentam solucionar esse tipo de problema, tanto no Brasil como na América Latina como um todo, tema que será abordado mais adiante no bojo da discussão da cibercultur@.

23 Porém, tais dimensões já faziam parte da comunicação popular e alternativa de outros tempos históricos. O novo a que nos referimos é relativo a cada tempo histórico.

Ciberespaço como novo espaço para a comunicação comunitária e alternativa

Há uma visão quase consensual reproduzida ao longo do tempo que pode ser vista na citações abaixo, escritas em épocas diferentes, que apontam o ciberespaço como espaço virtual ou imaterial criado pelos meios informáticos e dependente de computadores. Vejamos:

Para Heim (1993, 78-79)²⁴, por exemplo, ciberespaço

sugere uma dimensão computadorizada onde podemos transmitir e mover informação e onde encontramos nosso caminho entre dados. O ciberespaço constrói um mundo artificial ou representado, um mundo composto de informações que nossos sistemas produzem e que re-alimentamos neste mesmo sistema. Do mesmo modo que um tabuleiro de xadrez estrutura o espaço do jogo de xadrez dentro de seu próprio mundo de torres e cavaleiros, peões e bispos, a interface do computador também estrutura seu campo de movimentações, hierarquia de arquivos, acessos e distâncias relativas entre pontos de interesse.

Para Lemos (2008, p.128), ciberespaço pode ser entendido à luz de duas perspectivas: “como o lugar onde estamos quando entramos num ambiente simulado (realidade virtual), e como o conjunto de redes de computadores interligadas ou não, em todo o planeta, a internet”.

No entanto, ciberespaço aponta para um fenômeno complexo que esse tipo de visão tecnicista não consegue explicar.

Se partirmos do sentido da palavra ciberespaço

24 As citações de autores estrangeiros extraídas de obras publicadas em inglês e espanhol foram por nós traduzidas.



como derivado dos vocábulos cibernética e espaço, a partir de Norbert Wiener (1948²⁵), cujos estudos ligados a programas militares no contexto da Guerra Fria, criaram o conceito de cibernética (teoria geral dos sistemas). A palavra cibernética vem do grego *Kybernetes* (Cybernetics) e significa piloto, timoneiro, controlador ou a possibilidade de controle e da comunicação, tanto na máquina (engenharia) como de organismos vivos e da linguagem (MIÈGE, 2000; GÓMEZ CRUZ, 2007, GONZÁLEZ, 2008). Portanto, entra um elemento importante, a ideia de direção, capacidade de dirigir ações, que não se circunscreve apenas ao circuito técnico.

A reintrodução na linguagem acadêmica do prefixo “ciber” (*kyber, cyber*) é como uma matriz que parece indicar (e de alguma forma reduzir-se) o uso de “máquinas de controle” (quer dizer, computadores) (GÓMEZ CRUZ, 2007, p.28). No final, como diz o mesmo autor (2007, p.28), “na linguagem popular, começou a aplicar-se a tudo aquilo que tem como centro o uso de computadores, especialmente, aqueles conectados à internet” e surgem termos como ciberespaço, cibersociedade, cibercidade, ciberlavanderia, cibercafé, cibercultura.

Já espaço, segundo Wertheim (*apud* GÓMEZ CRUZ, 2007, p.29), até o século XIV ou XV, na cosmovisão medieval, existia um espaço “real” e um “divino”. A partir do século XVIII, com o deslocamento que colocou a ciência como explicação imperante do mundo, surgiu uma visão mais racionalista e mecanicista do espaço. Nessa visão, a dualidade medieval se perdeu em favor de um “espaço físico, total e absoluto”. No entanto, a autora assinala que o ciberespaço, não só em sua narrativa mas em seu “manifestar-se”, abre a possibilidade de um “espaço” que não é cartesiano: ao interagir no ciberespaço, minha localização não pode ser estabelecida

25 No livro “Cybernetics, or control and communication in the animal and machine”.

puramente pelas coordenadas do espaço físico.

Como bem assinala Wertheim (*apud* GÓMEZ CRUZ, 2007, p.30), o ciberespaço recupera a cosmovisão de “um espaço dual onde o espaço físico não é o único espaço possível”. Mas, do nosso ponto de vista, também se consitui num cosmo harmônico próprio, embora, se pensarmos para além das “máquinas de controle”²⁶, não deixa de se interconectar com o mundo físico.

Cosmos, do grego, significa harmonia, ordem, beleza. Seu antônimo é caos²⁷, também do grego. Esse mundo constituído pelo ciberespaço sugere simetria, uma combinação e um equilíbrio de traços em formatos de redes²⁸ que se conformam em mecanismos identificados do ponto de vista do determinismo tecnológico, mas os ultrapassam. Talvez seja oportuno lembrar, com Jesús Galindo (1998, p.4), que a “sociedade do ciberespaço é uma nova forma ecológica no devenir humano. [...] Algo que chama a novos tipos de relações sociais, a construção de um novo tipo de civilização”. Portanto, o ciberespaço se constitui num fenômeno das últimas décadas. Como disse Heim (1993, p.84), “algo se torna um fenômeno quando capta e prende a atenção da civilização. Só então nossa linguagem comum pode articular a presença da coisa de modo que possa aparecer em sua identidade ‘estática’ [sic] no curso da história”.

É assim que o fenômeno ciberespaço se apresenta nebuloso e movediço. Atrai distintos movimentos societários e, ao mesmo tempo, se refaz continuamente.

Não é a intenção desde texto adentrar profundamente na discussão do ciberespaço, nem cair em qualquer uma das vertentes teóricas

26 No sentido original dado por Norbert Wiener.

27 Aliás, caos, ou sistema da desordem, é como Lévy (1999, p.111) vê o ciberespaço, com o que discordamos.

28 Ver Recuero (2009).



prodominantes, entre os prometéicos²⁹ e os fáusticos³⁰, na linguagem de Rudiger (2007, p.14; 184) que, como pensadores da técnica oscilam, respectivamente, em visões do ciberespaço a partir de um pessimismo cultural ou do otimismo societário. Para os prometéicos, a técnica portaria uma faculdade emancipatória e beneficente pois representa o maior bem do ser humano, fator de progresso ou uma oportunidade de avanço no desenvolvimento. Por outro lado, para os fáusticos, a técnica é vista como força do ser humano, mas capaz de assumir um desenvolvimento autônomo e destruí-lo.

Interessa-nos discutir as possíveis interconexões entre a comunicação dos segmentos organizados das classes subalternas, tendo por base a experiência brasileira, e a cibercultur@³¹, que ao ser identificada por @, não se ocupa, em essência, das tecnologias digitais ou da comunicação mediada por computador, mas se caracteriza como um processo implicado no desenvolvimento das culturas da informação, da comunicação e do conhecimento.

Mas, como não há como deixar de considerar a centralidade das tecnologias da informação e comunicação no cotidiano e na vida em sociedade, consideramos necessário abordar a comunicação comunitária na atualidade também a partir do ciberespaço. Este é tomado como um fenômeno complexo que requer interpretações na perspectiva da cosmovisão que lhe é constitutiva, na imaterialidade como sua essência enquanto processo, mas que se interconecta com o espaço físico por meio das pessoas e organizações que o

29 De Prometeu, figura da mitologia grega. Para os prometéicos, a técnica, em última instância, representa o bem maior do ser humano.

30 Da lenda do Dr. Fausto (sec.XVI), essa visão toma a técnica como uma força criada pelo ser humano que tende a dele se emancipar e, em seguida, a assumir um desenvolvimento autônomo, acarretando sua destruição (RUDIGER, 2007, p.184).

31 Ver www.labcomplex.net

movem, dos consequentes reflexos reais nas suas vidas, dos processos históricos que não dissociam o mundo material ao do ciberespaço e da própria vida concreta que se efetiva para além das infovias.

Cibercultur@ e comunidades emergentes de conhecimento

Muito se falou em “brecha digital”, “barreira digital” ou em “digital divide” para designar a exclusão dos empobrecidos ao acesso a computadores e à internet em processo simultâneo de inserção dos setores dominantes neste ambiente comunicacional e seu encantamento diante das facilidades de interação e circulação de conteúdos que o mesmo oferece. Contudo, há que se atentar para o fato de que a dimensão econômico-financeira não explica a totalidade da problemática da info-exclusão. Há também razões educacionais, culturais e políticas que podem configurar as condições de não acesso ou mesmo o nível da qualidade de acesso conseguido por segmentos populacionais, segundo cada realidade. Também, convém ressaltar que não é apenas o acesso à internet que garante a inclusão das pessoas como sujeito político da sociedade, como veremos em seguida.

Em suma, diante da importância das TICC na atualidade,

não ter acesso à principal fonte de mediação das relações sociais do século XXI agrava a exclusão social de todos os setores que ficam ‘de fora’, ou do outro lado dessa ‘brecha’. Por essa razão, considera-se que os países com abundância de populações ‘pobres’ devem ter e aumentar seu contato com as TICC, qualificadas como o instrumento privilegiado para acessar a informações e os conhecimentos organizados e criados para todos, por outros que estão do outro lado da ‘brecha’ ” (GONZÁLEZ, 2008, p.123).



Nesse contexto, num primeiro momento, estudos e políticas públicas acerca do tema consideraram que as distorções quanto à apropriação competente dos serviços de informática e da internet, assim como a incorporação das pessoas às novas formas de relações e estruturação sociais, seriam resolvidas proporcionando habilidades para operar máquinas, programas (softwares) e a disponibilização de serviços (telecentros, centros de informática, cibercafés, cabines públicas etc.), principalmente de acesso gratuito. Mas, os debates não tardaram a demonstrar serem insuficientes esses tipos de iniciativas, apesar de se reconhecer a necessidade da incorporação de tais condições, porque as soluções sempre serão insuficientes se não forem resolvidos os problemas das contradições econômicas, políticas e culturais provindas das relações desiguais inerentes ao modo de produção capitalista.

Paulo Cunha (2003, p. 211) assim se expressou sobre o assunto:

a chamada *desterritorialização* produziu um novo tipo de usuário da comunicação, mas não venceu o desequilíbrio provocado pelas diversas dinâmicas nacionais. Novos padrões hegemônicos produzem novas centralidades. No entanto, grupos periféricos continuam isolados à margem do ciberespaço. As novas centralidades puramente informacionais convivem com as centralidades efetivamente geopolítico-econômicas, criadas no período colonial e incrementadas pela revolução industrial. De um lado, temos as periferias econômicas, repletas de desvalidos, marginalizados e miseráveis; de outro lado, vemos as *periferias-centrais* das redes digitais, as tribos e suas subculturas que, felizes em participar do *não-lugar* do ciberespaço, alienam-se das contradições da indústria da comunicação.

Com o passar do tempo, estudos e algumas políticas públicas incorporaram o discurso de que não basta disponibilizar suportes tecnológicos, nem promover programas de capacitação visando a aquisição de habilidades básicas, mas a melhoria da qualidade educacional e resolução de problemas de desníveis econômicos para que ocorra a apropriação, como esperada, e dentro do potencial que a rede oferece. No entanto, na prática, as distorções do acesso e do uso dado – e/ou do não uso – dos suportes tecnológicos seguem se configurando como dilemas políticos.

Para enfrentar esse tipo de problema, tendo como contexto o México, Jorge A. González (2008, p.127) acredita ser necessário rever as

ferramentas teóricas e a estratégia prática para colocar em vigor uma diferente forma de apropriação da rede da internet e das tecnologias digitais existentes, para usá-las não apenas para acessar, mas também como plataformas geradoras de informação, de comunicação e especialmente de conhecimento locais.

Ele trabalha com um novo conceito de *cibercultur@*, identificado com @, que se distingue das abordagens predominantemente utilizadas na academia que a definem, à semelhança de Lemos (2003, p.12)³², como “a forma sócio-cultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônica”. González (2008, p.127) entende *cibercultur@* a partir do prefixo grego *kyber* (ciber), na perspectiva anteriormente explicitada, da palavra latina cultura e do símbolo @. *Kyber* (ciber), porque

desenvolver *cibercultur@* implica gerar, incrementar, aperfeiçoar, melhorar e

32 Ver também Lemos (2008), Lévy (1999), Primo (2007), Felice (2008), Rheingold (2002), Heim (1993) e Recuero (2009).



compartilhar as habilidades para conduzir, dirigir e ‘pilotar’ relações sociais, num exercício de autogestão coletiva, horizontal e participativa. [..] [Cultura é empregada no seu sentido original, como] ‘cultivo, cuidado, atenção e desenvolvimento’. A habilidade para se autoconduzir e se dirigir aos outros para soluções mais inteligentes frente aos enormes desafios do século XXI, pode ser aprendida, pode ser compartilhada, pode ser cultivada com outros e para outros. [E uso] o símbolo arroba @, [...] por sua semelhança gráfica com uma espiral, [...] para representar um circuito de retroalimentação positivo, um processo aberto e adaptável que gera uma resposta emergente que surge da densidade das relações do sistema e não se reduz à soma de seus componentes.

Desenvolver cibercultur@ significa, portanto, um processo que “redesenha coletivamente e de baixo até em cima, uma atitude diferente” diante do mundo, e ao mesmo tempo, aprende uma série de “habilidades transmissíveis que nos permitam operar bem as tecnologias ao nosso alcance frente às necessidades de informação para gerar o conhecimento e para coordenar ações de comunicação que nos permitam romper o ciclo vicioso da dependência tecnológica” (GONZÁLEZ, s/da, p.8).

Os conceitos de cibercultur@ são desenvolvidos no âmbito do *Laboratorio de Investigación y Desarrollo en Comunicación Compleja (Labcomplex)* e se fundamentam em Liev Vygotsky (zonas de desenvolvimento proximal- ZDP - e inteligência distribuída), Gavriel Salomón (cognição distribuída), Jean Piaget e Rolando Garcia (construção do conhecimento na perspectiva da epistemologia psicogenética), Carlos Lenkersdorf (o sentido

do *nosotros, nosotricación*), Pierre Bourdieu (produção cultural e *habitus* de classe), Jesus Galindo (cibercultura), Immanuel Wallerstein e Robert Fossaert (sistema-mundo), Enrique Trueba e Concha Delgado (empoderamento social), Paulo Freire (educação dialógica), Celestin Freinet (desenvolvimento da autonomia e do espírito crítico), Felix Geyer (sociocibernética e sistemas de informação), Alberto M. Cirese (ecologias simbólicas) e Antonio Gramsci (hegemonia), entre outros.

O Labcomplex³³ trabalha com cibercultur@ como objeto de conhecimento e como valor de desenvolvimento social. Nessa perspectiva, a ideia de empoderamento é apregoadada no sentido de se constituir processos de autodeterminação e a instituição de condições para as comunidades se apropriarem coletivamente da informação, gerarem conhecimento e se tornarem capazes de se comunicar entre si e com a sociedade.

O redesenho do qual fala González (s/da) em citação anterior, quer dizer o resgate de nossas configurações históricas e identidades enquanto sociedades que passaram por processos de dominação, e como elemento para entender o presente e traçar nossos próprios caminhos na construção de um mundo possível. Trata-se de um processo (GONZÁLEZ , s/da) baseado na reflexibilidade – construída e compartilhada – dentro de redes horizontais onde a inteligência é distribuída. Assim sendo, cibercultur@ está mais direcionada a entender os processos de construção do conhecimento e de transformação social e contribuir para que se efetivem, do que a se fixar em meandros do ciberespaço.

Ativar cibercultur@ no conjunto da sociedade, nas palavras de Jorge A. González (2007, p.18),

33 http://computo.ceiich.unam.mx/labcomplex/labcc/c_omugf.html



requer o desenvolvimento e cultivo de três culturas cognitivas, elementarmente humanas: a cultura de informação, a cultura de conhecimento e a cultura de comunicação. Um empenho que, ao realizar-se coletivamente, ajuda a redesenhar as ecologias simbólicas e a reconstruir relações que geralmente são negativas se vistas a partir do vetor tecnológico.

A cultura de conhecimento se refere à investigação, às perguntas que conseguimos fazer à realidade em nosso entorno e ao mundo e as respostas de conhecimento daí decorrentes. Porém, não se trata apenas de pesquisa formal, mas também das buscas investigativas que geram descobertas e as partilham entre os integrantes das comunidades.

Paulo Freire (1987, p.36) já dizia que o conhecimento se constitui nas relações homem-mundo, relações de transformação, e se aperfeiçoa na problematização crítica dessas relações.

Conhecer é uma atividade humana porque somos a única espécie que desenvolve meta-ferramentas e meta-linguagens. Desta forma, as interações entre o ser humano e sua realidade, a partir de inferências, nos permitem estabelecer relações entre diferentes configurações de informação, que por sua vez são produto de construções e atribuições do sujeito ao objeto. Daí ser necessário gerar pautas de comportamento propícias a criar conhecimento (GONZÁLEZ, 2007, p.18; 25).

Conhecimento e informação “são inseparáveis. Não há conhecimento sem informação, mas pode haver muita informação sem conhecimento. A informação e o conhecimento tornam possível e dão sentido à comunicação” (GONZÁLEZ, 2007, p.25). A cultura da informação “se desenvolve a partir de uma aproximação à natureza da informação – já constituída em observáveis ou dados em sua dimensão espacial, estática - e como integrante dos processos de ‘comunicação/cognição’ em sua dimensão temporal, dinâmica”

(AMOZURRUTIA, 2007, p.131). Ela se vincula aos processos de comunicação. A informação tem especial importância na organização e construção de memórias, nos sistemas de ordenamento e sua representação para potencializar a reflexão e conseqüentemente melhorar a tomada de decisões (AMOZURRUTIA, 2007, p.131-132).

Trata-se, pois, de extrapolar a noção de dados e transforma-los em sistemas de informação. A informação é apropriada ou gerada, entendida, assimilada, transformada e sistematizada, daí resulta conhecimento. Conhecimento coletivo, uma vez obtido por meio da colaboração estimulada – presencial e mais a distância -, uma vez processado na perspectiva da zona de desenvolvimento proximal (ZDP)³⁴. Ao instituir relações que efetivem dinâmicas interconectivas que tornam visíveis as formas como a sociedade e as relações sociais se estruturam, a comunicação e o conhecimento se realizam. A comunicação viabiliza, então, os relacionamentos, a troca de saberes, a geração e a socialização do conhecimento, facilitado por meio dos mecanismos da chamada *inteligência distribuída*, como propriedade emergente e não imanente, a partir das ideias de Vygostky (1995) e Salomón (2001). A formação de redes e sua articulação em comunidades emergentes de conhecimento local (CECL) e de investigação (CEI) se interligam ou se constituem em estrutura orgânica e afetiva “nosótrica” básica que garante essa dinâmica.

A cultura de comunicação supõe a necessidade de contato entre os atores sociais para compor e reorganizar o mundo social. Significa a capacidade de coordenar ações coletivas e necessita desenhar e estabelecer três modalidades de intervenção consciente sobre a forma social de organização do grupo: sucitar as diferenças, modificar a forma

34 ZDP, para Vigotsky, se refere às funções mentais presentes em estado embrionário, mas que avançam quando há interação e intervenção de outros indivíduos.



social para contemplar as diferenças e ocupar-se do ajuste da organização com o objetivo de integrar uma *rede inteligente*, ativa, efetiva e afetivamente construtora do espírito “nosótrico”³⁵, (GONZÁLEZ, 2007, p.18, p.25; s/db, p/6), ou seja, o nós, o espírito coletivo.

A cultura de comunicação implica também no desenvolvimento de três condições necessárias para a comunicação presencial e a distância, quais sejam: “a estimulação, a conectividade e a consistência. Do mesmo modo, requer a atitude básica de escuta para descobrir, suscitar, contemplar e gerar a diferença” (MAASS, 2007, p. 234).

O estímulo é elemento central no processo de construção do conhecimento (MAASS, 2007, p.240). “Consiste conseguir a contínua expansão da zona de *desenvolvimento proximal* (ZDP) [referindo-se a Vygotsky] de cada um dos participantes e tem em vista generaliza-la ao conjunto do coletivo” (GONZÁLEZ, s/db, p.4).

Por conectividade entende-se “o processo de comunicação que se inicia com a estimulação e é seguido de uma etapa de conexão estrutural de componentes conceituais” (MAASS, 2007, p.141) e significa a “construção, manutenção e expansão dos vínculos entre todos os elementos estimulados de um sistema concreto” (GONZÁLEZ, s/db, p.4).

Já a consistência é relativa à natureza “nosótrica” da vinculação. “À medida que aumenta a “conectividade faz com que se comece a produzir um efeito de *nosotrificación*, a construção de um sentido renovado do nós que não só se manifesta na identidade do grupo, mas no aumento da capacidade para processar a informação, definir os problemas e resolvê-los de maneira coletiva” (GONZÁLEZ, s/db, p.6), na perspectiva tojolabal (LENKERSDORF, 2008).

35 Vem do sufixo mayense Tik que significa “nosotros” e foi amplamente adotado por Carlos Lenkersdorf (2008) no livro “Los hombres verdaderos” para explicar a cosmovisão Tojolabal.

Tojolabal é um dos povos Maya, do Alto dos Chiapas, no México, cujo modo de viver em comunidade é expresso em sua língua (tojolabal), fundada na intersubjetividade e na participação de todos e de cada um na condição de sujeito. Como comprova Carlos Lenkersdorf em seu livro “Los hombres verdaderos” (2008, p.14), entre os *tojolabales* “não há objetos nem no contexto do idioma nem da cultura.”

Um dos pressupostos na efetividade da estimulação, conectividade e consistência em comunidades emergentes é a escuta, ou seja, o saber escutar³⁶ o outro e auscultar a realidade e o mundo. Trata-se também de um princípio básico da cultura tojolabal. Para González (s/db, p. 8), o primeiro passo para se tornar uma comunidade de investigação ou de conhecimento local “é estabelecer as bases de uma estrutura individual e coletiva de escuta autodeterminante”.

Portanto, *cibercultur@* não refere às teias intercomunicativas, às sociabilidades no ciberespaço ou às habilidades para operar destramente máquinas e programas de informática, se não precisamente para o cultivo e a geração de três tipos de *saber fazer* que conduzem a) à forma com que aprendemos a perguntar sobre o mundo, a converter problemas práticos em problemas de conhecimento; b) às habilidades e destrezas para criar, administrar e utilizar configurações de observáveis e dados de nosso entorno; c) à capacidade de coordenar ações com outros dentro de estruturas de organização horizontais nas quais se possa distribuir a inteligência (CIBERCULTUR@..., s/d, online)³⁷.

A questão-chave é desenvolver conhecimento, mas um conhecimento contextualizado em seu

36 Jorge González e Margarita Maass insistem nesse princípio em várias passagens dos seus textos sobre *cibercultur@*.

37 Ver <http://labcomplex.ceiich.unam.mx/labcomplex02/>



entorno, na história e no mundo, e em processo constitutivo de relações comunicacionais densas e capazes de facilitar a participação ativa e o compartilhamento constante do aprendizado, a sistematização dentro do grupo (comunidade ou rede), entre redes e na sociedade. Em suma, nas palavras de González (s/da, p.7), cibercultur@ é uma forma de “empoderamento que interessa três frentes estratégicas: a informação, o conhecimento e a capacidade de criar redes de ação para usar a informação e o conhecimento em projetos específicos de autogestão”.

Trata-se de

construir redes que aumentam a massa crítica de geradores de informação e de comunicação, que dignifiquem o ofício de investigar, que permitam uma relação horizontal entre os diversos grupos sociais e que, dessa forma, ponham a nosso serviço as tecnologias digitais de informação e não o contrário (GONZÁLEZ, 2007, p.19).

Tal processo não significa rechaço as tecnologias. Para efetiva-lo, González propõe a criação de comunidades qualificadas como emergentes de conhecimento local e/ou de informação, e a formação de redes entre essas comunidades.

O desenvolvimento destas redes emergentes de comunidades busca tornar concreta a apropriação prática, dialógica, comunitária e criativa dessa dimensão do vetor tecnológico submetido às necessidades de criação e de informação e de conhecimento autogerado, porém, com toda uma estrutura autoprojeteada e aberta para compartilhar e avançar sobre as particularidades encontradas, ao incluí-las em uma rede de relações com outras formas de conhecimento de outras comunidades, deslocadas de maneira similar e localizadas

de forma dispersa, mas que compartilham os mesmos efeitos de processos em escala mundial (GONZÁLEZ, 2008, p.131).

Breves apontamentos sobre o conceito de comunidade emergente de conhecimento

Comunidade Emergente de Conhecimento é “uma rede virtual e comunitária ativada para a geração de conhecimento local mediante o aproveitamento intensivo das tecnologias de informação e comunicação (TICC) em um ambiente de inteligência distribuída” (MAASS, 2007, p.312)³⁸. Cada CEC corresponde a um nó (ou nodo) “de uma rede em construção permanente [...]” (GONZÁLEZ, MAASS, s/dc, p.7).

O desenvolvimento de comunidades emergentes se concentra em facilitar uma dinâmica horizontal, próxima à educação popular de Freire e outros, que lhes permite apropriar-se coletivamente da tecnologia para gerar uma capacidade de narrar-se e de construir-se um ‘nosotros’³⁹ [referindo-se a Lenkersdorf] autodeterminante e não derivado de imposições externas” (GONZÁLEZ, 2009, p.65).

Uma Comunidade Emergente de Investigação (CEI) forma um coletivo que se organiza com finalidade de realizar investigação e gerar informação e conhecimento. Nela, “cada participante é um nó interconectado de trabalho para conformar com o tempo, uma rede sistêmica inteligente”. Uma vez ativada em cibercultur@, a CEI é capaz de realizar e cultivar habilidades concernentes aos processo de informação, comunicação e conhecimento (GONZÁLEZ, s/db, p.2-3).

38 Versão digital disponível em: www.labcomplex.net

39 Forjar-se em um nós, uma comunidade com espírito extremamente coletivo.



Comunidades Emergentes de Conhecimento Local (CECL) são coletivos, ou redes, que se organizam para construir um processo de desenvolvimento social. Segundo Jorge González (2009, p. 64), são redes horizontais que se ocupam em desenvolver seus “próprios sistemas de informação e de comunicação para gerar respostas de conhecimento frente a problemas concretos e significativos de sua localidade [...]: migração, pobreza, desemprego, contaminação, violência, fome, deterioração ambiental, água e tantos mais”.

Por intermédio da aplicação dos princípios da cibercultur@ se inicia um

processo de empoderamento a partir de uma nova e potenciada capacidade coletiva de narrar seu passado, redefinir seu presente e de redesenhar seu futuro e mundos possíveis mediante outras formas de narrar-se e de visibilizar-se emanadas de sua capacidade de gerar e manter sistemas de informação e de conhecimento, primeiro local e posteriormente situado, quando cada comunidade emergente se converte em um nó de uma rede que se vincula às demais comunidades emergentes (GONZÁLEZ, 2009, p. 65).

Embora se revistam de especificidades, é possível ser feita uma analogia entre a concepção de cibercultur@ e a dos movimentos sociais populares do Brasil e de outros países da América Latina, principalmente quanto a aspectos como a organização popular autônoma e da práxis desenvolvida a partir da ação coletivizada com vistas a solucionar problemas que degradam as condições de existência das populações empobrecidas. Tais problemas afetam grandes contingentes populacionais das classes subalternas, mas, como as contradições trazem em seu interior o germe de sua própria negação, elas também têm

impulsionado o surgimento de iniciativas que visam sua superação, sejam elas as desencadeadas por movimentos sociais populares ou por comunidades emergentes de conhecimento e tantos outros atores sociais.

É possível interrelacionar a COM COM à cibercultur@?

Partindo da similitude acima destacada, identificam-se intersecções entre a comunicação popular e comunitária quando esta é desenvolvida na perspectiva das organizações comunitárias e dos movimentos sociais orgânicos às classes subalternas e a cibercultur@, embora haja distinções substanciais em ambas as partes. Elas têm em comum a visão do mundo como contraditório e opressor, o sentido político-ideológico dado às estratégias de mobilização e organização social, além de partilharem aspectos quanto ao modo de atuar tendo em vista a superação de problemas concretos decorrentes das desigualdades sociais e para a construção de uma sociedade justa. O ponto central da questão metodológica em comum diz respeito à participação ativa do cidadão/ã em processos que forjam práticas autogestionárias de organização social e, no caso da comunicação comunitária, nesse fazer comunicacional. Tal tipo de participação, em sua forma mais avançada, se constitui em autogestão comunitária no exercício do poder de controle e direção dos processos sociais e de comunicação (ciber).

Por outro lado, enquanto a cibercultur@ está mais voltada para a formação e organização de comunidades emergentes de conhecimento, a comunicação popular e comunitária dos segmentos organizados das classes subalternas decorre de processos “espontâneos” de organização e mobilização desses setores da sociedade civil. Se a primeira visualiza um processo de organização



social a partir das CECL e CEI capaz de forjar um novo projeto de sociedade, a segunda parece agir mais a partir das demandas, interesses e capacidades de mobilização da sociedade civil, ou seja, se circunscreve nos limites das conjunturas, com exceção, é claro, de movimentos populares que têm clareza quanto à opção política pelo socialismo. Enquanto a primeira tem em mira a construção de um projeto novo de sociedade, a comunicação popular e comunitária mostra a tendência de constituir-se enquanto processo mais preso às lutas cotidianas por melhores condições de vida e conseqüentemente de mudança na realidade, sem desconsiderar que existem movimentos sociais e organizações que também têm como estratégia a feitura de um outro tipo de projeto de sociedade.

Desse modo, pode-se inferir que ao incorporar o espírito da cibercultur@, os movimentos sociais, ONGs e associações comunitárias poderiam melhorar sua performance no sentido de não se contentarem com as ações tópicas. Há que se mirar um projeto de sociedade, ou seja, discutir o tipo de sociedade que se deseja construir. Caso contrário, apesar da boa vontade, pode-se incorrer em processos de formação, de educação não-formal e informal e de mobilização que mais ajudam no enquadramento ao sistema e na reprodução da sociedade capitalista do que na sua transformação. Nessa condição, como construir a contra-hegemonia?

É imprescindível acrescentar outros dois aspectos diferenciais fundamentais, com pontos a favor da cibercultur@. Um deles está na premissa da importância em se forjar sistemas de informação (organizar, documentar, sistematizar informações) e intensificar a comunicação intra e intercomunidades, a fim de gerar e partilhar conhecimentos, o que se constitui num primeiro desafio aos movimentos sociais e organizações comunitárias de comunicação. Nas práticas de

movimentos sociais populares normalmente se gera muitos conhecimentos, são feitas inúmeras coisas, mas se documenta pouco e quase não se sistematiza o conhecimento construído. As informações e o conhecimento costumam se dispersar por falta da prática de criação de sistemas inteligentes de informação. O resultado é que, às vezes, a informação se perde enquanto conjunto estruturado. Fica apenas o que cada um consegue aproveitar ou que a entidade reúne e preserva⁴⁰. O conhecimento acaba não sendo socializado como poderia, ou ainda, muito do que se consegue arregimentar permanece no nível dos dados, dos elementos, sem gerar sistemas de informação. No contexto da cibercultur@ se forjaria esse tipo de práxis, afinal, tal *quefazer* está no âmago desta concepção.

Outra premissa implícita na concepção teórica da cibercultur@ é forjar o empoderamento coletivo das TICC. As táticas e a estratégia envolvidas nas CECs, como diz González (s/da, p.7), conduzem a que as mesmas “façam suas as tecnologias de informação e comunicação, não só para acessar a informação, mas para gerar seu próprio conhecimento”. Trata-se de algo ainda tímido no universo dos movimentos populares de base. Aí está mais um dos desafios que cabe às organizações de comunicação comunitárias e aos próprios movimentos comunitários: incorporar coletivamente as tecnologias como suas e em toda a potencialidade nas práticas relativas aos processos de consciência-organização-ação voltados para a efetivação plena da cidadania. Não se trata de defesa ou negação das TICC. Como partes constituídas e constituintes pela e da sociedade atual, não há outra maneira do que se estar nelas e empoderar-se delas. Porém, o ciberespaço não

40 É o caso do Centro de Pastoral Vergueiro (CPV) e do do Centro de Comunicação e Educação Popular de São Miguel (CEMI), ambos de São Paulo, Brasil, que já foram organizações de referência de documentação para trabalhos e pesquisas e hoje alguns de seus idealizadores lutam para preservar arquivos desestruturados e em decomposição.



diminui a importância do espaço físico nem elimina as lutas sociais presenciais.

Enfim, a discussão que a cibercultur@ soa oportuna para uma mudança de qualidade da comunicação popular e comunitária. Ou seja, provocar a constituição de práticas capazes de ajudar na constituição das culturas mencionadas (terceiro desafio) em paralelo ao estabelecimento ou recuperação de relações de organicidade entre os meios de comunicação comunitários e populares e as organizações coletivas que lhes deram origem e sustentação política, um quarto desafio.

Conclusão

Diante do limite de espaço previsto para este texto, muito há a complementar sobre o assunto ora discutido. Mas, os breves apontamentos anteriores denotam a importância do tema, tanto do ponto de vista da comunicação popular e comunitária, como expressão de uma comunicação comprometida com a transformação social, como pela inovabilidade que os seus protagonistas populares são levados a incorporar por causa das mudanças ocorridas no ambiente comunicacional possibilitado pelo ciberespaço. Trata-se de dimensão pouco estudada na área da Comunicação, no Brasil, visto que a predominância investigativa sobre o ciberespaço se concentra em estudos sobre determinismo tecnológico, nas ramificações da indústria cultural na internet e na presença e significados dos usos do ciberespaço por “pequenas multidões” de internautas, principalmente a partir do fenômeno crescente das redes sociais de relacionamentos tipo Orkut e Facebook, estudos também necessários e importantes.

A comunicação popular, comunitária e alternativa, ao se inserir no ciberespaço, contribui para forjar uma mutação nas práticas constitutivas do exercício da cidadania. Parece haver reelaborações culturais

em curso como antítese das relações desiguais entre dominantes e subalternos construídas historicamente em todos os níveis.

A perspectiva teórico-metodológica da cibercultur@ desenvolvida pelo Labcomplex⁴¹ se mostra apropriada para se entender as condições em que a inserção da comunicação popular, comunitária e alternativa no ciberespaço e, além dele, representaria um avanço qualitativo do status da cidadania. Ela corresponde aos pressupostos originários da comunicação no contexto dos movimentos sociais populares quanto à autonomia e ao protagonismo popular como facilitadores do processo de ampliação do exercício da cidadania em suas dimensões – civil, social e política -, mas também explicitamente comunicacional e como um direito de quinta geração⁴². Ao mesmo tempo, a cibercultur@ avança ao apontar caminhos capazes de solidificar processos de informação, conhecimento e comunicação e instigar a constituição de novo projeto de sociedade.

Ao finalizar, surge uma pergunta: a comunicação popular e comunitária poderia inspirar algo à cibercultur@? Eis um assunto a ser investigado.

41 Laboratorio de Investigación y Desarrollo en Comunicación Compleja.

42 Ver Peruzzo (2008).



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA, ALEXANDRE. A solidão da América Latina na grande imprensa brasileira. 2005. 237 f. Dissertação (Mestrado) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.

BOURDIEU, Pierre. Sobre a televisão. Seguido de A influência do jornalismo e Os Jogos Olímpicos. Trad. Maria Lúcia Machado. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

ECO, Umberto. Viagem na irrealidade cotidiana. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

FANON, Frantz. Os condenados da terra. 2. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1979.

FERREIRA, Maria Nazareth. A comunicação (des) integradora na América Latina: os contrastes do neoliberalismo. São Paulo: Edicon/Cebela, 1995.

_____. Comunicação e resistência na imprensa proletária. Tese de Livre-docência na Especialidade Cultura Brasileira. São Paulo, 1990. Escola de Comunicação e Artes (ECA) – Universidade de São Paulo.

_____. (Org). Cultura, comunicação e movimentos sociais. São Paulo: CELACC/ECA, 1999.

_____. Globalização e identidade cultural na América Latina: a cultura subalterna frente ao neoliberalismo. São Paulo: CEBELA, 1995.

FERREIRA, Jairo & VIZER, Eduardo. Mídia e movimentos sociais: Linguagens e coletivos em ação. São Paulo: Paulus, 2008.

GENRO FILHO, Adelmo. O segredo da pirâmide: para uma teoria marxista do jornalismo. Porto Alegre: Tchê, 1987.

IANNI, Octavio. O labirinto latino-americano. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1993.

KUCINSKI, Bernardo. Jornalistas e revolucionários: nos tempos da imprensa alternativa. São Paulo: Edusp, 2003.

MARCONDES FILHO, Ciro. Quem manipula quem? Poder e massas na indústria da cultura e da

comunicação no Brasil. Petrópolis: Vozes, 1986.

MEMMI, Albert. O retrato do colonizado precedido pelo retrato do colonizador. 3. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1989.

PENA, Felipe. Teorias do Jornalismo. São Paulo: Contexto, 2005.

PERUZZO, Círcia Maria Krohling. Comunicação nos movimentos populares: a participação na construção da cidadania. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2004.

RIBEIRO, Darcy. América Latina: a pátria grande. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.

ROUQUIÉ, Alain. O extremo-ocidente: introdução à América Latina. São Paulo: Edusp, 1991.

SADER, Emir (org). Gramsci: poder, política e partido. São Paulo: Expressão Popular, 2005.

SANTOS, Boaventura de Sousa. Refundación del Estado en América Latina: perspectivas desde una epistemología del Sur. Bogotá: Siglo del Hombre Editores, Universidad de los Andes; Siglo Veintiuno Editores, 2010.

SOUSA, Jorge Pedro. Teorias da Notícia e do Jornalismo. Chapecó: Argos, 2002.

TRAQUINA, Nelson. Teorias do Jornalismo. Vol I e II. Florianópolis: Insular, 2005.

Desafios da Comunicação Popular e Comunitária na Cibercultura@: Aproximação à proposta de Comunidade Emergente de Conhecimento Local.
Círcia M Krohling Peruzzo

Data do Envio: 15 de setembro de 2011.
Data do aceite: 12 de dezembro de 2011.





Diálogos online. As intersemioses do gênero *Facebook*

Dialogues online. The intersemiosis of gender Facebook

Matheus Berto¹
Dra. Elizabeth Gonçalves²

RESUMO A evolução tecnológica ampliou as formas de interação social, porém as características básicas da linguagem – o dialogismo e a intertextualidade – conservam-se no novo gênero discursivo que identifica o Facebook. O artigo apresenta elementos para reflexão sobre as características comunicacionais do *Facebook*, evidenciando as diferentes semioses que o compõem, ora muito próximas da comunicação interpessoal, do gênero primário do discurso (conforme Bakhtin), ora afastando-se desse gênero para compor uma comunicação mais complexa, com elementos específicos desse novo processo interativo. A reflexão é subsidiada pelas teorias da linguagem e do discurso, em especial da linha francesa da Análise de Discurso, a partir de revisão de literatura e observação dos fenômenos de comunicação do *Facebook*.

PALAVRAS-CHAVE Comunicação; linguagem; discurso; semiose; *Facebook*.

ABSTRACT The technology evolution has propitiated the expansion of the social interaction forms, however the basic features of language - dialogism and intertextuality - are preserved in this new genre of discourse that identifies the Facebook. The article presents elements of reflection about the communication features of Facebook, showing the different semiosis that comprises itself, sometimes close from the interpersonal communication, from, the primary genre of discourse (as Bakhtin), sometimes turning away from this genre in order to compose a more complex communication, with specific elements of this new interactive process. The reflection is subsidized by the theories of language and discourse, especially the French line of Discourse Analysis, from the literature review and observation of the communication phenomenon of Facebook.

KEYWORDS Communication; language; discourse; semiosis; Facebook.

1 Publicitário graduado pela PUC-Campinas, Especialista em Marketing, graduado pela Madia Marketing School e Mestrando em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo – UMESP. E-mail: matheusberto@hotmail.com

2 Doutora em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo – UMESP (1999). Docente e pesquisadora do Programa de Pós Graduação Stricto Sensu em Comunicação Social da UMESP. Responsável pelo grupo de pesquisa “Estudos Comunicação e Linguagem”. Site: <http://www.elizabethgoncalves.pro.br/> E-mail: bethmgoncalves@terra.com.br



Introdução

O cenário comunicacional desenhado pelas mídias digitais tem a interatividade como conceito chave, pois a busca por diferentes formas de interação e participação é cada vez mais facilitada pelas novas tecnologias. Porém, algo que parece tão moderno já pode ser encontrado, em outra dimensão, evidentemente, na noção bakhtiniana de linguagem, a qual apresenta o dialogismo como seu princípio constitutivo, ou seja, só a interação entre os sujeitos e o texto em um processo enunciativo estabelece as condições de sentido da mensagem em um ambiente único e irreproduzível. Da mesma forma, o conceito de intertextualidade de Pêcheux pode ser entendido com clareza na dinâmica dessa prática comunicativa das novas formas de interação.

O *Facebook* viabiliza uma forma de interação social complexa, na qual diferentes signos relacionam-se para compor a mensagem. Portanto, a noção de texto ultrapassa os limites do código linguístico, ao se associar com outras semióticas. Este estudo se propõe a discutir essa semiose e suas implicações na composição de um novo gênero discursivo digital. A discussão está subsidiada pelas teorias da linguagem e do discurso, sobretudo na Análise do Discurso da linha francesa que pressupõe as condições de produção e de recepção na organização dos sentidos das mensagens.

O processo comunicativo: Dialogismo, polifonia e intertextualidade

Abordar os conceitos básicos da linguagem e do discurso para discutir uma forma de comunicação da atualidade é uma proposta de trazer à tona a discussão de que a tecnologia muda e as formas de interação, conseqüentemente, se alteram, porém os efeitos de sentido ainda se dão no diálogo entre os sujeitos, considerando suas condições históricas e sociais.

Para Bakhtin, o autor nunca está sozinho, o texto nunca é o primeiro, original, pois traz consigo referências a textos anteriores ou servirá de referência a textos posteriores, ou ainda, o simples fato de enunciar alguma coisa pressupõe a existência do outro: “O fato de ser ouvido, por si só, estabelece uma relação dialógica. A palavra quer ser ouvida, compreendida, respondida e quer, por sua vez, responder à resposta, e assim *ad infinitum*” (BAKHTIN, 1997, p.357). Essa relação entre textos e a existência de um “eu” que pressupõe a existência de um “outro” implica necessariamente a presença de várias vozes em um enunciado ou em uma polifonia, para usar a terminologia do autor.

Abordar a linguagem nessa perspectiva pressupõe que não limitemos a noção de texto à escritura, diferenciando-o das manifestações orais, pois esta oposição está focada no suporte ou no meio de veiculação e não na complexidade e unidade que caracterizam o texto como produção multissemiótica. Dessa forma, “uma receita de cozinha, um outdoor ou um artigo de jornal, um discurso político, um curso universitário ou uma conversa não comporta apenas signos verbais, eles são igualmente feitos de gestos, de entonações e de imagens” (CHARAUDEAU; MAINGUENEAU, 2004, p.466). Quando se trata de formas de comunicação digitais, a exemplo do *Facebook*, objeto deste estudo, podemos verificar que o uso de múltiplos signos associados e a busca de novas formas de manifestação desses signos estão na base do processo comunicacional, permitindo a relação entre os sujeitos e entre os textos produzidos, um a partir do outro. É o que Maingueneau (*apud* KOCH, 2002, p.60) chama de interdiscursividade: “Um discurso não vem ao mundo numa inocente solitude, mas constrói-se através de um já-dito em relação ao qual toma posição”. Nesse contexto a autora baseia-se no conceito original da intertextualidade



em Pêcheux (1969): “dado discurso envia a outro, frente ao qual é uma resposta direta ou indireta, ou do qual ele ‘orquestra’ os termos principais, ou cujos argumentos destrói. Assim é que o processo discursivo não tem, de direito, um início: o discurso se estabelece sempre sobre um discurso prévio...” (PÊCHEUX *apud* KOCH, 2002, p.60).

Esta fundamentação teórica nos permite discutir os signos que compõem as formas interativas do *Facebook* como um processo plurissemiótico de comunicação, capaz de ilustrar, na prática, o que os teóricos há décadas vêm descrevendo. Porém, a inovação no formato e na articulação dos signos caracteriza um gênero diferenciado – o gênero discursivo digital.

A enunciação na internet e a teoria Bakhtiniana de gêneros

O avanço das tecnologias digitais contribuiu para a evolução da linguagem e da conversação, abrindo espaço para o surgimento de novas construções semânticas e esferas enunciativas. Contudo será que o homem conseguirá desenvolver novas ferramentas conversacionais ou tudo o que virá será repetição das ferramentas atuais apresentadas apenas em uma nova roupagem?

Essa é uma pergunta que, por enquanto, não possui uma resposta exata. Entretanto, pode-se afirmar que o homem, na qualidade de ser social, sempre buscará novas formas de se comunicar e de expressar seus desejos, pensamentos e opiniões. Nesse sentido é correto pensarmos que, da mesma forma que a tecnologia comunicacional evoluirá e se superará a cada dia, novos gêneros digitais, novos signos e novas semioses também emergirão, na tentativa de criar novos universos de linguagem e equiparar o diálogo existente no plano virtual àquele existente no plano físico.

Esse desenvolvimento continuará a alterar as

plataformas e as ferramentas enunciativas, uma vez que as mesmas deverão adaptar-se a essas novas esferas comunicacionais. Entretanto, acredita-se que a base escrita, hoje primordial em todo o processo de interação digital, se manterá como pilastra do processo comunicacional virtual, ainda que novas ferramentas e semioses surjam para completá-la e enriquecê-la de sentidos.

Para o linguista Mikhail Bakhtin, em suas proposições sobre as teorias de gêneros, esses podem ser entendidos como textos concretos situados em um momento histórico e sensíveis a mudanças e progressos sociais e culturais, embora relativamente estáveis em seus estilos e suas estruturas.

Tal definição ajuda-nos a compreender a emergência de gêneros digitais como o *Facebook* em um momento em que a sociedade e os grupos que a compõem tentam reorganizar suas tradições culturais e conversacionais de forma a adaptar-se às novas ferramentas enunciativas existentes. Com base nesse contexto, somos levados a crer que as teorias de gênero apresentadas por Mikhail Bakhtin há mais de um século mantêm-se contemporâneas.

Na tentativa de jogar luz sobre essa discussão, outro ponto que precisa ser ressaltado é a interação comunicacional entre as personagens presentes no processo enunciativo, uma vez que, sem essa interação, não existe diálogo e sim uma comunicação com sentido único.

Acerca desse assunto, Bakhtin afirma que as interações comunicacionais dependem do seu momento de produção e da estrutura sócio-política dos envolvidos, bem como da psicologia do corpo social apresentada nos atos da fala, para que haja uma atribuição de sentidos ao enunciado, e completa seu pensamento dizendo que em cada contexto e em cada época um dado grupo social possui um repertório de formas de discurso utilizado



em seu intercâmbio comunicacional. (BAKHTIN, 1978, p. 42-43).

Tal proposição ajuda a explicar por que uma mesma personagem pode apresentar uma informação em uma rede social virtual, seguindo um padrão linguístico específico, e a mesma informação seguindo outro código em uma outra rede social distinta.

Dessa forma, torna-se necessário ressaltar que, ainda segundo Bakhtin, os gêneros são organismos flexíveis que se adaptam ao contexto enunciativo proporcionando uma maior liberdade e fluidez na hora da enunciação, atributos básicos e essenciais ao dialogismo, fator constitutivo da linguagem humana. Ou seja, na enunciação, tanto o emissor quanto o receptor precisam ser encarados como órgãos ativos e produtores de conteúdo (SILVEIRA, 2005).

Conduzindo essa ideia para os diálogos digitais, é possível crer que é justamente esse perfil colaborativo da internet e das redes de interação social – como o *Facebook* – que proporcionou a criação dos gêneros digitais emergentes, uma vez que quanto mais essa prática comunicacional torna-se presente e enraizada no cotidiano social, maior é a necessidade de buscar novas formas e ferramentas de expressão que enriqueçam o conteúdo presente no momento da enunciação.

Os gêneros digitais emergentes e a comunicação digital

Antes de iniciarmos essa discussão, torna-se importante ressaltar que esse trabalho baseou-se na visão de gêneros emergentes proposta por Marcuschi (2005, p.32), que define os gêneros digitais emergentes como formas de interação pessoal apresentadas em ambiente virtual e caracterizadas pela interatividade e pela comunicação síncrona.

Nessa mesma obra o autor afirma também que

essa categoria genérica proporciona uma interação social que, além da escrita, garante a inserção de elementos visuais e sonoros (como imagens, fotos, vídeos, músicas e sons), garantindo uma “integração de recursos semiológicos”.

O homem, enquanto ser social, possui uma necessidade inerente de se comunicar, observada através das várias formas de linguagem (tais como a fala, a escrita e a linguagem de sinais), dos diversos códigos e das diferentes formas de construção linguística existentes. Esses diferentes formatos comunicativos são frutos de sucessivas evoluções dos sistemas de linguagem.

Nesse contexto, a evolução das tecnologias comunicacionais advindas principalmente do surgimento da internet permitiu uma alteração significativa na forma como interagimos e nos comunicamos em um contexto social, principalmente através da criação das redes sociais virtuais (CASTELLS, 2009, p.22). Através delas tornou-se possível a interação simultânea, ou não, com diferentes indivíduos rompendo as barreiras geográficas, temporais e linguísticas, empecilhos que antes eram significantes no resultado do processo comunicacional.

Lévy (1999, p.20), em sua discussão sobre a cibercomunicação, afirma que a emergência de uma nova sociedade mundialmente interconectada através de redes comunicacionais possibilitou aos usuários a oportunidade de interagirem e se comunicarem de forma democrática, aberta e acessível, consolidando uma vez mais a ideia de convivermos em uma única “Aldeia Global”. Nesse sentido, a teoria de Piérre Levy vai ao encontro da ideia de “Mundo Plano” proposta por Thomas Friedman, que serviu de base para os argumentos apresentados neste trabalho.

O surgimento dessa nova sociedade baseada no intercâmbio livre de informações foi possível apenas



com o advento de uma Comunicação Mediada pelo Computador (CMC), que mudou de forma profunda a maneira através da qual as pessoas interagem e se comunicam dentro de um grupo social (RECUERO, 2009b). Essa nova mediação comunicacional merece destaque uma vez que, além de promover a reunião de diversos grupos convergentes e divergentes em uma mesma rede social, garantiu um espaço de livre expressão para as opiniões, semelhante ao existente nas ágoras gregas.

Todas essas evoluções tecnológicas observadas no âmbito comunicacional criaram uma nova forma de ser social, que satisfaz sua necessidade de expressão através da transferência e importação de conteúdos e informações digitais, e do diálogo com outras pessoas existentes, em muitos casos, apenas no plano virtual.

Essa necessidade do internauta em manifestar suas opiniões e compartilhá-las com outras pessoas conectadas à rede mundial de computadores abriu espaço para a criação de um “novo mundo linguístico”, e a mudança gerada por essa nova linguagem é tão profunda e enraizada no dia-a-dia da sociedade contemporânea que a expressão “e-³” é cada vez mais observada no vocabulário social, tendo sido considerada a expressão do ano de 1998, sinalizando claramente a presença da comunicação eletrônica no cotidiano da escrita (CRYSTAL, 2001, p.21; 2007, p.89). Na verdade, a existência desses elementos do mundo “*online*” no cotidiano do mundo “*offline*”, através do fenômeno conhecido como *transmídia*, é tão constante que essa divisão entre as duas esferas é cada vez mais inexistente no contexto em que eu posso estar presente nos dois mundos de formas diferentes e simultâneas.

3 Segundo Marcuschi (2004, p.14), essas expressões dizem respeito a atividades presentes no mundo físico e transportadas para o mundo virtual como as cartas (e-mail), os livros (e-books), compra e venda de mercadorias (e-commerce) etc.

Nesse cenário evolutivo, os gêneros linguísticos, na qualidade de produtos sociais, também foram afetados a fim de se modificarem e se adaptarem a essa nova proposta de comunicação e suas inúmeras possibilidades expressivas, tornando a internet um terreno fértil para o surgimento de novos gêneros textuais, chamados gêneros emergentes (BRAGA, 2005, p.756, apud PINHEIRO, 2010).

Dessa forma, pode-se definir os gêneros emergentes no meio digital como agrupamentos comunicacionais através dos quais os usuários da rede interagem entre si e promovem a transferência de conteúdos informativos, de forma escrita ou ágrafa, objetivando a manutenção dos laços sociais.

Ressalta-se, porém, que o surgimento de gêneros emergentes da cibercultura, a exemplo do surgimento do cinema e do rádio, não representará o fim dos gêneros atuais, mas sim a criação de um novo gênero único, com suas tradições e códigos originais que servirão para a reorganização paulatina e natural das estruturas comunicacionais e sociais (LÉVY, 1999, p. 146).

Nos meios digitais são muitos os gêneros emergentes existentes, com destaque para o bate-papo virtual (aberto, reservado ou em salas privadas), o endereço eletrônico e a videoconferência, por exemplo, e variados também são os recursos operacionais disponíveis nesse gênero, como postagem de imagens, sons, vídeos e linguagens exclusivas, que garantem uma interação maior entre os usuários a partir de diálogos em produções síncronas (MARCUSHI, 2005).

Nesse contexto o *Facebook*, mídia social de origem estadunidense baseada na interação intra-usuários através de múltiplas plataformas conversacionais, desponta nesse cenário uma vez que concentra em si semioses presentes em diversos outros gêneros emergentes, como postagem de fotos, armazenamento de informações escritas de



diversas formas diferentes, compartilhamento de vídeos e sons etc.

A intersemiose de todos esses recursos é uma das características mais importantes da conversação realizada através dos gêneros digitais emergentes, uma vez que, através delas, as informações podem ser interpretadas, re-interpretadas e compartilhadas, enriquecendo a comunicação e o diálogo nessas plataformas conversacionais (ARAÚJO, 2004). Por isso, para compreender de que forma cada uma dessas semioses contribui para um enriquecimento da qualidade linguística dos diálogos online, torna-se importante uma análise das semioses presentes nesse gênero digital emergente.

As intersemioses presentes no Facebook

Antes do início dessa discussão, torna-se pertinente uma breve apresentação dos mecanismos de funcionamento desse gênero digital e das personagens envolvidas no processo comunicacional. O *Facebook* é uma rede social na qual uma personagem central, aqui denominada usuário-moderador, posta informações em seu perfil pessoal⁴ através de diferentes plataformas as quais são acessadas por um grupo de pessoas pré-determinadas por ele, aqui chamadas de usuários-seguidores, as quais interagem entre si produzindo novos elementos. Vale ressaltar que dentro da rede todos os usuários são ora moderadores (quando estão postando comentários no seu próprio perfil), e ora seguidores (quando estão postando informações no perfil de outras pessoas).

É importante salientar que essa estrutura hierárquica, aqui observada, na qual um usuário principal inicia as discussões e outros secundários a complementam, corrobora com os estudos

4 Perfil pessoal é o nome dado à página pessoal de cada usuário que contempla informações como nome, sexo, idade, hábitos sociais etc, de preenchimento facultativo de cada usuário.

efetuados por Miller (1994, p. 71) ao referir que os gêneros são responsáveis pela conservação das estruturas de autoridade e poder necessárias para a manutenção das estruturas comunicativas e culturais da sociedade.

Outro ponto que merece ser destacado é a definição do conceito de semiose utilizado como base para as discussões apresentadas nesse trabalho. Portanto, emprega-se neste aqui a ideia de semiose observada por Marcuschi (2002) ao apontar os signos verbais, sons, imagens e formas em movimento como principais tipos de semioses presentes nos gêneros digitais emergentes. Dessa forma, o objetivo principal dessa seção não é apresentar apenas as principais semioses presentes no *Facebook*, mas sim de que maneira elas interagem com a intenção de promover um diálogo virtual fiel ao presente no plano físico.

O gênero emergente *Facebook* proporciona, através de sua plataforma colaborativa, diversas formas de interação social através de quatro semioses: a escrita; a associação de fotos, conteúdos audiovisuais e imagéticos; a convergência entre as diversas plataformas digitais através da postagem de links; e a possibilidade de comunicação não verbal, pouco explorada em outras redes sociais.

Dessa forma, a análise das semioses presentes nesse gênero estudado inicia-se com a escrita. Ela foi escolhida por ser a semiose fundamental e necessária à existência das mídias virtuais, uma vez que centraliza em si toda a comunicação infligida por esse gênero, além de servir de base a toda a tecnologia digital. É correto lembrar que na internet e, por consequência nessa mídia social objeto de estudo, existe uma influência direta dos diversos conteúdos imagéticos e audiovisuais publicados na rede. Contudo, ainda assim, a escrita é necessária para a interligação de todos os tipos de comunicação ocorridas no ciberespaço (SOUZA; CARVALHO;



SANTOS, 2006 e MARCUSCHI, 2005, p.19).

Quanto ao *Facebook*, a interação entre os usuários através dessa semiose pode ocorrer de diversas formas. A primeira delas, apresentada pela Figura 01⁵, é a postagem de informações e comentários efetuados pelo usuário-moderador. Tal mecanismo confere ao participante da rede a possibilidade de postar conteúdos diversos, através de múltiplas plataformas, que servirão como base do processo conversacional necessária para a interação intra-usuários e a criação ou manutenção de laços sociais (RECUERO, 2009, p. 31a).

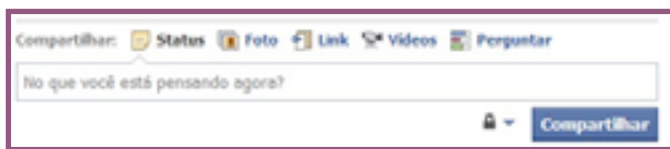


Figura 01: Compartilhamento de informações

A Figura 02, por sua vez, apresenta a interação entre os usuários-seguidores e as informações postadas pelos usuários-moderadores, apresentadas anteriormente. Esse intercâmbio de informações utiliza as mesmas plataformas e ferramentas comunicacionais apresentadas, contudo, nesse caso, os diálogos e interações são efetuados em resposta a alguma forma de estímulo realizada pelo usuário-moderador. Destaca-se que nos dois casos propostos, todos os comentários deflagrados pelos usuários ficam visíveis aos outros participantes da rede, ativos no processo, ou não.

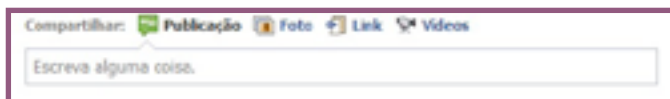


Figura 02: Compartilhamento de informações mediador-seguidor

A última possibilidade de semiose escrita encontrada nesse gênero diz respeito a uma comunicação direta e privativa entre os usuários

moderador e seguidor, sem a necessidade de um estímulo prévio de alguma das partes. Nesse caso os sujeitos podem dialogar através de um *chat online* promovido pela própria rede social, como verificamos na Figura 03, ou na forma de comentário reservado como verificamos na Figura 04.

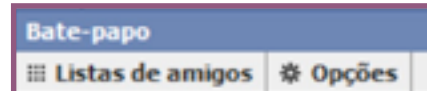


Figura 03: Chat online



Figura 04: Comentários reservados

Pode-se observar que as diferentes formas de interação escrita garantidas aos usuários dessa rede objetivam proporcionar aos diálogos *online* as mesmas possibilidades previstas nas conversas face-a-face, tais como a possibilidade de interagir com mais de um locutor ao mesmo tempo ou, ao contrário, a possibilidade de trocar informação com apenas alguns poucos locutores de forma reservada, ou ainda a possibilidade de publicar indagações pessoais e ao mesmo tempo consumir informações apresentadas por outras pessoas.

Nesse caso, a diferença básica entre as diversas formas de comunicação escrita aqui apresentadas é que no *chat* o diálogo acontece em tempo real e de forma totalmente privada, porém necessita que os dois usuários estejam participando de forma online durante o processo comunicacional, ao passo que as outras formas podem ou não ser particulares e em tempo real, entretanto proporcionam a possibilidade de interação entre os usuários de forma *offline* durante o processo.

⁵ Todas as figuras apresentadas nesse estudo foram retiradas de um perfil pessoal do site Facebook, e podem ser observadas no endereço www.facebook.com



Outro ponto percebido é que a comunicação escrita nessa rede, e em todas as outras formas de interação ocorridas na internet, definidas por CRYSTAL (2001) como *etiqueta netiana*, segue um padrão sógnico específico e compreensível apenas para os usuários da rede, advindo do poder colaborativo na internet (SANTAELLA,2011, p.28). Como observamos nesses fragmentos de diálogos abaixo realizados entre os usuários e retirados da rede social *Facebook*:

Homem: :)

Mulher: kkkkkkkk

Homem: :P

Mulher:iaaaaahvahahahahahahahahahah

A possibilidade de associar fotos, vídeos e outros conteúdos imagéticos à comunicação escrita imposta pelos usuários, como observamos nas Figuras 05 e 06, é outra semiose observada, que enriquece o diálogo entre os usuários e aumenta as possibilidades semânticas da conversação, corroborando com Bakhtin (1997, p.281) em sua discussão sobre a complexidade da formação dos gêneros, uma vez que, durante a sua inclusão nesse novo gênero digital, os recursos audiovisuais perdem a relação direta com a sua realidade anterior, passando a fazer parte dessa nova realidade em que foram inseridos.



Figura 05: Comunicação com a utilização de conteúdos imagéticos

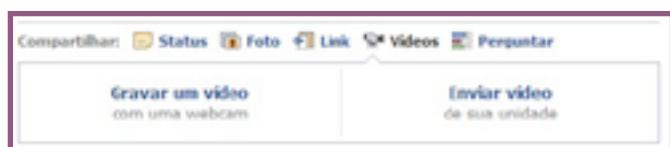


Figura 06: Comunicação com a utilização de conteúdos audiovisuais

A intersecção entre essas semioses apresentadas, ou seja, a possibilidade de inclusão de imagens e conteúdos não-verbais no processo de enunciação digital e os signos únicos observados na linguagem dos internautas como tentativa de externar no momento da enunciação suas emoções (os conhecidos emotions, tais como os observados na Tabela 01), contribui para um aumento na qualidade semântica do processo de conversação, uma vez que essas ferramentas emprestam ao conteúdo escrito que serviu de base ao fluxo conversacional, um pouco das intenções e expressões que o autor desejava imprimir no ato enunciativo, tal como ocorreria em um diálogo face-a-face.

Signo	Sigificado
:)	O autor está feliz
: (O autor está triste
: O	O autor está assustado
: *	O autor está enviando um beijo
;)	O autor está piscando
: x	O autor está proibido de falar
: P	O autor está mostrando a língua
: D	O autor está rindo
S2	Coração
Kkkkk	Risada
Hahaha	Risada
Hehehe	Risada
Rrsrs	Risada

Tabela 01: Os signos na linguagem digital e seus significados

Nesse contexto, pode-se afirmar que a comunicação virtual mediada pela escrita é complexa e necessita da articulação de diversos elementos para dotar de sentido e significados, a qual depende de um conhecimento prévio dos códigos por parte dos interlocutores para acontecer. Tal visão corrobora os estudos de Bakhtin (1978, p.124), que afirma que a comunicação escrita é um ato denso por depender da articulação e da



tradução de expressões verbais faladas como gestos, sonoridades, expressões faciais etc.

A convergência tecnológica e comunicacional entre as diversas plataformas midiáticas presentes na rede, como por exemplo, *sites*, *blogs* e outras redes sociais, através da utilização de *links* para outros portais eletrônicos, perfis de outros usuários pertencentes às diversas redes, como verificamos na Figura 07, também são importantes semioses encontradas no *Facebook*, uma vez que a fronteira do espaço semiótico, aqui caracterizada pelas diversas plataformas existentes, “não é um conceito artificial, mas uma importante posição funcional e estrutural que determina a essência do mecanismo semiótico da mesma” (LOTMAN, 1996, p.26, tradução nossa).

Nesse sentido, a intersemiose entre os *links* e as demais semioses já observadas contribui para a manutenção dos temas discutidos e compartilhados dentro da mídia social, ou seja, são as informações obtidas em outros *sites* que ajudam a alimentar os conteúdos debatidos, fazendo com que o plantel de informações seja perene. Para Bakhtin (1978, p.132), tal articulação é fundamental para o processo dialógico uma vez que todo discurso é desenvolvido com base em fragmentos de outros discursos enunciados por outras pessoas, ou seja, o dialogismo depende de ser reinterpretado, adaptado de conteúdos enunciados por outras pessoas.

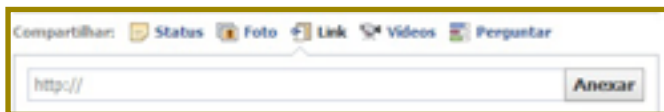


Figura 07: Convergência com outros sites

Por fim, a última semiose encontrada nesse gênero digital emergente, as ferramentas “curtir”, “compartilhar” e “cutucar”, apresentadas nas Figuras 08, 09 e 10, respectivamente, são opções comunicacionais exclusivas dessa rede social e representam uma forma de comunicação não-

escrita e não-verbal transferidas do mundo físico para o mundo virtual. Através delas, os usuários conseguem expressar suas opiniões através de um simples toque, sinalizando ter gostado de um determinado conteúdo postado, repassando as informações observadas para que mais pessoas tenham acesso à mesma e chamando a atenção dos outros usuários.

Essas qualidades fazem dessas ferramentas objetos importantes para esse estudo, uma vez que esse tipo de comunicação, que não necessita da interação escrita, é a que mais influencia os intercâmbios sociais (MENDES, 2004).

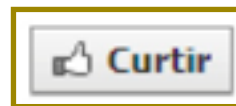


Figura 08: Ferramenta Curtir

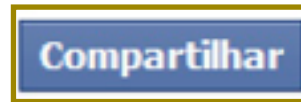


Figura 09: Ferramenta Compartilhar

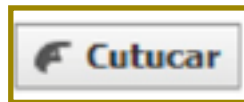


Figura 10: Ferramenta Cutucar

Com base nas informações discutidas, pode-se concluir que o poder colaborativo da rede social *Facebook* e as intersemioses de suas ferramentas comunicacionais contribuem para a promoção da interação social entre seus usuários e para uma melhoria no processo enunciativo, através do ganho de sentidos proporcionado às mensagens. Além disso, o fato de reunir em um mesmo ambiente as características e ferramentas encontradas nos outros gêneros dessa categoria, como os *chats online*, os *e-mails*, os *blogs* etc, além de características únicas encontradas apenas nessa rede social, colaboram para a ascensão dessa mídia social à categoria de gênero digital emergente.



Considerações finais

A discussão acerca das intersemioses nos gêneros emergentes não é tarefa fácil, uma vez que ainda não existe um consenso na definição desses dois conceitos e que, no mesmo ritmo que as tecnologias evoluem, os estudos a respeito desse assunto também avançam e novos conceitos e definições emergem. Entretanto, o aprofundamento dos estudos desse tema é primordial para a compreensão dos caminhos trilhados pela nova comunicação digital.

É inegável que hoje boa parte da comunicação interpessoal é mediada por alguma espécie de meio eletrônico ou digital, e é possível crer que em pouco tempo a comunicação em sua quase totalidade dependerá desses artifícios, e por isso compreender de que forma o processo enunciativo se constrói nesse novo meio comunicacional e quais são as suas ferramentas contribuirá para a manutenção do diálogo social.

É correto afirmar que nunca será possível a compreensão de todos os gêneros emergentes em sua totalidade, uma vez que a cada dia novas plataformas comunicacionais serão desenvolvidas e novas atualizações serão propostas às plataformas existentes, entretanto o conhecimento acerca das plataformas atuais ajudará na compreensão dos mecanismos comunicacionais que virão.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, Júlio C. A organização constelar do gênero chat. ANAIS do XX Jornada Nacional de Estudos Lingüísticos. João Pessoa: Idéia. 2004.

BAKHTIN, Mikhail [VOLOSHINOV]. Marxismo e filosofia da linguagem. São Paulo: Hucitec, 1988

_____, Mikhail. Estética da criação verbal. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

CHARAUDEAU, Patrick; MAINGUENEAU, Dominique. Dicionário de Análise do Discurso. São Paulo: Contexto, 2004.

KOCH, Ingedore G. Villaça. O texto e a construção dos sentidos. 6ª Ed. São Paulo : Contexto, 2002.

CASTELLS, Manuel. Communication power. New York: Oxford, 2009.

CRYSTAL, David. Language and the internet. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

_____. Uma revolução sem gramática. In: Riqueza da língua. Revista Veja. Editora Abril. Edição 2025 de 12 de setembro de 2007. Disponível em: < http://veja.abril.com.br/120907/p_088.shtml >. Acesso em: 02 Jul.2011.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed 34, 1999.

LOTMAN, Iuri M. La semiosfera I.Semiótica de la cultura y del texto. Madri: Cátedra, 1996.

MARCUSCHI, Luiz A. Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital. In: MARCUSCHI, Luiz. A.; Xavier, Antonio C. (orgs). Hipertexto e Gêneros Digitais: novas formas de construção do sentido. 2.ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

_____. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, Ângela P.; BEZERRA, Maria A.; MACHADO Anna R. (orgs). Gêneros textuais e ensino. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

MENDES, Regina SAD. Endomarketing como ferramenta de comunicação com o público extern. In: Endomarketing.com, 2004. Juiz de Fora. Disponível em: <http://www.endomarketing.com/diversos/artigo_publico_interno.pdf>. Acesso em: 23 jun. 2011.



MILLER, Carolyn R. Rhetorical Community: The Cultural Basis of Genre. In: Aviva FREEDMAN, A. & MEDWAY, P. Genre and the New Rhetoric. London: Taylos & Fracis, 1994.

PINHEIRO, Petrilson Alan. Gêneros (digitais) em foco: por uma discussão sóciohistórica. Alfa, São Paulo, 54 (1): 33-58, 2010.

RECUERO, Raquel. Redes sociais na internet. Porto Alegre: Meridional, 2009a.

Diálogos online. As intersemioses do gênero *Facebook*
Matheus Berto
Dra. Elizabeth Gonçalves

Data do Envio: 09 de agosto de 2011.
Data do aceite: 22 de outubro de 2011.





9

Discurso e redes sociais: o caso “Voz da comunidade”

Discourse and social networks: the case “Voz da Comunidade”

Flávia Valério Lopes¹
Wedencley Alves²

RESUMO Na atualidade, a informação tem ganhado novos suportes e modificado a forma como as pessoas produzem e buscam por conteúdo noticioso. As redes sociais introduziram, no atual cenário, novas vozes, que passaram a participar do debate público a partir dos movimentos iniciados nos territórios do ambiente sociotécnico. Por meio dessas ferramentas, sujeitos evidenciam sua função de autoria, sem intermediários, e acabam sendo “convocados” a participar das discussões. Possibilitadas pelo avanço das tecnologias da sociedade em rede, as mídias sociais transformaram-se em um novo espaço público de discussão. Nesse contexto, torna-se oportuno investigar a reconfiguração da relação de interlocução entre imprensa e sociedade, com a chegada desses novos interlocutores. Para isso, será abordada a repercussão do trabalho de um grupo de jovens durante a ocupação invasão da polícia no Complexo do Alemão, no Rio de Janeiro, pelo perfil @vozdacomunidade no Twitter..

PALAVRAS-CHAVE Redes; Twitter; discurso; espaço público.

ABSTRACT Nowadays, information has gained new supports and has changed the way people produce and search for news’ contents. Social networks have introduced in the current scenario new voices that have become involved in the public debate from the movements initiated in the domains of the sociotechnical settings. Through these tools, subjects identify their role of authorship, without intermediaries, and they end up being “summoned” to participate in discussions. Enabled by advancing technologies from the network society, social media have transformed themselves into a new public space for discussion. In this context, it is convenient to investigate the reconfiguration of the interlocution relation between press and society with the arrival of these new interlocutors. For that matter, it will be considered the repercussion of the work of a young people’s group during the police occupation-invasion of Complexo do Alemão in Rio de Janeiro through the profile @vozdacomunidade in Twitter..

KEYWORDS Networks; Twitter, Discourse; Public space.

1 Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFJF, linha de pesquisa Estética, Redes e Tecnocultura, e-mail: flaviavlopes@gmail.com

2 Wedencley Alves é professor adjunto da Faculdade de Comunicação Social da UFJF, e colaborador do Programa de Pós Graduação na instituição, e-mail: wedenn@yahoo.com.br



1. Introdução

Em julho de 2011, a revista inglesa *The Economist*³ trouxe em suas páginas uma reportagem especial, apresentando um panorama dos reflexos das redes sociais na indústria midiática. Segundo a publicação, “graças ao crescimento das mídias sociais, as notícias não são mais reunidas exclusivamente por repórteres e transformadas em uma história, mas surgem em um ecossistema no qual jornalistas, fontes, leitores e espectadores trocam informações”⁴.

A mudança que, de acordo com a reportagem, representa uma “renovação dos jornais”, teve início com a popularização dos *blogs* que, indo além da função originária de diários pessoais, começaram a ser utilizados como dispositivos de informação e comunicação pública. No início dos anos 2000, houve uma explosão dos *weblogs*, que ganhou força na rede mundial de computadores após o ataque às torres do *World Trade Center*. Grandes grupos de mídia passaram a abarcar, em seus portais, este formato de publicação, até então visto como uma forma “alternativa” de divulgar informações, contornando a concentração dos grandes conglomerados de comunicação.

A partir daí, com o crescimento das ferramentas de redes sociais, verificou-se o surgimento de uma mídia horizontal, na qual mais pessoas, com acesso a tais *softwares*, (*Twitter*, *Facebook* ou *Wordpress*, por exemplo) tornaram-se produtoras de conteúdo. Tais redes também contribuíram para a consolidação de um novo espaço público de discussão, no qual os usuários têm possibilidade de participação e até mesmo de criação de temas a serem debatidos pela sociedade.

3 <http://econ.st/materiamidiassociais>

4 Thanks to the rise of social media, news is no longer gathered exclusively by reporters and turned into a story but emerges from an ecosystem in which journalists, sources, readers and viewers exchange information.

Ainda de acordo com a análise do *Economist*, “as pessoas comuns estão cada vez mais envolvidas na compilação, compartilhamento, filtragem, discussão e distribuição de notícias”.

Apesar da expansão destas novas possibilidades de publicação, a imprensa manteve-se cautelosa em relação ao conteúdo que não fosse proveniente dos meios tradicionais. Inicialmente, muitas organizações chegavam a ser hostis ao conteúdo que, por meio dessas novas ferramentas, vinha ganhando espaço nas discussões públicas. Alguns temas, mesmo com potencial de impactar a opinião pública, chegavam a ser ignorados pelos noticiários.

Mas, ao longo da primeira década do século, diversos veículos de comunicação jornalística começaram a mudar o seu posicionamento em relação aos conteúdos espontâneos publicados em redes sociais e *blogs*. O caminho para esta melhor aceitação passou, primeiro, pela incorporação dos novos meios a ambientes regulados pelas mídias tradicionais. Por meio da publicação de *blogs* de seus próprios jornalistas, órgãos de imprensa começaram um processo de maior interlocução com a rede, além da função própria desempenhada pelos portais, que era a veiculação de conteúdo pré-determinado. Os *blogs*, por vezes, renomeados como “colunas”, permitiram intervenções de leitores, com comentários e republicações (PALACIOS, 2006).

Um segundo fator que levou os veículos jornalísticos a ampliar seu grau de interlocução com a rede foi a adesão à internet de um amplo universo de profissionais (especialistas em diversas áreas, atuando como “fontes espontâneas”, personagens da indústria cultural, e mesmo jornalistas não atrelados necessariamente aos portais) e instituições (que incorporaram à sua comunicação estratégica a veiculação de conteúdos na internet), fenômeno que não teria como ser ignorado pela imprensa tradicional, ainda que a desconfiança em relação



aos novos conteúdos se mantivesse.

Não são poucos os trabalhos (artigos, pesquisas) que destacaram este aumento significativo do universo de autoria na comunicação, com o advento das redes. Algumas questões, no entanto, restam pendentes. Apontamos aqui três questões que devem ser respondidas em pesquisas de rede. A primeira delas é em que medida há uma reconfiguração na relação de interlocução entre imprensa e sociedade, com a chegada desses novos interlocutores. Esta reconfiguração de interlocução pode ou não indicar mudanças nas relações de poder entre as vozes e atores sociais, o que não significa necessariamente inversão nas relações de dominância.

A segunda questão que trazemos aqui para debate é: quais os efeitos que essas mudanças na relação de interlocução têm sobre a constituição, formulação e circulação de discursos? É sempre bom manter cautela em relação a respostas generalistas. *A priori*, não podemos afirmar sequer se os efeitos, que possivelmente existem, são relevantes para confirmar um “novo mapa” de relações simbólicas entre os atores sociais. A prudência exige uma contínua pesquisa empírica sobre este processo histórico.

Prudência que deve ser preservada na terceira questão a ser discutida nesta observação que fazemos sobre o caso “Voz da Comunidade”: se houver novas relações de poder e novas relações de sentido, de que maneira, a partir de dispositivos analíticos, podemos efetuar a compreensão do próprio processo discursivo, a ser entendido a partir de algumas subquestões de base: a) como estes interlocutores em suas posições discursivas (ORLANDI, 2005), reproduzem ou metaforizam sentidos, b) como atualizam memórias discursivas, com todo o processo de vocalização e silenciamento que esta atualização implica, c) quais as relações imaginárias com o outro, empreendidas por cada

interlocutor, e d) que formações discursivas atravessam os seus ditos e não-ditos.

Inversamente ao modo como foram enunciados os problemas de pesquisa, é a própria compreensão do processo discursivo destas interlocuções (questão de número três) que permitirá responder melhor às duas questões anteriores.

2. Novo conjunto de regras

Antes da abordagem propriamente discursiva, é necessário recuperar algumas considerações que teóricos da rede vêm fazendo acerca deste novo momento da comunicação social. Como característica comum, a certeza de que há uma nova configuração das relações de interlocução, com efeitos sobre as relações de poder e troca de mensagens/informações. Quase todas trabalham a partir de preocupações com a inserção e veiculação de conteúdo, deixando as questões discursivas em aberto. São justamente estas últimas que traremos à discussão, após uma rápida pincelada sobre como alguns autores veem este momento da história das mídias.

A *web* permitiu que novos provedores de notícias (de blogueiros individuais a sites como o *Huffington Post*⁵) registrassem uma rápida ascensão para o primeiro plano. Além disso, a rede tem possibilitado abordagens inteiramente novas para o jornalismo, como a praticada pelos *WikiLeaks*. Uma das consequências desse movimento é o fato de que a agenda de notícias não é mais totalmente controlada pelo que os mais críticos chamam de “barões da imprensa”. A sociedade em geral presencia

5 *The Huffington Post* é um portal de notícias e agregador de blogs americano. Além de colunas de seus editores e comentaristas habituais, traz ainda artigos de variadas personalidades, como Barack Obama, Hillary Clinton, Norman Mailer, Saskia Sassen, John Cusack e Bill Maher. O site publica furos de notícias atuais, fazendo o contraponto liberal às coberturas.



mudanças do padrão baseado em um centro distribuidor de conteúdos. A principal aposta passa a ser, acreditam alguns autores, a de um modelo em que “todos têm a possibilidade de transmitir informações” (modelo todos-todos) (LÉVY, 1999, p.63).

A circulação de conteúdo, conforme Jenkins (2008), dependeria, neste modelo, da participação ativa dos consumidores. Para ele, a convergência representa uma transformação cultural, já que a sociedade é incentivada a procurar novas informações e a fazer novas conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos. “Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras”, arrisca Jenkins (2008, p.30).

A fusão entre papéis dos produtores e consumidores de informações também foi destacada por Bruns, que cunhou a expressão “produsuário”, na tentativa de classificar esses novos atores da rede. “Produsuários estão envolvidos em *produsage* – a construção contínua e colaborativa e a ampliação do conteúdo existente na busca de novas melhorias” (BRUNS, 2008, p.21).

Dentro dessa nova realidade, em que todo usuário é um potencial produtor de conteúdo, o pesquisador Chris Anderson, em *A Cauda Longa*, faz um estudo aprofundado dos novos atores que se multiplicam na *web*. Analisando o caso de blogueiros, o autor observa que a maior parte deles escreve sobre as áreas que dominam principalmente devido à sua condição de “participantes e não apenas de observadores e chegam a ter mais acesso às fontes do que os próprios jornalistas” (ANDERSON, 2006, p.183). Ainda conforme o pesquisador, notícias e informações não mais pertenceriam “apenas ao domínio de profissionais” (ANDERSON, 2006, p. 187).

Dentro dessa perspectiva, torna-se oportuno

ainda, mesmo que brevemente, fazer referência ao conceito de midiatização, trabalhado por Verón (2004), Fausto Neto (2006), entre outros. O aumento do volume de dispositivos que permitem às pessoas distribuírem suas mensagens ao público ampliou a possibilidade de participação na mídia a partir da visibilidade gerada por algumas dessas ferramentas. Embora os veículos tradicionais continuem ocupando o principal lugar de visibilidade e produção de sentidos, a midiatização traz uma necessidade de constante reafirmação, a partir de estratégias discursivas.

Segundo Fausto Neto (2006) a atual sociedade sociotécnica é origem e meio de um novo ambiente, no qual se institui “um novo tipo de real, que está diretamente associado a novos mecanismos de produção de sentido, nos quais nada escaparia às suas operações de inteligibilidade” (NETO 2006, p.3).

A multiplicação, nas sociedades humanas, de suportes tecnológicos autônomos de comunicação (autônomos em relação dos atores individuais) que permitem a difusão das mesmas mensagens em toda a sociedade, tornam a sociedade mais complexa do que era quando estes suportes não existiam, ou só de maneira embrionária. Isto pode ser curioso. Pois, quanto mais midiatizada uma sociedade, tanto mais ela se complexifica (VERÓN, 2002).

Como já se antecipou acima, uma característica comum da maioria dos autores que se debruçam sobre as redes é a preocupação com a produção e veiculação de conteúdo. A própria entrada em cena de questões referentes à midiatização da sociedade (em suas diversas instâncias: políticas, educacionais, científicas etc) já serviriam para tornar bem mais complexa a discussão sobre os efeitos deste processo. Mas, em nome da precisão do recorte teórico que nos conduz, daremos lugar



a uma problematização específica: a possibilidade de veiculação, aparentemente não controlada, de múltiplos conteúdos, a partir de novos atores sociais – antes excluídos desta possibilidade pelas mídias tradicionais – implica necessariamente na transformação das relações de poder e sentido, de autoria e leitura? Para além da possibilidade técnica de “subir” conteúdo, são novas posições discursivas (vozes sociais ou formações discursivas) que estão em jogo? Ou haveria uma proeminência do “mesmo” em relação ao que os meios tradicionais estabelecem como uma cartografia dos discursos sociais?

É este problema, materializado nas questões sobre as relações de sentido, poder e processo discursivo, enunciadas na introdução, que nos levou até um caso sintomático: o trabalho de um grupo de jovens durante o cerco e invasão da polícia no Complexo do Alemão, na Zona Norte do Rio de Janeiro, em novembro de 2010.

3. Redes e discursos

Já dentro de abordagens discursivas, temos uma plêiade de autores, vinculados a diversas tendências, que consideram a mídia e a rede dentro de uma perspectiva que põe a linguagem como centro das questões. Dependendo do modo como definem “discurso”, seus estudos apontarão para relações distintas entre linguagem, sujeito e história, e, particularmente, entre estes três objetos de observação e a realidade das mídias.

3.1. Múltiplas abordagens

Principal nome da Análise Semiociológica do Discurso, Patrick Charaudeau afirma que o universo da informação midiática é efetivamente um universo construído.

O acontecimento não é jamais transmitido em seu estado bruto, pois, antes disso, ele

se torna objeto de racionalizações: pelos critérios de seleção dos fatores e dos atores, pela maneira de encerrá-los em categorias de entendimento, pelos modos de visibilidade escolhidos (CHARAUDEAU, 2006, p. 151).

É o que afirma também Lúcia Lemos, quando, recorrendo a autores da análise do discurso e outras teorias da linguagem, acentua que “não há acontecimento sem atos de sujeitos e não há atos fora do acontecimento. O discurso é produto e processo, e a língua é generalização e singularização” (LEMOS, 2008).

Mainueneau (2001), por sua vez, também se debruça sobre o estudo dos novos dispositivos comunicacionais, propondo a existência de uma espacialidade do texto que ultrapassa os padrões conhecidos do escrito e do impresso. Para o linguista, “é possível associar elementos icônicos variados em um paratexto, em enunciados que não são orais, constituindo-se uma realidade que não é puramente verbal (MAINGUENEAU, 2001, p.81), mas “um certo modo de apreensão da linguagem” (idem, 1998, p.43).

O que se pode chamar de discurso, não é nem um complemento da língua nem um simples uso da mesma, mas língua e uso vinculados à interpretação de sujeitos/indivíduos históricos, que produzem efeitos de sentidos ao tomar a palavra, mexendo na memória do dizer instituída - e que é um processo sempre em aberto, em construção, afirma Baccega (1998), que faz dialogar questões discursivas e estudos culturais.

Não se pode negar que a rede tem projetado novos atores no debate público. E tal projeção ocorre por meio da linguagem em uso (o que, para alguns autores, é o mes-mo que dizer “por meio de discursos”), a partir dos enunciados que os indivíduos produzem em situações sociais, nas quais assumem posições de sujeito. Independentemente da escola



ou tendência da teoria discursiva, há uma questão em comum entre todas elas, que é a importância de se considerar as condições de produção em que se dão os discursos, como os meios ou dispositivos comunicacionais em que eles se materializam, circulam, ganham espaço.

Também seguindo a perspectiva da Análise do Discurso Francesa, Dias (2004) afirma que, por meio da rede, novas relações de sentidos são tecidas, sendo necessário investigar como a discursividade se textualiza nessa outra ordem de linguagem, que é a do ciberespaço (DIAS, 2004, p. 12).

Uma nova construção do real passa a ser tecida - construção no sentido de simulação, de interpretação. Uma outra noção de tempo, de sujeito, de identidade, de subjetividade, convive simultaneamente num espaço-tempo virtual (...) originando uma nova concepção de sujeito (DIAS, 2004, p. 18).

Para Alves (2010), a escrita sustenta a condição de modalidade institucional por excelência e do lugar de reconhecimento "dos atestados de autoria". A reflexão sobre novos processos de escrita/leitura inaugurados pelos suportes e canais de comunicação em rede e pelas novas mídias que com eles surgem passa a ser fundamental para a compreensão de como se dão as relações discursivas na contemporaneidade.

3.2. Memória e efeitos de arquivo

E essa relevância atribuída aos "processos de escrita/leitura" em novas mídias guarda um motivo específico e basilar para a discussão da nossa pesquisa atual, sobre o caso Voz da Comunidade:

Numa cultura em que a legitimação institucional se dá através principalmente da documentação escrita, em que a clivagem escolarizado/

não escolarizado passa necessariamente por esta modalidade da língua e em que esta própria clivagem é determinante para a divisão social do trabalho e do pensamento, seja ele operacional, epistêmico ou estético, é evidente que a escrita mantém-se como lugar em que os sujeitos assumem de maneira mais visível a função de autoria, definida discursivamente, como aquela segundo a qual o sujeito, em suas posições discursivo-ideológicas, busca mais plenamente eliminar a heterogeneidade enunciativa, o equívoco e as contradições, dando seu nome em garantia (ALVES, op.cit, 95-96).

Esta "documentação escrita", esta "clivagem" entre pessoas autorizadas e não autorizadas a dizer e esta "divisão social do pensamento" estão diretamente ligadas à constituição e registro da memória, que, antes da rede, eram privilégio das instituições e dos meios de comunicação tradicionais. Ora, o registro da memória aponta para o que deve ser lembrado/esquecido, para o que ganha estatuto de história e de ficção e, principalmente, para os discursos que "mereceram" se estabelecer como verdadeiros. Compreende-se aí o que a Análise do Discurso Francesa chama de "efeito de arquivo" e a rede parece promover a desestabilização dos arquivos tradicionais.

4. O caso "A voz da comunidade"

Liderada pelo estudante Renê Silva, de 17 anos, a equipe do jornal *Voz da Comunidade* ganhou notoriedade na *web* após narrar o que via pelas janelas de suas casas, numa região onde a imprensa



não tinha acesso. Os adolescentes⁶ chegaram inclusive a retificar informações divulgadas incorretamente pelos veículos de comunicação. E alguns órgãos de imprensa parecem ter se rendido a esses atores, dando espaço para novas vozes e outros olhares que, muitas vezes, não chegavam ao debate público por meio dos veículos tradicionais.

O meio pelo qual conseguiram veicular informações independentemente dos veículos jornalísticos, foi o *Twitter*, que merece algumas palavras.

4.1. *Twitter* e redes sociais

Segundo pesquisa *Jornalismo Digital 2011*, realizada pelo instituto *Oriella PR Network* e divulgada em junho de 2011, pela primeira vez, a audiência online no mundo ultrapassou a imprensa escrita e a radiodifusão. No Brasil, os índices equiparam-se. Em 2010, 41,7% diziam que os formatos tradicionais impresso e o *broadcast* geravam maior audiência. Este ano, o percentual caiu para 34,52%, empatando com o formato onli-ne, agora também com 34,52%.

Apesar de não se saber a fórmula para trabalhar com esses novos – ou não tão novos assim – concorrentes, órgãos da mídia de difusão apropriaram-se dos novos formatos em rede, na tentativa de manter seu lugar de dominância como atores privilegiados e legitimados dentro do processo de veiculação de informações.

O crescimento dessa utilização pode ser comprovado pela mesma pesquisa do instituto *Oriella PR Network*. Conforme o levantamento, o

6 Há toda uma discussão sobre a adolescência e a juventude na contemporaneidade, mas não nos cabe entrar nesta discussão. Para algumas referências sobre o assunto, ver o conjunto de trabalhos produzidos pelo grupo EPOS do IMS-UERJ, liderado por Joel Birman, alguns deles disponíveis no site www.eposgsv.org. Ver em especial o artigo *Tatuando o Desamparo, a Juventude na Atualidade* (BIR-MAN, 2006) disponível em <http://www.eposgsv.org/arquivos/tatuando.pdf>

7 <http://bit.ly/jornalismodigital2011>

Twitter serve de fonte para 66,67% dos 84 jornalistas entrevistados no Brasil.

Mesmo diante de seu crescimento no país e adoção por parte dos internautas, torna-se oportuno conceituar o *Twitter*, ferramenta de *microblogging*, com caráter híbrido entre *blog*, rede social e mensageiro instantâneo. Com limite de 140 caracteres por post, seus textos podem ser escritos não apenas pelo site ou por programas específicos adaptados à sua interface. Lançado em 2006, pela empresa *Obvious*, o sistema chama os usuários a se comunicarem com seus seguidores, a partir da pergunta: *O que está acontecendo?*⁸, Sua interface pode ser considerada como uma espécie de “*blog* simplificado”, na medida em que possui os recursos inerentes ao formato *blog*, como publicação de conteúdo em ordem cronológica inversa, interatividade e pessoalidade (RECUERO, 2003).

A escolha do *Twitter* para o desenvolvimento deste estudo deu-se com base na utilização predominantemente informativa por seus usuários. Pesquisa realizada pelas consultorias *In Press* e *E.Life*⁹ aponta que o *Twitter* é a mídia social escolhida por aqueles que querem se atualizar. A maioria dos pesquisados, ou 69,4%, afirmou ter o intuito de se informar na rede e 66,7% apontaram que usam a rede social para divulgar conteúdo próprio.

Embora a ferramenta tenha sido criada para o uso predominantemente pessoal (o que pode ser comprovado pela pergunta inicial que chamava os usuários a postarem: *O que você está fazendo?*), aos poucos novas formas de utilização foram sendo incorporadas. Conforme Primo (2008, p.46), “em pouco tempo, muitos novos usos ultrapassaram a

8 Em seu lançamento, a rede social utilizava o questionamento “O que vocês está fazendo?”. Porém, seu uso no sentido de circulação de informações fez com que a empresa modificasse a pergunta.

9 www.inpresspni.com.br/pesquisa/habitosdeusoecomportamento/habitosdeusoecomportamento.pdf.



proposta inicial do Twitter”. O espaço passou a ser utilizado para a conversação, o compartilhamento de informações e de *links*, e até mesmo para campanhas publicitárias e para o jornalismo (ZAGO, BELOCHIO, 2010, p.414).

4.2. Vozes amplificadas

Entre essas fontes que ganharam destaque nas mídias sociais e foram projetadas para os grandes veículos estão os três moradores do Morro do Adeus, situado no Complexo do Alemão, que desenvolveram um trabalho de informação à comunidade, durante a ocupação da polícia no morro, em novembro de 2010. Tendo à frente o jovem Renê Silva, de 17 anos, além de Igor Santos, 15, e Jackson Alves, 13, o perfil no Twitter do jornal comunitário Voz da Comunidade (@vozdacomunidade) ganhou repercussão na web a partir da narração dos três garotos de alguns dos acontecimentos ocorridos com a chegada da polícia e nos dias seguintes à ocupação. De 180 seguidores que o perfil possuía antes do início da operação, o @vozdacomunidade alcançou mais de 30 mil *followers*, três dias depois. Atualmente, o perfil conta com mais de 55 mil seguidores¹⁰.

A população do Complexo, cariocas em geral e até mesmo celebridades passaram a retuitar os conteúdos publicados pelos estudantes, em um momento em que os veículos tradicionais repassavam informações imprecisas e desencontradas. No auge da crise, a *hashtag* #vozdacomunidade ocupou o *Trending Topics* Brasil¹¹. O perfil ganhou destaque com frases que expressavam o desespero dos moradores do Complexo.

A dificuldade de locomoção das equipes de jornalismo e até mesmo de moradores localizados a poucos metros do tumulto provocado pela invasão

fortaleceu ainda mais a rede, que passou a receber contribuições de outros membros da comunidade. Sem perceber, os estudantes estavam criando o que se tornou um importante exemplo brasileiro da prática do jornalismo hiperlocal no Morro do Alemão.

Os enunciados, produzidos a partir da ferramenta, introduziram no atual cenário sociotécnico novas vozes, que passaram a participar do debate público a partir dos movimentos iniciados nos novos territórios originados no ambiente virtual.

As tecnologias da informação tornaram-se canais mediadores de debates de interesse comum. Com as facilidades proporcionadas pelo desenvolvimento dos *softwares* – que proporcionam publicações cada vez mais ágeis e concisas, como o *Twitter* e o *Facebook* -, observa-se ainda um estímulo a mais na participação dos usuários, mesmo aqueles que não possuem amplo domínio da escrita e que, até então não se arriscavam no universo dos *blogs*.

Tais *softwares* possibilitaram ainda um novo espaço para o imaginário humano, para a troca de experiências, trazendo novas formas de sociabilidade. As redes sociais ampliaram a sensação de “tempo real” com a instituição de novos espaços de fluxos, levando a uma desmaterialização dos espaços de lugar. Na cibercultura, pode-se estar aqui e agir à distância, conforme Lemos (2003).

Neste artigo, analisaremos alguns enunciados, definidos pela abordagem discursiva da teoria francesa como “unidades de discurso”¹², para responder as questões postas mais acima: em que medida há uma reconfiguração na relação de interlocução entre imprensa e sociedade, quais os efeitos que essas reconfigurações na relação de interlocução têm sobre a constituição, formulação

¹⁰ Atualizados em julho de 2010

¹¹ A lista dos assuntos mais comentados no dia.

¹² Metodologicamente, a unidade de discurso selecionada é decisão do analista. Um enunciado pode ser desde uma marca linguística, como um ponto, uma vírgula, uma reticência, até um morfema, uma palavra, um sintagma, ou um trecho textual completo. (cf. ORLANDI, Eni. P. 2005).



e circulação de discursos; e de que maneira, a partir de dispositivos analíticos, podemos efetuar a compreensão do próprio processo discursivo, a ser entendido a partir de algumas subquestões de base: o modo como inter-locutores reproduzem ou metaforizam sentidos, b) como atualizam memórias discursivas e c) quais as relações imaginárias travadas entre os interlocutores e d) que formações discursivas atravessam os seus ditos e os seus não-ditos.

4.2.1. Reprodução e metaforização de sentidos

1. *#Vozdacomunidade sempre noticiando em primeira mão as notícias do Complexo do Alemão*

No enunciado 1, da *Voz da Comunidade*, fica clara a indissociabilidade entre reprodução e metaforização de sentidos, o que também pode ser denominado, na Análise de Discurso Francesa, de relação de paráfrase e polissemia. Assim como não há reprodução sem qualquer deslocamento – a própria repetição de uma frase, na medida em que é repetição, não coincide com o que foi dito anteriormente – da mesma forma não se pode dizer que a metaforização seja um processo sem rastros no já-dito – sob o risco da incompreensibilidade.

No enunciado acima, “noticiar em primeira mão”, remete à memória do dizer do jornalismo *mainstream*. É possível observar que são muitas as formas de se fazer jornalismo, e muitos são os gêneros que esta atividade social mobiliza. Mas, no quadro do jornalismo contemporâneo, a notícia ocupa um lugar privilegiado ante a análise e a opinião, da mesma forma que a “urgência” e o “tempo real”, apelos contemporâneos, constituem-se como pré-construídos do que sejam os atributos próprios da

prática discursiva da imprensa.

Apesar disso, impõe-se um deslocamento que não pode ser ignorado: os autores colocam-se em lugar privilegiado para “noticiar” o que está acontecendo no Alemão, mostrando, embora sem dizê-lo textualmente, que se trata de um lugar não “ocupado” pela mídia. Há uma dupla inscrição desses autores no discurso: como sujeitos de um discurso jornalístico, e sujeitos da comunidade, o que outros não são.

Esta marca é reafirmada diante das relações interlocucionais com seguidores desse perfil, o que, aliás, é fomentado pelos jovens, como nos exemplos à frente:

2. *RT @Rene_Silva_RJ: Parabéns equipe #vozdacomunidade por esta ideia brilhante de mobilizar outras pessoas num só lugar e protestar juntos ...*

em que um dos jovens da equipe parabeniza a todos pela “mobilização” e possibilidade de “protesto”

3. *Quemtivergravadoouacharnainternetvideos de entrevistas sobre o #vozdacomunidade, por favor nos envie! Abraços!*

em que mostra que o grau de visibilidade no Twitter depende diretamente das inserções nas mídias tradicionais. Aliás, é recorrente o desejo sintomático destes jovens de estarem legitimados pelos meios de comunicação, principalmente, os que ocupam relação de dominância no quadro das mídias, como fica claro no enunciado seguinte:

4. *Neste momento toda a imprensa do Brasil e do mundo, encontra-se voltada para o Complexo do Alemão!!! #vozdacomunidade*



4.2.2. Memória, arquivo e vocalização

A rede permite, como já foi acentuado mais acima, novas formas de arquivo, no sentido de registro da memória, mas que não é, necessariamente, uma memória institucionalizada. A questão básica aqui é se estes outros arquivos apontam para uma reafirmação dos arquivos institucionais (como, por exemplo, os dos registros policiais, dos processos judiciais e da imprensa tradicional) ou abre-se para a vocalização de outros discursos, de outros sentidos que, de outra forma, não teriam sua memória materializada.

No auge do acontecimento histórico e midiático-discursivo da invasão do Morro do Alemão, era clara a adesão de boa parte da imprensa aos relatos oficiais da operação policial na comunidade. É a *Voz da Comunidade* que acaba por trazer uma outra realidade, e que chega a despertar alguma repercussão na rede. Vejamos alguns enunciados que trazem à tona alguns abusos de autoridades, acontecimentos silenciados na maior parte da imprensa:

1. *Acabei de confirmar num telefonema que moradores estão sendo espancados, estão quebrando casas #vozdacomunidade*

2. *Segundo informações de moradores estão invadindo casas na rua 2 na alvorada! #vozdacomunidade*

3. *Chegando muitas mensagens de moradores falando que estão sendo espancados no complexo! (enviado por @JJAfroReggae) #Vozdacomunidade*

Curiosa, no entanto, é a advertência da equipe da *Voz da Comunidade*, para que sua atuação não seja confundida com a de “delatores” de práticas

policiais. Seria pura especulação, fazer qualquer afirmação sobre os motivos que levaram os meninos da *Voz* a alertar para o fato de que estavam ali para informar e não para denunciar. Seja por medo, seja por que queriam estabelecer paráfrases com a cobertura dominante, o que importa é que, na própria negação, acabaram reafirmando o risco que a operação também oferecia à comunidade.

4. *Aqui mobilizamos para que a comunidade use o Disque-Denúncia! #Vozdacomunidade*

5. *Quero ressaltar que NÃO FIZEMOS NENHUMA DENÚNCIA sobre agressões no Alemão! #vozdacomunidade*

4.2.3. Relações imaginárias

Mas que relações estes atores sociais mantinham com os seus interlocutores: a própria imprensa, a comunidade interna e os seguidores na rede? Já afirmamos mais acima que a *Voz da Comunidade* vocaliza a importância de serem legitimados pelos grandes meios de comunicação; em alguns momentos, esta relação chega a se dar de modo mais simétrico:

1. *@Flavia_OGlobo Boa noite flavia! #Vozdacomunidade)*

Mas é ao modo de “conquista de espaço na mídia” que a maioria dos enunciados acontecem:

2. *Olhem o @fabioramalho falando agora do #Vozdacomunidade na RECORD!*

As relações imaginárias, porém, deslocam-se quando a equipe da *Voz* assume os lugares



discursivos próprios ao jornalismo, como agentes da informação “em primeira mão”:

3. *20:23 Helicopteros, caveirões, carros da polícia circulam neste momento pelas comunidades do Conjunto de Favelas do Alemão #vozdacomunidade*

4. *Há 10 minutos atras foram ouvidos disparos aqui na comunidade, segundo mo-radores os tiros são da favela da Grota! #vozdacomunidade*

5. *Alunos da rede estadual terão aulas no Alemão na segunda, diz Secretaria #vozdacomunidade*

6. *Reboque do Bope chega ao 16º BPM com motos apreendidas no Ale-mão <http://dlvr.it/9L2fx> (#RJTV) #vozdacomunidade*

7. *15:20 URGENTE!!!! O caveirão acabou de subir na comunidade do Morro do Adeus!!!! #Vozdacomunidade*

8. *Uma casa de traficantes foi encontrada no alto do Complexo do Alemão ! A casa é muito grande e tem até piscina! #vozdacomunidade*

Em alguns momentos, há espaço para um reposicionamento num lugar menos “autorizado” e mais afetivo. É o momento em que a relação imaginária dos meninos como sujeito da comunidade reaparece:

9. *#Retweet! Todos estão sob forte tensão, foram dias difíceis! Torcemos pela Paz e que venham os dias melhores! #PaznoRio#Vozdacomunidade*

Assim, como, da parte dos seguidores, há um evidente discurso de solidariedade, mostrando que o lugar “de jornalistas” pretendido pela equipe nem sempre foi ocupado no imaginário dos que acompanhavam as informações em tempo real:

10. *RT @Motafer: “A paz sem voz , não é paz, é medo”... #vozdacomunidade*

4.2.4. Formações Discursivas

Quais as formações discursivas dominantes nos enunciados recuperados no *Twitter Voz da Comunidade*? Em parte esta questão já fora respondida: a) um discurso de legitimação da grande mídia, mas b) também de deslocamento, quando surge um ou-tro discursivo, o daquele que fala de um lugar que não pode ser dito por esta grande mídia. 3) Há uma forte reafirmação do poder da rede de fazer ver e fazer crer estes novos atores e, por fim, 4) uma relação contraditória com o discurso oficial do Estado, visto que, ao mesmo tempo em que aparenta um entusiasmo pela ocupação, há um espaço, ainda que nem sempre ditos, para a desconfiança em relação à possibilidade de que as ações acabem de certos limites. Estas quatro formações discursivas são materializadas nos enunciados abaixo:

1. *Quem achar o video da matéria da GLOBONEWS em que falou do nosso twit-ter, favor mandar ! #vozdacomunidade*

2. *Nossa equipe está protegido ! Já falei #vozdacomunidade nós não iríamos ficar correndo risco de morte pra noticiar aqui.*

3. *Vamos manter o hastag #vozdacomunidade no TTbr ? Basta colocar #vozdacomunidade quando for perguntar ou responder nosso*



twitter1

4. *São muitos disparos, jornalistas de todas emissoras correm por toda rua procurando abrigo! Se cuide! #vozdacomunidade*

5. Considerações finais

A análise do processo discursivo operada acima aponta para uma reconfiguração das relações de interlocução? E em que medida esta reconfiguração aponta para outra constituição, formulação e constituição de discursos?

Não se pode afirmar, em resposta à questão de número um, que se tem uma re-configuração das relações de interlocução entre a equipe da *Voz da Comunidade* e os meios tradicionais de imprensa: é nela que esta equipe vai buscar a legitimação pública. Mas, em relação à segunda questão, não há dúvida de que a constituição de sentidos, principalmente aqueles silenciados pela cobertura massiva; a formulação, quando reparamos o tom intimista que assumem alguns enunciados desse discurso “jornalístico-comunitário”; e a circulação, quando fica evidente a adesão de milhares de seguidores às mensagens da equipe da *Voz*, não há dúvida, em síntese, de que a constituição, formulação e circulação de sentidos apresentam-se de modo distinto do que estávamos acostumados a ver nas coberturas tradicionais da mídia.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Wedencley. “Vocalizações e Gestualizações - Produção de Sentidos na Leitura e na Escrita em Rede”. In PERNISA, Carlos, JR. e ALVES, Wedencley. Comunicação Digital: jornalismo, narrativas, estética. Rio de Janeiro: Mauad, 2010.

ANDERSON, Cris. A cauda longa: Do mercado de massa para o mercado de nicho. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

BACCEGA, Maria Aparecida. Comunicação e linguagem: discursos e ciência. São Paulo: Editora Moderna, 1998.

BAUMAN, Zigmunt. Vida para consumo. A transformação das pessoas em mercadoria. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2008.

BELOCHIO, Vivian de Carvalho ; ZAGO, Gabriela da Silva . O Pro-Am como estratégia jornalística no Twitter: apontamentos para discussão. Santa Catarina: Estudos em Jornalismo e Mídia (UFSC), p. 413-423, 2010

BIRMAN, J. 2006. Tatuando o desamparo: a juventude na atualidade. In: CARDOSO, M, R. Adolescentes. Rio de Janeiro: Escuta, 2006. p. 25-43.

BRUNS, Axel. Blogs, wikipedia, second life, and beyond: from production to produsage. New York: Lang Publishing, 2008.

CHARADEAU, Patrick. Discurso das Mídias. São Paulo: Contexto, 2006.

DIAS, Cristiane. A discursividade da rede (de sentidos): a sala de bate-papo HIV. Tese de doutoramento. Campinas, SP: IEL, 2004.

FAUSTO NETO, A. Miatização, prática social-prática de sentido. Anais do Seminário sobre midiatização, Rede Prosul, São Leopoldo: UNISINOS, 2005-2006.

HORTA NUNES, José. “Leitura de arquivo: historicidade e compreensão”. In: FERREIRA, M. C. L.; INDURSKY, F. (Orgs). Análise do Discurso no Brasil: mapeando conceitos, con-frontando limites. Porto Alegre: Pontes Editores, 2007.

JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. Susana Alexandria (trad.). São Paulo: Aleph, 2008.



JOHNSON, Steven. *Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

_____. *Emergência: A dinâmica de rede em formigas, cérebros, cidades e softwares*. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

LEMOS, André. *Cibercultura*. Alguns pontos para compreender a nossa época. In: CUNHA, Paulo; LEMOS, André (Org.). *Olhares sobre a Cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2003. P. 11-23

LEMOS, Lúcia. *O poder do discurso na cultura digital: o caso Twitter*. In: JIED – Jornada Internacional de Estudos do Discurso. Disponível em: < http://www.eca.usp.br/caligrama/n_10/06_lemos.pdf > Acesso em 10 de Jul. 2011.

LÉVY, Pierre. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Ed. 34, 1998.

_____. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LOPES, Flávia. *A reconfiguração dos veículos tradicionais de informação frente à popularização das mídias sociais*. In: Intercom Sudeste, 2010. Disponível em <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2010/resumos/R19-0905-1.pdf> > Acesso em 10 de Jul. 2011.

MAINGUENEAU, Dominique. *Análise de textos de comunicação* (trad. de Cecília P. de Souza-e-Silva e Décio Rocha). 2 ed. São Paulo: Cortez Editora, 2001.

_____. (1984). *Gênese dos discursos* (trad. Sírio Possenti). Curitiba: Criar Edições, 2005.

_____. *Termos-chave da análise do discurso*. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 1998.

ORLANDI, Eni. P. *Análise do Discurso: Princípios e Procedimentos*. Campinas, SP: Pontes, 2005.

RECUERO, Raquel. *Weblogs, Webrings e Comunidades Virtuais*. Disponível em <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/recuero-raquel-weblogs-webrings-comunidades-virtuais.pdf>> Acesso em 1º de Jul. 2011.

PALACIOS, Marcos. *Blogosfera e jornalismo online no Brasil ou porque Noblat, Josias e Cia não fazem Blogs*. LUPA, FACOM/UFBA. Salvador (2006).

Disponível em: <http://docs.google.com/View?docid=adf4grpvm38_28gc7rm9>. Acesso em 12 de Jun. 2011.

PRIMO, Alex. *A cobertura e o debate público sobre os casos Madeleine e Isabella: encadeamento midiático de blogs, Twitter e mídia massiva*. Galáxia, v. 16 (no prelo), 2008.

VERÓN, Eliséo. *Esquema para el analisis de la mediatización*. Diálogos de la Comunicación, Lima, n. 48, out. 1997.

Discurso e redes sociais: o caso “Voz da comunidade”
Flávia Valério Lopes
Wedencley Alves

Data do Envio: 28 de agosto de 2011.
Data do aceite: 08 de novembro de 2011.





Por uma escuta tecnológica: ambientes digitais e modelos de audibilidades

For a technological listening: Digital environments and audibilities models

José Cláudio Siqueira Castanheira¹

RESUMO Este trabalho propõe uma investigação sobre o surgimento de novos modelos de escuta ligados ao desenvolvimento de novas tecnologias digitais. Entendendo os processos cognitivos como dependentes da materialidade dos objetos e dos ambientes, sugerimos que novos espaços tecnológicos desencadeariam mudanças em nossas relações perceptuais e cognitivas com o mundo. A ideia de multiplicidade, proposta por Riemann e utilizada por Bergson para descrever um modelo cinematográfico de pensamento, nos ajuda a delinear um modelo analógico e outro digital de escuta.

PALAVRAS-CHAVE Audibilidades; Cultura digital; Materialidades; Neurofenomenologia; Multiplicidade.

ABSTRACT This paper proposes an investigation into the emergence of new models of listening linked to the development of new digital technologies. Understanding the cognitive processes as dependent on the materiality of objects and environments, we suggest that new technological spaces would trigger changes in our perceptual and cognitive relations with the world. The idea of multiplicity, proposed by Riemann and used by Bergson to describe a cinematographic model of thought, helps us to delineate an analog and a digital model of listening.

KEYWORDS Audibilities; Digital culture; Materialities; Neurophenomenology; Multiplicity.

¹ Doutorando em Comunicação pela Universidade Federal Fluminense – UFF. Mestre em Comunicação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ. Professor da Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC. E-mail: jcscastanheira@gmail.com



Introdução: uma cultura material

Por assumir-se uma filosofia da experiência, o método fenomenológico nos ajuda a pensar as diversas implicações entre corpo, objetos e ambientes. Percebe-se, entretanto, o quanto a necessidade de uma interpretação simbólica do mundo mantém-se forte nas ciências humanas. O estudo da cultura material, ou seja, como lidamos com objetos enquanto portadores de sentidos inerentes à sua constituição física, muitas vezes vê-se impregnado de uma perspectiva linguística como, por exemplo, a defendida pelo modelo binário da semiologia.

Essa visão, de caráter estruturalista, privilegiaria aspectos de representação do mundo como maneira de estabelecer e preservar determinados códigos sociais. Mesmo reconhecendo uma relação possível entre materiais utilizados para a confecção de determinados objetos, ou a importância destes para determinadas ocasiões, a natureza arbitrária do signo sobrepõe-se às efetivas afetações físicas e sensoriais que a forma do objeto é capaz de suscitar.

Partindo do período Neolítico e chegando a comunidades atuais em regiões como o Rajastão, na Índia, Nicole Boivin (2009) empreende uma pesquisa arqueológica em que demonstra que uma boa parte do sentido cultural de ferramentas, utensílios domésticos, moradias e mesmo os materiais que constituem o solo, é adquirida através da experiência, do contato físico com o mundo e não através de uma determinação convencional. Os sentidos do signo material, portanto, podem não ser totalmente definidos por suas propriedades físicas, mas estas fornecem condições importantes para que isso aconteça.

Em muitos casos, ideias e entendimentos culturais não precedem, são, antes, estimulados a surgir pelo mundo material e pelo engajamento humano com ele. Como a relação

entre significantes e significados materiais, a relação entre coisas como ambiente material, tecnologias e corpos e complexos sistemas culturais de símbolos como cosmologias e construções sociais está também longe de ser arbitrária. (BOIVIN, 2009, p. 47)

A cultura pode conformar a experiência, mas, além dela, as materialidades dos objetos também o fazem. Ao pensarmos os atuais ambientes tecnológicos, profundamente marcados por parâmetros digitais, tanto física quanto simbolicamente, podemos perceber mudanças em padrões de comportamento e, conseqüentemente, de sensações e pensamentos do homem contemporâneo. Evitando qualquer determinismo ou generalização limitante, e percebendo que os processos de constituição de modos perceptivos e de modos de habitar o mundo podem ser extremamente diversificados, procuramos, neste trabalho, alguns indícios que possam apontar direções possíveis nessa atualização dos sentidos. Utilizaremos a mudança de um paradigma analógico para um digital, tendo as tecnologias sonoras como exemplo, para esse fim.

Neurofenomenologia: cérebro e ambiente

As respostas emocionais que determinadas práticas suscitam também devem ser encaradas como parte de um processo cognitivo enraizado no corpo. Não devemos separar as emoções de um lado e a racionalidade de outro, como se ambos não participassem de um mesmo processo de adaptação do organismo ao ambiente. As emoções têm grande influência na forma como os sentidos investigam o mundo e podem, antecipando-se a uma estruturação lógica, que é mais lenta, assumir o papel de tomar decisões rápidas quando estas são necessárias. Os sentidos podem ser aguçados



ou entorpecidos dependendo de nossas condições emocionais. Essa conexão entre sentidos, emoções e corpo é fortemente estimulada pelo modo como o mundo impacta nossa percepção. Esse caráter multissensorial das experiências favoreceria também uma ressonância emocional que as coisas nos provocam. Assim, objetos podem trazer à tona sentimentos mais ou menos vagos que são disparados pelo fato de tocar, cheirar, ouvir ou mesmo olhar.

Ao perceber a importância dessa dimensão dos objetos, quando provocam uma resposta emocional, e dos rituais, ao abarcar uma dinâmica corporal, estudos têm destacado a importância de se tentar juntar os procedimentos científicos das ciências cognitivas com a perspectiva filosófica da fenomenologia, em sua tarefa de descrever os aspectos conscientes e inconscientes da experiência. Assim, sentidos e emoções, e seu entrelaçamento com o corpo e com o ambiente, são chaves para o estudo do comportamento humano.

A neurofenomenologia, levada adiante por pesquisadores como Francisco Varela, parte do pressuposto que a autonomia mental é produzida a partir de condições materiais do cérebro que permitem a produção de estados psíquicos mediante a hipertrofia e liberação do córtex cerebral. O fundamental nessa formulação é a noção de plasticidade do corpo humano – incluindo-se aqui o cérebro – que é construído historicamente. A porção determinada biologicamente exerce uma grande influência na constituição dessa matéria viva, mas que não é única. A herança genética define a estrutura das funções do corpo humano, mas este deve incorporar as informações advindas do meio ambiente, o que se faz vivendo. Isso pode ser percebido desde a formação do sistema nervoso. Para se constituir, o corpo deve experimentar o mundo. Ao mesmo tempo, qualquer aprendizado deve

pressupor uma base material anterior. Essa mesma base condiciona, além da autorreflexão, ou seja, um tipo de pensamento autônomo, também ações automáticas do organismo, como, por exemplo, os reflexos. O mesmo corpo, feito da mesma matéria, será capaz de diferentes níveis de autonomia de pensamento. Essa diversidade é dada pela relação entre instâncias naturais e culturais.

Qualquer pensamento é resultado do sistema nervoso central articulado ao restante do corpo através dos sentidos. Como esse corpo é formado ao longo do tempo, como também os sentidos são construídos culturalmente e em conformidade com o meio, não podemos admitir um tipo de pensamento objetivo. “A fenomenologia faz a distinção entre o corpo vivido e o corpo subjetivo e ao mesmo tempo permite uma nova descrição dele, incluindo a biologia e a neurobiologia.” (ANDRIEU, 2006, p. 135). A subjetividade dos pensamentos está implicada na relação das redes neurais com esse conjunto biológico, resultando em uma organização material única, uma atividade mental específica. Tanto a atividade autônoma do pensamento quanto aquele com maior grau de determinação biológica dependem dessa multiplicidade de estruturas neurais e da materialidade de corpos e objetos.

Essa atividade mental é autônoma porque é permitida por cada corpo humano de acordo com o desenvolvimento de sua história: o pensamento corre através das dobras e camadas da estesiogenia subjetiva e da memória biopsicológica. A estesiogenia subjetiva depende da percepção do mundo, este sendo introduzido no corpo pelos sentidos. Conhecimento objetivo não existe uma vez que cada corpo humano deve criar por si próprio protótipos construídos empiricamente. (ANDRIEU, 2006, p. 143)



A possibilidade de pensarmos os estados mentais como separados do corpo faz parte de uma lógica cartesiana do ser humano, mas eles não poderiam existir sem as dinâmicas biológicas do organismo. Para que haja pensamento é necessário que haja matéria viva e que esta seja objetivada em matéria pensante. A complexidade organizacional do cérebro permite esses diferentes níveis de relações entre matéria e pensamento. Apesar de este estar profundamente atrelado àquela, ele se permite um olhar distanciado, ignorando as atividades que o corpo, além das condições que fornece para a existência desse pensamento autônomo, dirige à sua revelia. Há um movimento dialético entre o “cérebro da consciência”, isto é, a matéria organizada que permite o pensamento, e a “consciência do cérebro”, que tenta, ao inferir sobre o funcionamento deste, alcançar o comando cognitivo do pensamento. O pensamento seria, pois, um movimento reflexivo da consciência. Difere da consciência do cérebro por possuir uma autonomia funcional. Esta se ocupa de ordenar ao cérebro que satisfaça as demandas do desejo e da vontade. O corpo humano pode pensar a si mesmo através da consciência do cérebro, esquecendo “a relativa autonomia da consciência pensante do cérebro da consciência” (Ibid., p. 152)

O aumento do volume físico do cérebro ocorre durante cerca de uma quarta parte de nossa vida biológica. O restante do processo de aprendizado é garantido pelas informações coletadas pelo corpo e que vão criando novas interligações entre diferentes áreas neurais. Essa adaptabilidade ao ambiente vem suprir uma ausência de um caráter instintivo do ser humano, ao mesmo tempo em que permite a modificação de ambientes naturais para ambientes alterados tecnicamente. A tecnologia, em se tornando parte inseparável do ambiente humano, torna-se parte igualmente inseparável do processo de construção do corpo e do processo de

aprendizado. O cérebro, por fim, acaba por tomar a forma desse corpo subjetivo. A herança genética possui um caráter inicial de determinação das potencialidades desse corpo, mas essa potência é atualizada pelo mundo natural ou tecnológico.

A experiência do digital e do analógico

Vivenciamos, atualmente, um apelo à eficiência de tecnologias e ambientes digitais. Presenciamos, igualmente, um crescente gnosticismo tecnológico, que, nas palavras de Hermínio Martins, quer significar “o casamento das realizações, projectos e aspirações tecnológicos com os sonhos caracteristicamente gnósticos de transcender radicalmente a condição humana.” (MARTINS, 1996, p. 172) O digital representaria uma superação de todas as dificuldades encontradas no embate material com os objetos, uma supressão de ruídos, uma objetividade a toda prova. Além disso, o digital apresentaria, aparentemente, soluções para questões que, em tempos de uma multiplicação sem limites de estímulos, mostram-se de grande importância. Entre elas, a indexação e o armazenamento da informação.

No caso dos sons analógicos e digitais podemos enumerar algumas características específicas. Em uma primeira análise percebemos uma diferença no nível organizacional desse material sonoro. O processo analógico pressupõe uma continuidade de sinal, um movimento de aumento e diminuição da pressão do ar que, depois de captada e convertida em eletricidade – em um processo de transdução – torna-se um movimento de variação de voltagem. O sinal, para ser armazenado e, posteriormente, novamente executado, é convertido em estruturas físicas. Essas estruturas podem ser os sulcos de um disco, a arrumação de partículas metálicas em uma fita magnética etc. A natureza dessas estruturas materiais, tanto a topografia do disco quanto a



disposição das partículas na superfície da fita, é o que vai condicionar esse som em um processo de reprodução inverso ao de gravação, lido por dispositivos próprios. Notamos como, em um modelo analógico, os processos de gravação e reprodução são profundamente determinados por eventos físico-químicos. Claro que, ao pensarmos os mecanismos de escuta, contamos também com a dimensão biológica. Ao ser convertido em sinais elétricos, ao ser inscrito em uma superfície, ao ser moldado como um campo magnético, esse som não pode ser dissociado dos relevos impostos pelo ambiente. Há sim uma determinação de ordem externa que impõe limites às formas que surgem nessas sucessivas transformações do som original. Há uma força limitadora que é a matéria e que acrescenta suas próprias características, seus “ruídos”, à gravação. Tais ruídos são parte integrante e essencial do modelo analógico.

O som digital, diferentemente, seria construído através de uma codificação de parcelas do sinal original. Vale dizer que o processo de transdução do evento acústico (vibrações do ar) em sinal elétrico continua sendo feito de maneira similar à da gravação analógica. O som digital ainda depende de uma dinâmica eletromagnética para ser convertido em eletricidade. A diferença reside na forma de armazenamento. E aqui é nítida a preocupação em eliminar as interferências materiais do processo de gravação. O sinal que, supõe-se, é o que realmente interessa, é submetido a uma codificação numérica. É transformado em uma cadeia binária de 0s e 1s, eliminando-se as redundâncias e evitando-se os elementos externos ao material digitalizado. Dessa forma, o som, bem como qualquer outra manifestação comunicacional no âmbito digital, pode ser tratado como informação, como dados, não se distinguindo uma mídia da outra. Essa aposta na predominância do caráter informacional das novas

tecnologias, como um resultado da transição da escrita para as mídias técnicas, é visível em autores como Friedrich Kittler (1999) e Lev Manovich (2001). As novas mídias, compreendidas como tecnologias computacionais, são capazes de tratar os eventos de comunicação de forma homogeneizadora. Kittler, com o processo generalizado de digitalização, põe em xeque o próprio conceito de mídia:

A digitalização geral de canais e informação apaga a diferença entre mídias individuais. Som e imagem, voz e texto são reduzidos a efeitos de superfície, conhecidos pelos consumidores como interfaces. Percepções e significados tornam-se sem sentido. O *glamour* produzido pela mídia sobreviverá em um ínterim como um produto de passagem em programas estratégicos. Dentro dos próprios computadores tudo se torna um número: quantidade sem imagem, som ou voz. E, quando as redes de fibras óticas transformarem os anteriormente fluxos distintos de dados em uma série padronizada de números digitalizados, qualquer mídia poderá ser traduzida em outra. (KITTLER, 1999, p. 1-2)

As novas tecnologias, tendo uma base numérica como espécie de alfabeto desprovido de uma mediação simbólica, afastam-se daquelas formas de inscrição mecânica surgidas no século XIX e dominantes no século XX, como o fonógrafo, o gramofone, a fotografia e o cinema. Tais novos mecanismos ainda se viam impregnados por uma necessidade de aproximação do caráter textual. Para Giusy Pisano, algumas questões preocupavam os inventores de aparelhos de registro sonoro: “o que é uma vogal, o que é uma consoante, qual a natureza física desses sons vocais? Por que meios podemos representar os sons articulados?” (PISANO, 2004, p. 124) A transcrição gráfica era vista como solução



para reduzir os sons a uma linguagem codificada. Contudo, o *élan* de proximidade com o real, por conta de uma dificuldade de redução imediata do som captado a uma dimensão de texto, criava brechas para uma nova abordagem dessas práticas emergentes. Mesmo assim, não excluía uma análise ainda tradicional do som como se não atrelado a uma base material. As gravações estavam ainda atadas ao forte clima de representação da época.

Outra peculiaridade do som digital é ser constituído a partir de tomadas regulares de valores de intensidade do sinal elétrico, codificados através de conversores A/D (analógico-digitais). Essa fragmentação do sinal por dados discretos (não lineares) levanta algumas questões sobre o quanto perdemos ao proceder assim, sobre a relação entre o objeto real e sua forma gravada e, fundamentalmente, sobre como se dão os processos cognitivos no ato de escuta desse tipo de som.

Alguns puristas insistem no fato de que “algo” se perde nessa codificação e que, por maior que seja a precisão do processo, o caráter linear do som “real” ao longo do tempo demonstraria uma inteireza da escuta. Essa característica impediria uma perfeita assimilação do sinal analógico pela codificação digital. Pensar que um modelo de digitalização, o mais aperfeiçoado possível, possa nos dar uma representação fiel da realidade seria sugerir que o mundo, em si, também poderia ser concebido como feito de unidades discretas, indecomponíveis, que, juntas, formariam tudo à nossa volta. Essa ideia está longe de ser uma unanimidade e tende a se confrontar com alguns lugares-comuns que surgem em defesa do analógico: “o que distingue o atual do digital é uma hecceidade, uma ‘presença’ ou singularidade, dentro da qual o atual é testemunha de sua geração. Haverá sempre um excesso, sempre mais do que o digital pode capturar, porque o atual não é fixo e estático, mas criativo.” (EVENS, 2005, p. 70)

Nossa capacidade biológica real de audição, principalmente nos dias de hoje e em ambientes urbanos, está bastante aquém dos valores que a acústica tende a considerar como ideais. Quando admitimos que frequências, por estarem acima e abaixo de uma determinada região tecnicamente viável ou por processos psicoacústicos de mascaramento, são eliminadas no processo de gravação e reprodução, forçosamente temos que admitir que isso se dá nos dois modelos – tanto no analógico quanto no digital. Algo se perde de uma forma ou de outra. A diferença talvez esteja na intencionalidade, na maneira como essa perda é engendrada, a partir da programação de aparelhos e sentidos. Vilém Flusser afirma que máquinas contemporâneas funcionam nos moldes de *caixas pretas* a partir de um princípio de *input* e *output*. Todo sinal que entra é processado por uma programação previamente definida. Estamos sujeitos a uma lógica maquínica, produzindo os mesmos efeitos, dentro dos mesmos repertórios, condicionando a nossa maneira de conceber imagens, sons etc. Aparelhos feitos para pensar “cartesianamente”. Segundo Flusser, os computadores “reduzem os conceitos cartesianos a dois: ‘0’ e ‘1’ – e ‘pensam’ em *bits*, binariamente; programam universos adequados a esse tipo de pensamento.” (FLUSSER, 2002, p. 63-64) Se a linguagem binária dos computadores pode realmente programar universos, como quer o autor, podemos nos perguntar o quanto dos nossos modelos mentais subsiste nessas rotinas lógicas, uma vez que fomos nós que criamos a programação inicial. Talvez a linearidade de que nos orgulhamos em nosso universo analógico também nos seja acessível somente mediante uma compartimentagem do mundo a ser explorado pelos processos cognitivos. Sterne (2006) faz uma analogia com a fita magnética em que, paralelamente ao contínuo do campo magnético gerado pela polarização das partículas



metálicas, temos o próprio arranjo dessas partículas que é descontínuo. O argumento da linearidade como definidora de um ambiente “real” apresenta fragilidades e não basta para medir a diferença entre o analógico e o digital.

O digital deseja o analógico e sua dita proximidade com o mundo empírico. O som analógico, por sua íntima relação com a ideia de tempo contínuo, permanece inalcançável e evanescente. Ao ouvirmos algo, este já passou. O registro em 0s e 1s talvez seja uma atualização do desejo de precursores do século XIX de assegurar uma dimensão durável e imobilizada no tempo dos sons. As mínimas tomadas de dados no processo de sampleamento são uma forma de fixar algo fugaz em um ponto preciso no tempo.

Para desestabilizar essa ideia, só se admitíssemos que o próprio tempo não é, igualmente, linear.

Alguns físicos sugeriram que, assim como a energia e a matéria, o tempo poderia vir em grupos de dados discretos. Assim como este livro consiste em um número finito de átomos e poderia ser convertido em uma quantidade finita de energia, o tempo que você leva para ler o livro deve consistir de um número finito de partículas de tempo. Especificamente, o período de tempo indivisível seria de 1×10^{-42} segundos (isso é 1 precedido de um ponto decimal e 41 zeros). A teoria é a de que nenhum intervalo de tempo pode ser menor do que esse porque a energia requerida para fazer a divisão seria tão grande que um buraco negro seria criado e o evento seria engolido para dentro dele. Se alguns de vocês aí estão experimentando em seus porões com frequências de sampleamento muito altas, cuidado, por favor. (POHLMANN, 2005, p. 50)

O mecanismo cinematográfico do pensamento

Sterne sugere ainda uma semelhança entre o processo descontínuo do registro sonoro digital com o caráter segmentado do cinema. Na projeção, uma série de imagens fixas torna-se imagem em movimento. Na reprodução sonora digital, a informação armazenada na forma de 0s e 1s correspondentes a momentos fixos do som original também nos parece um fluxo contínuo.

Outro que admite um modelo cinemático de estar no mundo é Steven Connor (2000). Para Connor, a apreensão visual é naturalmente fragmentada. O piscar de olhos interrompe um fluxo de imagens, quer seja por nossa vontade ou não. Talvez por isso, essa fragmentação do real nos permitiria um poder discriminatório, um poder revisar o mundo, olhando ou não, para onde nos aprouver. Isso não ocorreria com a audição, que, para o autor, é compelida a receber esse mundo sonoro indiscriminadamente e à sua revelia. Esse poder visual sobre o mundo, esse exercício de síntese a partir de pequenas parcelas nos permitiria um pensamento cinematográfico. Connor aventa, inclusive, a possibilidade de a tecnologia do cinema ter sido estimulada a partir dessa forma de agir no mundo.

O mundo da audição, tendo como característica a impermanência, difere do da visão pela crença de que a qualquer momento em que abramos os olhos, os objetos continuarão a estar presentes. Nós procuramos um “mundo para ver” que possa ser confiável. Os objetos da visão estão sempre ali, nos acompanhando, os objetos do som surgem apenas no momento de nossa escuta e depois desaparecem. A descontinuidade da visão não abala essa confiança que a imagem fornece enquanto o caráter evanescente e involuntário da audição não nos permitiria fixar quaisquer de seus elementos no tempo. “Um mundo apreendido principalmente através da audição, ou em que a audição predomina,



é muito mais dinâmico, intermitente, complexo e indeterminado. O lugar em que o olho trabalha é o espaço governado e explicado, o ouvido fornece o espaço implicado.” (CONNOR, 2000, p. 18)

A transição histórica de um espaço implicado para um espaço explicado, segundo Connor, faria parte de um movimento maior que seria a passagem de uma concepção auditiva do sujeito e do corpo para uma concepção visual. Essa hipótese também é defendida por Walter Ong (2002), sugerindo o que Sterne (2003) vai chamar de “litania audiovisual”. Para este, essa concepção nos levaria a pensar os processos de formação de audibilidades e visualidades como se fossem opostos, com o que ele não concorda. No espaço implicado esmaecem as diferenças entre o interno e o externo das coisas. A relação entre corpo e seus diversos ambientes é de convergência. Um só pode ser compreendido a partir do outro. A mudança para uma nova relação entre corpo e ambiente, em que o primeiro passa a ser encarado como distinto do entorno, dá-se a partir do fim da Idade Média, progredindo até os séculos XVII e XVIII.

Connor também admite a construção e transformação de sensorialidades como um fato cultural. Refere-se à nossa fase de recém-nascidos como o momento em que as vozes à nossa volta criam um envelope sonoro, como uma primeira construção de espaço, dada a incapacidade do bebê, nesse período, de distinguir a audição do tato. A voz necessita de um corpo, e, segundo o autor, essa necessidade é tão forte que, muitas vezes, ela pode ultrapassar os limites do objeto emissor e adquirir contornos próprios. “Essa voz conjura para si mesma um tipo diferente de corpo; um corpo imaginário que pode contradizer, competir com, substituir ou mesmo modificar o corpo visível real do falante.” (CONNOR, 2000, p. 36)

Essa fantasia de autonomização sonora ganha

um impulso significativo a partir do século XX e das tecnologias de gravação e reprodução de som. A geração e modelagem eletrônica dessas vozes (e devemos compreender a voz, aqui, como a voz das coisas, os ruídos e toda forma de expressão sonora dos objetos) auxiliam nesse processo de independência dos significados produzidos pela voz de seu momento de enunciação. No caso do cinema, a força da voz dos objetos repousa na relação com um novo ambiente tecnológico que cria, incorpora e desincorpora novos sons e novas realidades.

Bergson (2005) também identifica um mecanismo cinematográfico de pensamento que atribui a formas fixas uma ilusão de movimento. Para Bergson, não podemos reconstituir o movimento com suas partes distribuídas ao longo do tempo. Independente da quantidade de cortes que componham esse movimento, ele continua tendo uma duração concreta no tempo. A ideia de um tempo homogêneo, mecânico, que abriga uma ideia abstrata de sucessão deve ser descartada. O movimento não se confunde com o espaço percorrido. Assim, Bergson fala de uma ilusão cinematográfica, em que descobrimos um falso movimento que não está na imagem, mas no aparelho. Esse tipo de ilusão permeia, inclusive, nossa maneira de nos expressarmos. Para o filósofo, pensamos o mundo como partes discretas, enquanto deveríamos pensar o movimento como algo objetivo, de natureza contínua, um corte móvel da duração.

O corpo muda de forma a todo instante. Ou antes, não tem forma, uma vez que a forma é algo imóvel e a realidade é movimento. O que é real é a mudança contínua de forma: *a forma não é mais que um instantâneo tomado de uma transição*. Portanto, aqui também, nossa percepção arranja-se de modo a solidificar em imagens descontínuas a continuidade fluida do real. Quando as imagens sucessivas não diferem muito umas das outras, consideramo-



las todas como o aumento e a diminuição de uma única *imagem média* ou como a deformação dessa imagem em sentidos diferentes. E é nessa média que pensamos quando falamos da *essência* de uma coisa, ou da coisa mesma. (BERGSON, 2005, p. 327)

Para melhor explicar a ideia bergsoniana de duração cabe voltarmos ao conceito de multiplicidade, desenvolvido pelo matemático Bernhard Riemann, em que teríamos uma região de objetos ou elementos que permanecem indeterminados. As relações que esses elementos mantêm entre si é o que passa a determiná-los, estabelecendo conexões entre os objetos e a própria região. Note-se que Riemann, bem como Bergson, posteriormente, ao definir sua ideia de duração, não concebe esses elementos da multiplicidade a partir de um princípio transcendente. O que os governa é de ordem interna. O matemático define ainda dois tipos de multiplicidades: discretas e contínuas. Uma multiplicidade discreta é guiada pelo princípio de sua divisão métrica, o número de elementos da multiplicidade é a medida de cada um. O espaço, por ser constituído de partes contáveis, redutíveis a números, pode ser percebido como uma justaposição de elementos. Isso implica dizer que esses elementos podem ser percebidos simultaneamente. As partes desse espaço podem ser contadas e podem, também, ser divididas. As diferenças entre as partes são, portanto, de grau e não de tipo.

A duração, ao contrário, trata-se de uma multiplicidade contínua. Os elementos não são justapostos, mas interpenetram uns nos outros, não podendo ser distintos do todo a não ser por abstrações. Assim como nossos estados mentais, mudando de sensação para sensação, não podem ser divididos – caso contrário, teríamos o surgimento

de novos estados mentais e novas sensações diferentes –, toda diferença entre elementos de multiplicidades contínuas é uma diferença de tipo, não de grau.

Dessa forma, Bergson coloca a diferença entre espaço e duração como a diferença entre mundo e consciência. O primeiro como uma multiplicidade de elementos discretos, da exterioridade, da simultaneidade, da ordem, da diferenciação quantitativa, numérica. A segunda como duração contínua e indivisível, interna, de sucessão, de fusão, de diferenças de natureza, não redutível ao número.

Conclusões: novos ambientes e novos corpos

Como já dissemos, a ideia de multiplicidade pode ser interessante para pensarmos o universo sonoro, especialmente aquele mediado tecnologicamente. Caso fizéssemos uma analogia grosseira, poderíamos identificar o contínuo do fluxo sonoro analógico com um universo indivisível da ordem da duração e o som digitalizado, convertido em *bits*, com o espaço, quantitativo e numérico. Isso poderia nos parecer bastante plausível, ainda mais se levarmos em consideração os argumentos sobre a perda de parcelas de informação em sons digitais ou no som “quente” que é atribuído a determinadas gravações analógicas. O caráter sinestésico presente na comparação do som analógico a algo “quente” pode ser revelador de algumas daquelas relações materiais presentes em metáforas, como apontam Lakoff e Johnson (1999). Além disso, como também vimos que não há explicações técnicas plausíveis para a maioria dessas argumentações sobre a preferência de um tipo de som ou outro, caímos em uma dimensão emocional do pensamento, que aprende a navegar em novos ambientes, intensamente tecnológicos. Aversão ou simpatia por determinada sonoridade podem ser



sinônimos de dificuldade ou facilidade de apropriar-se desse entorno sonoro, desse ambiente complexo, submetendo o cérebro a novos aprendizados.

Se levarmos adiante nossa analogia, ainda no terreno das hipóteses, o fluxo contínuo do “real” (ou dos pensamentos sobre o real) não diferiria em grau do fluxo do som analógico. Ambos são da ordem da duração, em que partes interpenetrantes não são facilmente separadas, constituem, em seu conjunto, uma unidade de sentido não redutível a cada uma de suas partes. Cada rearranjo entre essas partes causa uma mudança de tipo, somos apresentados a outra experiência diferente da anterior.

Mas e o som numérico, em sua ordenação matemática, proporcionaria uma multiplicidade discreta efetiva? Quando autores como Manovich pregam que toda nova mídia deve ser pautada por princípios como os da representação numérica, da modularidade, da automação de procedimentos, da variabilidade e da transcodificação, no fundo eles defendem, impregnada na ideia de remixabilidade, a independência entre pequenas partes constitutivas de um todo. Aqui entramos no universo dos *samples*, das manipulações. O registro e, posteriormente, a síntese sonora, foram desenvolvimentos tecnológicos que nos fizeram enxergar com clareza essa possibilidade de intervenção precisa. Mas, aparentemente, a digitalização permitiu, além disso, o surgimento de uma segunda camada estrutural das mídias, além da cultural, que é a de uma pragmática informacional, que diz respeito aos processadores eletrônicos nos quais rodam as novas imagens e os novos sons. Isso modifica o mundo e nossa inserção nele.

Aparentemente, o que importa não é mais o que se “ouve” ou o que se “deixa de ouvir”. Para colocarmos a questão dessa maneira, precisaríamos instituir uma escuta “padrão” e esta, de fato, não existe. Não há escuta fora da mediação. Interessa-

nos “como” se ouve. Independente da natureza analógica ou digital do som reproduzido, nossos novos modelos perceptivos tendem a demonstrar uma adaptação a um ambiente mais fragmentado.

Se pudermos deduzir alguma coisa a respeito da formação de uma nova paisagem sonora e de novas formas de nos relacionarmos com ela, seria possivelmente a ideia de que abandonamos, gradualmente, o vínculo dos diversos elementos dessa paisagem com uma linearidade obrigatória. Novamente podemos trazer para a discussão a concepção mcluhaniana de um espaço que se descola de um caráter contínuo e sucessivo. O atual espaço sonoro também não deve ser compreendido como pertencendo apenas ao sentido da audição, mas a um conjunto multissensorial que tem nas características da simultaneidade e da multiplicidade discreta uma espécie de princípio regulador. Ao buscar dimensões envolventes, o espaço acústico é penetrado pelos outros sentidos e, nos dizeres de McLuhan, torna-se “esférico, descontínuo, não homogêneo, ressonante e dinâmico”. (MCLUHAN; MCLUHAN, 1988, p. 33) Diferentemente do espaço visual euclideano, no espaço acústico não podemos precisar os movimentos de figura e fundo, eles confundem-se e mudam constantemente. Ainda seguindo algumas ideias de McLuhan, podemos supor que o caráter mimético e fragmentado do alfabeto produziu um modo dominante de percepção e, conseqüentemente de cultura. No momento em que todas as formas de comunicação são passíveis de uma redução a elementos discretos, onde não há uma diferença de tipo, mas de grau, podemos pensar um novo modelo perceptivo pautado também pela multiplicidade e pela simultaneidade.

Esse novo modelo se aplicaria a um ambiente em que as mídias parecem perder suas especificidades, uma vez que todas trabalham com um mesmo tipo de codificação. Um ambiente



em que, aparentemente, tornam-se mais difusos os limites entre sons, imagens, cheiros, texturas (e, talvez, sabores). Novos meios e novas práticas deixam claro que falar-se de audição, visão, tato, olfato e paladar como sentidos separados não atende às novas demandas da comunicação. Uma dimensão sinestésica é reclamada por novos sons-imagens, novas áudio-tatilidades, novas texturas visuais, novas combinações entre cheiros, imagens e sabores. Parece paradoxal que essa emergência do sensorial de modo tão forte dê-se em um momento tecnológico que, por vezes, foi acusado de descorporificante.

Contrapomos, então, dois modelos de escuta. Um de característica linear, seguindo uma matriz linguística e que pressupõe uma relação direta (e arbitrária) entre significado e significante. Mesmo em manifestações como a linguagem musical tradicional, muito embora a música tenha sido sempre terreno de afetações emocionais, essa dualidade é aparente.

Um segundo modelo, que julgamos mais atual, seria aquele ligado a uma multiplicidade discreta, permitindo o trânsito em ambientes complexos e hiperestimulados. Para lidarmos com uma desorientação causada por ambientes midiáticos em constante mudança, ou por um fluxo de informações cada vez maior, precisamos desenvolver respostas mais rápidas e eficazes. Vinícius Pereira (2008) descreve esses ambientes midiáticos como sendo espaços híbridos, conjugando aspectos físicos e/ou tecnodigitais. Em uma cultura fortemente marcada pelas ideias de entretenimento, de velocidade, de mobilidade etc., as variações desses espaços e das relações entre seus interagentes são constantes e demandam uma participação mais ativa, mais física. Esses ambientes “*reagem e se comunicam* com pessoas e mídias que se introduzem nos seus interiores, respondendo com mensagens físicas

tais como mudanças de cores, temperatura, sons, estímulos físicos etc.” (PEREIRA, 2008, p. 7). Uma concepção linear de espaço e tempo já não atende a um mundo em que tudo o que não for simultâneo corre o risco de não despertar interesse ou de se tornar defasado. Dessa forma, faz muito mais sentido falar-se de paisagem sonora enquanto um conceito abrangente, que envolveria muitas camadas de acontecimentos ocorrendo ao mesmo tempo e que predispõe nossa escuta a atuar de maneira mais discriminatória, permanecendo constantemente atenta. Precisamos estar preparados para a quantidade cada vez maior de sons disponíveis. A ideia de paisagem sonora já traz em si essa complexidade.

Atualmente, vemos esse cenário se intensificar. As várias imbricações entre os processos de comunicação, facilitadas por uma digitalização generalizada, afastam nossa atenção do que distingue uma mídia da outra, dos ruídos próprios a cada uma delas. Percebemos mais pontos de contato do que poderíamos supor. As novas mídias exigem uma organização mais complexa da percepção.

Uma escuta mais contemporânea, não excluindo modelos anteriores que, certamente, ainda sobrevivem, é marcada por esses excessos de estímulos. Estímulos que não se dão de forma única ou concentrada, mas espalham-se no tempo e no espaço. A riqueza de detalhes, propiciada por novas tecnologias de som, permite um fluxo maior de informações, sutilezas que produzem afetações em níveis menos intelectuais e mais físicos. O corpo prepara-se para integrar um ambiente cada vez mais disperso e menos hierárquico. As normas que nos dizem a que devemos prestar atenção, o que realmente importa em um espaço sonoro, parecem mais fluidas. Ao mesmo tempo, essa escuta sobrecarregada de informações parece exigir um tempo de resposta mais rápido do ouvinte.



Um tempo que é menos mediado por mecanismos racionais e mais impregnado de dimensões afetivas e emocionais.

Há incontáveis exemplos de fenômenos contemporâneos que revelam essas características de um espaço acústico holístico, nos moldes previstos por McLuhan. O fascínio por novos modelos tecnológicos e pela maneira como esses modelos incorporam novas formas de interação, para além do domínio exclusivo visão, são indícios de que estamos em um processo contínuo de adaptação. Essa é uma via de mão dupla. As tecnologias se adaptam a novas necessidades e nós nos adaptamos a novas tecnologias. A experimentação do mundo, como já dissemos, condiciona nossa percepção. O digital seria uma dessas formas de experimentar o mundo.

Novas tecnologias permitem um grau de autorreflexão, uma espécie de código de máquina que põe o mundo eletrônico em contato consigo mesmo. Para participar desse mundo, algumas partes de nossas mentes e de nossos corpos, bem como os processos perceptivos como a escuta, devem tornar-se igualmente tecnológicos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRIEU, Bernard. Brains and flesh: prospects for a neurophenomenology. *Janus Head*, Pittsburgh, vol. 9, issue 1, p. 135-155, 2006. Disponível em: <<http://www.janushead.org/9-1/Andrieu.pdf>>.

BERGSON, Henri. *A evolução criadora*. São Paulo: Martins Fontes, 2005

_____. *Time and free will: an essay on the immediate data of consciousness*. Dover Publications: Mineola, 2001.

BOIVIN, Nicole. *Material cultures, material minds: the impact of things on human thought, society and evolution*. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.

CONNOR, Steven. *Dumbstruck: a cultural history of ventriloquism*. Oxford: Oxford University Press, 2000.

EVENS, A. *Sound ideas: music, machines, and experience*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2005.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

KITTLER, Friedrich A. *Gramophone, film, typewriter*. Stanford: Stanford University Press, 1999.

LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. *Philosophy in the flesh: the embodied mind and its challenge to western thought*. New York: Basic Books, 1999.

MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Massachusetts: The MIT Press, 2001.

MARTINS, Hermínio. *Hegel, Texas e outros ensaios de teoria social*. Lisboa: Século XXI, 1996.

MCLUHAN, Marshall MCLUHAN, Eric. *Laws of media: the new science*. Toronto: University of Toronto Press, 1988.

ONG, Walter J. *Orality and literacy: the technologizing of the world*. London: Routledge, 2002.

PEREIRA, Vinícius Andrade. G.A.M.E.S. 2.0 - Gêneros e gramáticas de arranjos e ambientes midiáticos mediadores de experiências de entretenimento, sociabilidades e sensorialidades. In: XVII Encontro da Compós, 2008, São Paulo. Anais... São Paulo:



UNIP, 2008. Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_294.pdf>.

PISANO, Giusy. Une archéologie du cinéma sonore. Paris : CNRS Éditions, 2004.

POHLMANN, Ken C. Principles of digital audio. New York: McGraw-Hill, 2005.

STERNE, Jonathan. The audible past: cultural origins of sound reproduction. Durham: Duke University Press, 2003.

_____. The death and life of digital audio. Interdisciplinary Science Reviews, London, vol. 31, n° 4, 2006, p. 338-348. Disponível em: <<http://sternetworks.org/deathandlife.pdf>>.

Por uma escuta tecnológica: Ambientes digitais e modelos de audibilidades
José Cláudio Siqueira Castanheira

Data do Envio: 14 de agosto de 2011.
Data do aceite: 22 de outubro de 2011.





A fixidez do corpo em ambientes digitais: espacialidade de uma presença híbrida e móbil

The fixity of the body in digital environments: spatiality of an hybrid and mobile presence

Ana Terse Tavares Soares¹

RESUMO O presente artigo tem por objetivo refletir sobre a experiência de fixidez do corpo em ambientes digitais e as associações possíveis da espacialidade entre dimensões humanas e não-humanas para a produção da sensação de presença em um espaço abstrato e dinâmico - ciberespaço. Propõe-se uma presença on line híbrida, que circula em tempos múltiplos nesse espaço, a partir de uma sociologia da mobilidade proposta por Bruno Latour. As escalas espaciais e temporais são apresentadas como o resultado provisório da ligação entre seres e objetos; constituídos a partir de associações. O “estar presente em algum lugar” no ciberespaço, a partir da teoria latouriana, implica pensar um evento não apenas situado, mas como o produto de um fluxo de associações localmente distribuídas e hiperlocalizadas entre humanos e não-humanos na mobilidade.

PALAVRAS-CHAVE Presença; ciberespaço; teoria ator-rede.

ABSTRACT This paper aims to reflect about the experience of fixity of the body in digital environments and the possible associations between the spatial dimensions of human and nonhuman for the production of presence in a dynamic and abstract space - cyberspace. We propose a hybrid online presence that circulates multiple times in this space, from a sociology of mobility proposed by Bruno Latour. The spatial and temporal scales are presented as the provisional result of the connection between people and objects made from associations. The “be present somewhere” in cyberspace, from the latourian theory, thinking involves an event not only located, but as the product of a flow of associations and locally distributed hyper-localized between humans and nonhumans in mobility.

KEYWORDS Presence; cyberspace; actor-network theory.

¹ Aluna do Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia. Membro do Grupo de Pesquisa em Interação, Tecnologias Digitais e Sociedade (GITS) / Ciberpesquisa. Email: anaterse@gmail.com



1. Introdução

A palavra “presença” não se refere, não principalmente, a uma relação temporal, diria Gumbrecht (2004). Para o teórico alemão, uma coisa “presente” deve ser tangível por mãos humanas - o que implicaria de forma imediata uma relação com os limites do corpo físico em qualquer espaço. O seu compromisso em lutar contra a tendência da cultura contemporânea de abandonar a possibilidade de uma relação com o mundo fundada na presença, contra a sua redução sistemática e contra a centralidade incontestada das interpretações atribuídas ao conceito, paradoxalmente, não favorece algumas abordagens que também podem contribuir para pensar sobre a sensação de presença física em ambientes *on line*, a partir de uma sociologia da mobilidade.

Para Lombard e Ditton (2000), presença é uma característica do indivíduo e não uma propriedade específica de uma tecnologia ou uma das tecnologias referenciadas como mídia. Adicionalmente, ressaltam que as mídias possuem algumas características específicas que podem por sua vez, causar “respostas de presença” nos indivíduos.

Para o grupo de pesquisa FET², da Associação de Tecnologias da Informação de Luxemburgo, duas questões são fundamentais:

Presença é a sensação de estar lá, a experiência de projetar a mente de alguém através da mídia para outros lugares, pessoas em ambientes projetados. Tecnologias apropriadas para presença combinam-se para criar uma ilusão de não-mediação, o mais próximo possível de uma sensação de presença física, quando não há uma real presença física lá. (...)

Atingir os objetivos da iniciativa de presença requer investigações científicas sistemáticas e interdisciplinares para descobrir quais são os parâmetros relevantes e as chaves que contribuem para a experiência de presença quando seres humanos participam em um ambiente mediado. Tal experiência pode ser demonstrada por sistemas interativos que permitem humanos ultrapassarem os limites de espaço e tempo com os propósitos de comunicar, aprender, se divertir, fazer comércio e outras ações remotas.

A partir dos fenômenos associados ao meio digital - especificamente os associados à internet, unificando seis diferentes conceitos rastreados na literatura, Lombard e Ditton (2000) definiram “presença” como a “ilusão perceptual de não-mediação” - quando o indivíduo falha na percepção da mídia durante uma experiência mediada.

É verdade para Gumbrecht, que se pode descrever a cultura ocidental contemporânea como um processo gradual de abandono e esquecimento da presença, como também, que alguns efeitos espaciais produzidos atualmente pelas tecnologias de comunicação são úteis no “re-despertar do desejo de presença”. Para além dos efeitos espaciais apontados pelo autor, nos interessa retornar às tensões entre tempo/espaço - resignificar o lugar comum nas discussões entre essas dimensões, para pensar uma presença híbrida, que circula em tempos múltiplos, que pode estar localmente distribuída e hiperlocalizada simultaneamente, a partir de um espaço abstrato e dinâmico - ciberespaço.

Mas, se de fato as relações espaciais são determinantes para o exercício científico no campo da presença como afirma Gumbrecht, onde estamos, quando estamos no ciberespaço e quais as relações entre corpo, tecnologia e espacialidade implicadas

² FET - Future and Emerging Technologies: <http://cordis.europa.eu/ist/fet/pr-5fp.htm>.



nessa ambiência abstrata?

A Teoria Ator-Rede³ parece oferecer uma leitura mais complexa e sofisticada aos fenômenos contemporâneos associados às tecnologias digitais e especialmente neste artigo, inspira novos desdobramentos a partir das tensões anteriormente apresentadas. Embora tenha se desenvolvido com a contribuição de autores como Michel Callon, David Bloor e John Law, é na obra de Bruno Latour que encontraremos inspiração para este ensaio analítico.

Entender a crítica latouriana à modernidade, à ciência, a antropologia e aos repertórios que até então fundaram e constituíram o sistema de representação do mundo - naturalização, socialização e desconstrução, é fundamental para aceitar e compreender as acepções sobre presença *on line* propostas neste artigo. Para Latour, a palavra “moderno” designa dois conjuntos de práticas totalmente diferentes e que devem permanecer distintos para serem eficazes neste sentido. Interessa ao autor porém, entender a relação entre esses dois processos:

o primeiro conjunto cria, por “tradução”, misturas entre gêneros de seres completamente novos, híbridos de natureza e cultura. O segundo cria, por “purificação”, duas zonas ontológicas totalmente distintas,

3 A teoria ator-rede, ou ANT da sigla em inglês *Actor-Network Theory* é uma abordagem teórica da pesquisa em teoria social que se originou na área de estudos de ciência, tecnologia e sociedade. É uma teoria que enfatiza a ideia de que actantes, humanos e não humanos, estão constantemente ligados a uma rede social de elementos (materiais e imateriais). Desenvolvida principalmente por Michel Callon e Bruno Latour, baseia-se principalmente em dois conceitos – tradução e rede – e dois princípios extraídos do filósofo-sociólogo David Bloor – o princípio de imparcialidade (não devemos conceder um privilégio àquele que conseguiu a reputação de ter ganho e de ter tido razão face a uma controvérsia científica) e o princípio de simetria (os mesmos tipos de causas explicam as crenças verdadeiras e as crenças falsas). O termo actante é utilizado como uma forma neutra de se referir a atores humanos e não-humanos. Fonte: wikipedia.com

a dos humanos, de um lado, e a dos não-humanos, de outro. (LATOURE, 1994, p.16).

Ao apresentar uma presença híbrida, móbil, localmente distribuída e hiperlocalizada em um ambiente digital, propomos acolher os dois conjuntos de práticas oferecidos por Latour, refletindo sobre efeitos de localização na tentativa de identificar novas abordagens atribuídas aos processos sociotécnicos na contemporaneidade.

Embora este trabalho não esteja debruçado na aplicação do modelo teórico-metodológico, entendemos que Latour contribui para novas formas de descrição dos fenômenos associados ao campo da presença. É possível então, não apenas definir presença *on line* como uma ilusão de não-mediação equivalente à uma sensação de presença física situada, mas para além, revelar um conjunto de associações complexas entre humanos e não humanos através de um fluxo de tempos múltiplos, num espaço imaginário dinâmico. Assim como propõe Lemos (2010), também reiteramos a hipótese de que as tecnologias implicam modos específicos de mediação, caracterizando o relacionamento comunicacional como espaço, redefinindo a ideia de lugar, conseqüentemente.

Para compreender a expansão e interconexão dos espaços físicos com os ambientes digitais, aceitando os híbridos, iniciaremos por revisar algumas questões fundamentais sobre a genealogia do ciberespaço e a sua relação com o corpo. Em seguida, acrescentaremos algumas implicações a partir de uma sociologia da mobilidade proposta por Latour e por fim, problematizar o humano e o não humano da presença *on line*.

2. A ideia de um espaço ciber e a corporeidade

Para Benedikt (1991), o conceito de espaço é



fundamental, porém, permanece uma ideia fugaz quando localiza-se entre o tudo e o nada. Já para Merleau-Ponty:

O espaço não é o ambiente (real ou lógico) em que as coisas se dispõem, mas o meio pelo qual a posição das coisas se torna possível. Quer dizer, em lugar de imaginá-lo como uma espécie de éter no qual todas as coisas mergulham, ou de concebê-lo abstratamente com um caráter que lhes seja comum, devemos pensá-lo como a potência universal de suas conexões. (MERLEAU-PONTY, 2006, p.328)

Embora este artigo não tenha nenhuma pretensão em discutir sobre as distinções ente os conceitos de lugar e espaço, tomaremos aqui a proposição de espaço por Merleau-Ponty (2006), a partir da noção de localização do corpo e principalmente, da potência das suas conexões, como também, por questões etimológicas implícitas na própria ideia inicial de um espaço - e não de um lugar, ciber.

Ora, se as referências espaciais são caras à ideia de presencialidade, ou seja, para a imposição e fixidez do corpo⁴ nos lugares e nos espaços por onde circulamos, faz-se necessário inicialmente, refletirmos sobre que tipo de ambiência digital apoiaremos neste trabalho.

Segundo Santaella (2010), o termo *ciberespaço* foi proposto por Willian Gibson (1984), para referir-se às redes virtuais como um lugar distinto do mundo físico. Aponta que quando os computadores surgiram e especificamente, as interfaces entre homem e máquina - inerentes aos processos de comunicação mediados por esse tipo de tecnologia, o prefixo "ciber" assumiu a tarefa de qualificar naturalmente esses processos. A despeito de alguns trabalhos que insistem em determinar o fim do

4 Lucia Santaella define e emprega a expressão "fixidez do corpo" como uma referência à presença física.

ciberespaço ou, de que ele estaria a cima do mundo físico, compartilhamos com Santaella da imagem de um ciberespaço como um universo informacional paralelo ao mundo físico, mas tão real, autêntico, equivalente e dinâmico quanto.

Para além dos desdobramentos conceituais anteriores sobre o ciberespaço e do próprio uso de um computador *desktop*⁵, com a inserção dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes (DHMCM)⁶, o acesso à informação e as possibilidades de comunicação foram estendidas, reconfigurando a concepção de mundo virtual paralelo, fundindo o espaço ciber com o mundo físico, criando o que Lemos (2007) qualifica como territórios informacionais.

Porterritórios informacionais compreendemos áreas de controle do fluxo informacional digital em uma zona de intersecção entre o ciberespaço e o espaço urbano. O acesso e o controle informacional realizam-se a partir de dispositivos móveis e redes sem fio. O território informacional não é o ciberespaço, mas o espaço movente, híbrido, formado pela relação entre o espaço eletrônico e o espaço físico. Por exemplo, o lugar de acesso sem fio em um parque por redes wi-fi é um território informacional, distinto do espaço físico parque e do espaço eletrônico internet.

5 Desktops são aqui definidos como computadores de mesa, ou computadores pessoais (PC).

6 Para André Lemos (2007), o telefone celular por exemplo, pode ser caracterizado como um tipo de DHMCM. Para o autor, "o telefone celular é um Dispositivo (um artefato, uma tecnologia de comunicação); Híbrido, já que congrega funções de telefone, computador, máquina fotográfica, câmera de vídeo, processador de texto, GPS, entre outras; Móvel, isto é, portátil e conectado em mobilidade funcionando por redes sem fio digitais, ou seja, de Conexão; e Multirredes, já que pode empregar diversas redes, como: Bluetooth e infravermelho, para conexões de curto alcance entre outros dispositivos; celular, para as diversas possibilidades de troca de informações; internet (Wi-Fi ou Wi-Max) e redes de satélites para uso como dispositivo GPS."



(LEMOS, 2008, p.221)

Para Santaella, a fixidez do corpo até então, permanecia em descompasso com a liberdade de acesso à informação. Afirma que com os dispositivos móveis, o corpo serve de *browser* e a informação pode estar não só nos lugares, mas também no nosso corpo a partir desses dispositivos. Para a autora, “a informação funde-se com o usuário em um contexto em que a interface visual se torna mais simples e a interface manual, mais complexa” (Santaella, 2010, p.69).

redes *on-line* rompem o espaço temporal entre usuários e redes, minando o sentido de qualquer coisa que possa estar esperando em um mundo separado para ser acessado. Isso subverte a ideia de que ir *on-line* significa ir a outro lugar. A mobilidade, tanto no sentido de portabilidade, quanto de acesso à informação e principalmente a mobilidade de pessoas mudam a relação entre a informação e o mundo. (PANG, 2008, *apud* SANTAELLA, 2010, p.69)

Ao passo em que a autora sustenta a fusão entre informação e indivíduo, expandindo as funções do próprio corpo, afirma da mesma forma, que não podemos escapar desse invólucro: “o sujeito humano é uma realidade indecomponível e presente inteira em cada uma de suas manifestações, seja esta bater um prego na parede ou navegar, por meio de conexões, de um ponto a outro em espaços informacionais” (Santaella, 2010, p.204). A partir de Gibson (1986), aponta que a dimensão perceptual do corpo resiste e adapta-se aos níveis de realidade em qualquer espaço.

Contra quaisquer formas de dualismo entre mente/matéria e mente/corpo, para a ecologia perceptiva,

há muitos níveis de realidade e a percepção resulta de fatores evolutivos e adaptativos a vários tipos de ambiente. Ela se dá num *continuum* sensório em que não há como separar do seu entorno aquele que percebe. (SANTAELLA, 2010, p.205)

3. Acolhendo a mobilidade da presença

Adicionalmente, após esse preâmbulo, Santaella nos oferece outras reflexões sobre a relação entre corpo e ciberespaço que nos serão úteis para a perspectiva de uma presença móbil e híbrida:

Se a realidade percebida apresenta múltiplos níveis, a realidade simulada integra-se ao ecossistema como um de seus níveis, principalmente por que ambientes simulados constituem um novo tipo de ambiente ao qual a percepção, como um sistema evolutivo se adapta. Uma vez que a percepção se dá em um *continuum* sensório, não há por que postular uma separação drástica entre pretensos espaços virtuais. No que diz respeito ao corpo, se esse *continuum* também abarca a propriocepção, não há como postular que o corpo fica inerte e esquecido enquanto a mente surfa pelo ciberespaço, pois percepção e propriocepção são dois pontos inseparáveis de atenção. Em suma: o *continuum* perceptivo inclui a percepção do próprio corpo, do seu entorno e a estimulação efetiva e, na maior parte das vezes, sinestésica que o ciberespaço apresenta ao percebedor e ao qual este reage como agente performativo, pois navegar no ciberespaço significa interagir perceptiva e mentalmente com os estímulos sensórios voláteis que se apresentam. (SANTAELLA, 20110, p.205)

Enquanto os computadores *desktop* se constituíam como a única alternativa para acesso



ao ambiente digital, os processos sensórios associados ao fato de que “ir *on line* significava ir a outro lugar”, ou mais especificamente, “estar *on line* significa estar em outro lugar”, fazia certo sentido - algumas coisas/informações esperavam em um mundo supostamente separado para serem acessadas.

Nesse contexto, seria talvez aceitável que a sensação de presença *on line* fosse equivalente à extensão do corpo físico através da ilusão de não-mediação dos computadores e suas interfaces apenas. Ainda que esta perspectiva tenha sido totalmente superada, ir e vir na rede, assim como no mundo físico, sempre constituiu-se como prática; a mobilidade informacional é o diferencial, conforme ressaltou Lemos, e de forma *lato*, parece estar imbricada nos processos associados ao meio digital de forma ontológica.

Aqui, ainda a partir do uso dos computadores pessoais, já era possível admitir duas dimensões da presença *on line*: a primeira, vinculando-se à forma extensiva do corpo situado, e uma outra, que inaugura a perspectiva de uma presença localmente distribuída, que permanece e circula entre dados, sites, blogs ou games simultaneamente. Além de supostamente estar em muitos lugares em um ambiente paralelo, nos parece que sempre foi possível circular por ele também. Entretanto, com o surgimento dos dispositivos móveis, romperam-se as escalas e os poucos referenciais espaciais apoiados às coordenadas físicas no meio digital.

O desenvolvimento da computação móvel e das novas tecnologias sem fio (*laptops, palms, celulares*) estabelece, no começo do século XXI, a passagem do acesso por “ponto de presença” (internet fixa por cabos), ao “ambiente generalizado de conexão” (internet móvel sem fio, telefones celulares, redes *bluetooth* e etiquetas de radiofrequência,

RFID), que envolvem o usuário, em plena mobilidade. (LEMOS, 2008)

Como o desenvolvimento da tecnologia móvel, se vamos ao ciberespaço ou se ele vem até nós, como afirma Santaella, já não faz mais tanto sentido. O que altera é apenas a forma de acessá-lo, o caminho escolhido para chegar às matrizes de dados através de interfaces. Potencializaram-se dessa forma, as conjunções do corpo com os dispositivos móveis e nessa medida:

uma vez que o movimento é condição imanente dos corpos vivos, enquanto a conexão por computadores de mesa apresenta, no seu sentido físico, uma interface estática, pois implica que o usuário esteja parado diante do computador para poder entrar na internet, coextensivas ao humano, as interfaces tornam-se móveis quando a mobilidade passa a ser integrante do processo. (SANTAELLA, 2010, p.208)

Após romper com a escala espacial e resignificá-la a partir dos dispositivos móveis, a abertura para a temporalidade proposta por Latour é reiterada na fenomenologia de Merleau-Ponty:

a unidade espacial e temporal, a unidade intersensorial ou a unidade sensorimotora do corpo são, por assim dizer, de direito(...). Portanto, não se deve dizer que nosso corpo está no espaço, nem tampouco que ele está no tempo. Ele habita o espaço e o tempo (MERLEAU-PONTY, 1994 apud SANTAELLA, 20110, p. 203, 204)

Como mediador do mundo, para Merleau-Ponty (*apud* Santaella, 2010, p. 204), “ser corpo é estar



atado a certo mundo, e nosso corpo não está primeiramente no espaço: ele é no espaço. (...) Por isso, ele é um nó de significações vivas e não a lei de certo número de termos covariantes." Ser corpo ou simplesmente, 'ser no espaço' é a porta de entrada para admitir num fluxo de tempos múltiplos, a acepção de uma presença *on line* 'nas e a partir das' associações entre humanos e não humanos. Queremos dizer com isso, que o rompimento dos efeitos espaciais motivados pelo uso de dispositivos móveis, inauguram uma presença localmente distribuída e hiperlocalizada simultaneamente. Ao expandir e interconectar espaços físicos com ambientes digitais, redistribuindo localmente e/ou hiperlocalizando a sensação de presença física, podemos assumir então que a presença "é" na mobilidade. Assim como o corpo é no espaço, a presença constitui-se na mobilidade. A presença *on line* por tanto, é o que circula dela e a partir dela, através do que está associada.

4. Por uma presença híbrida: o humano e o não-humano da presença *on line*

Para Lemos (2010), todo processo sociotécnico, pode ser pensado como um conjunto híbrido de atores humanos e não humanos em meio a um contexto local. Dessa forma, a experiência de estar *on line* também pode ser atribuída ao que Lemos (2010) qualifica como "um novo *status* ontológico do lugar, que passa a ser dotado de características informacionais pela intersecção de suas dimensões físicas, imaginárias, históricas, culturais, econômicas com a nova camada informacional."

Na perspectiva latouriana, a sociedade moderna fabricou os híbridos, um misto de natureza e cultura, e que por sua vez, produziram coletivos - do encontro entre ciência e política, além de agenciamentos e laço social. Como alternativa para resistir a essa divisão, considera simetricamente todos os

elementos simultaneamente: a natureza das coisas, a ciência, o sobrenatural, os objetos inanimados. Assim, os coletivos produzem uma espécie de corpo social que se redefine a cada nova formação híbrida:

Os saberes e os poderes modernos não são diferentes porque escapam à tirania do social, mas porque acrescentam muito mais híbridos a fim de recompor o laço social e de aumentar ainda mais sua escala. Não apenas a bomba de vácuo, mas também os micróbios, a eletricidade, os átomos, as estrelas, as equações de segundo grau, os autômatos e os robôs, os moinhos e os pistões, o inconsciente e os neurotransmissores. A cada vez, uma nova tradução de quase-objetos reinicia a redefinição do corpo social, tanto dos sujeitos quanto dos objetos (LATOUR, 2005, pp.106-107).

Para Latour (1994), a simetria entre humanos e não-humanos é a antítese da modernidade, e a tarefa da antropologia do mundo moderno deve incidir na descrição de forma simétrica como se organizam todas as coisas que a representam: a natureza, as ciências, o divino e também explicar como e por que estes ramos se separam, assim como os múltiplos arranjos que os reúnem. Latour emprega a noção de quase-objetos ao próprio domínio social.

Lemos (2010) entretanto, destaca que a teoria ator-rede compreende a relação homem-técnica de forma global e complexa, para além da separação sujeito-objeto. Referindo-se à Leroi-Gourhan (1964), quando afirma que não sabemos se o homem inventou a técnica ou a técnica inventou o homem, Lemos (2010) destaca ainda, que o autor já apontava para o papel ativo dos artefatos como sujeitos sociais e que esse pressuposto é a base da teoria.

Para Mourão (2002), por outro lado, é como se as nossas tecnologias não nos fossem estranhas, como se não estivessem radicalmente separadas



de nós, e citando Latour, destaca:

São objetos simultaneamente naturais e sociais. São os nossos “*lieutenants*”. Na esteira de Michel Serres, Latour chama quase-objetos esses híbridos “que não ocupam nem a posição de objetos prevista para eles na Constituição, nem a de sujeitos, e que é impossível entalar na posição mediana que faria deles uma simples mistura de coisa natural e de símbolo social” (MOURÃO, 2002 apud LATOUR, 1997: 73).

A ideia do *ciborg* porém, seja talvez o mais próximo exemplo contemporâneo rastreado dessas constantes misturas de humanos e não-humanos. Para Lemos (2008, p.165), “a questão do *ciborg* pode ser colocada como estrutural da própria humanidade e como característica inegável de cibercultura”.

Essa oferta de transformação metamórfica dos corpos humanos misturando-se as humanidades e não-humanidades é uma primeira dimensão associada a ideia de presença híbrida.

O discurso do *cyborg* se enquadra na perspectiva pós-moderna que desloca o dualismo hierárquico de identidades naturalizadas.(...) O dualismo estrutura essa civilização ocidental através da separação entre mente e corpo, realidade e aparência, macho e fêmea, natureza e cultura. No tempo de micro-máquinas, de redes digitais e de realidade virtual, todos nós nos transformamos em seres híbridos, *cyborgs* da civilização do virtual onde a conexão à todo tipo de artefato torna-se, dia após dia, mais numerosa. A cibercultura contemporânea subverte esses dualismo a ponto de não sabermos direito onde começa o homem e onde termina a máquina. Nos transformamos, a nível do corpo biológico, mas também a nível do “corpo” social, em

sistemas bióticos híbridos, regidos pela comunicação e pela troca de informações. O mito do *cyborg* implica na não legitimação de discurso totalizadores e na refutação de uma metafísica anti-científica e anti-tecnológica, aproveitando para comunicar com os outros, expandir fronteiras e anular dicotomias preestabelecidas. (LEMOS, 2002, p.185)

Partindo das qualidades dos *cyborgs* apresentadas por Lemos, avançaremos um pouco mais para também admitir, ainda na perspectiva do mesmo autor, o corpo como rede, que estará diretamente associada à perspectiva da teoria latouriana.

“No ciberespaço, o corpo desaparece dando lugar a espectros que circulam como informações”, afirma Lemos (2002, p.187). Para o que classifica como *netcyborg*, no contexto do ciberespaço, o corpo é um grande hipertexto simbiótico com o ambiente digital das redes telemáticas. Para Lemos, o ciberespaço é um imenso corpo sem órgãos, um corpo-rede.

Para Santaella (2010, p. 228), “inteiramente híbridos são os corpos que se fazem acompanhar de dispositivos móveis, especialmente os celulares”. Para a autora, no estado da arte contemporânea, os celulares incorporam diversos recursos e outras aplicações que seguem em direção da comunicação ubíqua, o que permite, que qualquer corpo de posse de um equipamento móvel semelhante, conectado à internet é, sem exceção, um corpo híbrido.

Considerando a partir de Lev Manovich (2008), a afirmação que os híbridos estão por toda a parte, para Santaella, tão logo conectamos ao computador, alterações radicais ocorrem nas relações entre corpo e mente, e em especial nas sincronizações entre a percepção, a mentalização e a relação imediata presente no manuseio do



mouse. Especificamente sobre a hibridização dos corpos, também cita ainda, Peter Anders (1999) e o seu termo *cíbrido*, resultante da condição entre o espaço digital/eletrônico e o espaço físico.

Para manter a coerência das unidades semânticas que a palavra “cíbrido” aciona, “ciber+híbrido”, costumo reservar o termo “cíbrido” para as híbridizações que ocorrem exclusivamente no mundo ciber, enquanto o termo “híbrido” pode referir-se a quaisquer tipos de mistura não necessariamente as que ocorrem no mundo cibernético. Nessa medida, o híbrido também pode referir-se a misturas entre ciber e o físico, o que significa que prefiro chamar de híbrido justamente o que Anders chama de cíbrido. (SANTAELLA, 20110, p.226)

A partir de Lemos (2010), corroboramos que considerar as ações na vida social é considerar os diversos fatores como agentes e as ações como parte de uma rede de relações. Por tanto, para apoiar a aceitação de uma presença híbrida, a noção de corporeidade apresentada neste trabalho, aproxima-se bastante do corpo social latouriano que determina que as coisas são o que são nas suas associações - onde a cada vez uma nova tradução de quase-objetos reinicia a redefinição do corpo social (tanto dos sujeitos quanto dos objetos), como também, da noção de corpo-rede apresentada por Lemos.

Pela noção de mediação devemos abolir a simples causalidade, a separação sujeito-objeto e evitar alocar a intencionalidade apenas ao sujeito humano. Os objetos técnicos não são passivos, obedecendo a ordens de um sujeito humano. A mediação é um elo que coloca os sujeitos em relação, humanos e não humanos. São eles que agenciam e produzem

transformações nas redes sociotécnicas. (LEMOS, 2010, p.17)

Ambas contribuições, apresentam uma premissa fundamental para postular a hibridização da presença: o corpo como um híbrido - um misto de social, natural, tecnológico, linguagem, percepção e etc, como também, a potência das suas conexões em rede.

Olhem em volta: os objetos científicos circulam simultaneamente enquanto sujeitos, objetos e discurso. As redes estão preenchidas de ser. E as máquinas estão carregadas de sujeitos e de coletivos. Como é que o ente poderia perder sua continuidade, sua diferença, sua incompletude, sua marca? Ninguém jamais teve tal poder, senão precisaríamos imaginar que fomos verdadeiramente modernos. (LATOURE, 1994, p.65)

Ao afirmar que as redes estão preenchidas de ser, que os objetos circulam como sujeitos, e que as máquinas estão carregadas de sujeitos e coletivos, Latour nos oferece uma leitura mais complexa e igualmente sofisticada para que possamos acolher a presença como um híbrido. Se sustentamos que a presença é uma extensão, uma simulação ou uma projeção da corporeidade que constitui-se na mobilidade, e que por tanto, é o que circula dela e a partir dela através das suas associações, apenas os seus rastros poderão identificá-la nas escalas de humanidades e não-humanidades.

Para tanto, esse exercício relacional fica mais claro porém, quando retornamos aos dispositivos móveis e ao protagonismo desempenhado pelas máquinas e pela tecnologia na experiência de fixidez do corpo no meio digital.



Considerações finais

Para Lemos (2010), a teoria ator-rede parte de uma abordagem construtivista dos fenômenos sociais para pensar a dimensão da técnica e seus modos de mediação. Para uma descrição, devemos por tanto, partir de uma análise de todos os actantes, o que inclui, tecnologias, redes, sensores, lugares e sujeitos. Numa rápida tentativa de descrição de um suposto acesso a um ambiente digital através de um celular, que tipos de rastros podem ser seguidos para identificar a presença mediada pela tecnologia? Quais os actantes estão envolvidos no circular de uma presença mediada por dispositivos móveis? O que “diriam” os não-humanos? “Dê-me um laboratório e eu moverei o mundo”, diria Latour.

Para Merleau-Ponty, é o corpo que dá sentido a toda percepção ulterior do espaço e a contribuição perpétua de sua corporeidade; e assim como o trabalho de tradução dos quase-objetos reinicia a cada nova associação a redefinição do corpo social, o corpo como um sistema de funções anônimas, também é recomeçado a cada momento:

Esse espírito cativo ou natural é o meu corpo, não o corpo momentâneo que é o instrumento de minhas escolhas pessoais e se fixa em tal ou tal mundo, mas o sistema de “funções” anônimas que envolvem qualquer fixação particular em um projeto geral. E essa adesão cega ao mundo, esse prejuízo em favor do ser não intervém apenas no começo da minha vida. É ele que dá seu sentido a toda percepção ulterior do espaço, ele é recomeçado a cada momento. O espaço e, em geral a percepção indicam no interior do sujeito o fato de seu nascimento, a contribuição perpétua de sua corporeidade, uma comunicação com o mundo mais velha que o pensamento. Eis por que eles obstruem a consciência e são opacos para a reflexão. (MERLEAU-PONTY, 2006, p.342).

Neste sentido, a crítica latouriana à modernidade, à ciência, a antropologia e aos repertórios que constituíram o sistema de representação do mundo é fundamental para compreender o que nos fornece o trabalho de hibridação no campo da presença.

Sabemos que as unidades clássicas de arquitetura do espaço físico e do ciberespaço - do corpo especificamente situado e de suas extensões eletrônicas fluídas, estão sobrepostas e entrelaçadas, em formas complexas. Desdobrando essas condições, já seria possível uma abertura para acolher a presença *on line* como híbrida - como o resultado de associações humanas e não-humanas na mobilidade. Para além, no esforço de inferir algumas conclusões a partir da visão latouriana de abordar as coisas do mundo, não poderíamos escapar do possível discurso da “essência” de uma presença *on line* híbrida e móbil que pudesse abrigá-la como tal.

Quando abandonamos o mundo moderno, não recaímos sobre alguém ou sobre alguma coisa, não recaímos sobre uma essência, mas sim sobre um processo, sobre um movimento, uma passagem, literalmente, um passe, no sentido que esta palavra tem nos jogos de bola. Partimos de uma existência contínua e arriscada – contínua porque é arriscada – e não de uma essência; partimos da colocação em presença e não da permanência (LATOUR, 2005, p.127).

Para Latour, não há essências e sim acontecimentos, nada existe a priori, e na prática, é difícil distinguir os quatro repertórios modernos (a natureza, o laço social, o sentido e o ser) para qualificar alguma coisa ou algum fenômeno. Para ele, bastaria dizer que os quase-objetos quase sujeitos traçam redes.

Misturamos sem nenhum pudor, nossos desejos com as coisas, o sentido com o social,



o coletivo com as narrativas. A partir do momento em que seguimos de perto qualquer quase-objeto, este nos aparece algumas vezes como coisa, outras como narrativa, outras ainda como laço social, sem nunca reduzir-se a um simples ente. (LATOURE, 2005, p.87)

Por fim, parafraseando o próprio Latour, por que negar-lhe a presença a grandeza de ser também o laço social que nos mantém juntos? Traçando redes é possível acolher a acepção de uma presença híbrida, povoada de actantes autônomos. O “estar presente em algum lugar” no ciberespaço, a partir da teoria latouriana, implica pensar um acontecimento não apenas situado, mas como o resultado de um fluxo de associações localmente distribuídas e hiperlocalizadas entre humanos e não-humanos na mobilidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENEDIKT, Michael. Ed., *Cyberspace First Steps* (MIT Press, 1991). Disponível em: <http://www.utexas.edu/architecture/center/benedikt/articles/cityspace.html>. Acesso em 01 de julho de 2011.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Production of presence – what meaning cannot convey*. Stanford: Stanford University Press, 2004.

HILLIS, Ken. *Sensações digitais: espaço, identidade e corporificações na realidade virtual*. Tradução de Leila Mendes. São Leopoldo: Editora UNISINOS, 2003.

LATOURE, Bruno e WOOLGAR, Steve. *A Vida de Laboratório: A produção dos fatos científicos*. Relume-Dumará, 1997.

_____. (1994) *Jamais fomos modernos*. Tradução: Carlos Irineu da Costa. 1ª ed. São Paulo: Editora 34.

_____. *Reassembling the social: na introduction to actor-network-theory*. 2005. New York: Oxford University Press.

LEMOS, André. *Cidade e mobilidade. Telefones celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais*. *Matrizes*, Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação. USP, ano 1, n.1, São Paulo, 2007, ISSN 1982-2073, p.121-137, 2007.

_____. *Você está aqui! Mídia Locativa e teorias “Materialidades da Comunicação” e “Ator-Rede”*. Disponível em: http://compos.com.pucrio.br/media/gt4_andre_lemos.pdf. 2010.

_____. *Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes (DHMCM)*. *Revista Comunicação, Mídia e Consumo*, São Paulo, v. 4, n. 10, p. 23-40, 2007a.

_____. *Mídias locativas e territórios informacionais*. In: SANTAELLA, L., ARANTES, P. (ed) *Estéticas tecnológicas. Novos modos de sentir*. São



Paulo: EDUSC., p. 207-230, 2008.

_____. Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LÉVY, Pierre. O que é o virtual. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996.

LOMBARD, M., DITTON, T.B. At the Heart of It All: The Concept of Presence. Lombard, M., & Ditton, T. (2000). *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(2). Disponível em <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/lombard.html>. Acessado em 10 de agosto de 2011.

MERLEAU-PONTY, M. (2006). Fenomenologia da percepção (C. Moura, Trad.). São Paulo: Martins Fontes.

MOURÃO, José Augusto. Hibridismo e semiótica: os quasi-objectos, in RCL, N° 29, Maio, 2002. Disponível em: http://www.triplov.com/semas/jose_augusto/hybris.html. Acesso em 20 de julho de 2011.

SANTAELLA, Lúcia – A ecologia pluralista da comunicação – Paulus – 2010.

_____. (2004) Sujeito, subjetividade e identidade no ciberespaço. In: LEÃO, Lúcia. (Org.) (2004). *Derivas: cartografias do ciberespaço*. São Paulo: Annablume; Senac. p. 45-54.

A fixidez do corpo em ambientes digitais: espacialidade de uma presença híbrida e móbil
Ana Terse Tavares Soares

Data do Envio: 14 de setembro de 2011.
Data do aceite: 12 de dezembro de 2011.





12

Nomadic capture of communicating spaces and the reconfiguration of territoriality in the essays of David Albahari and the performing art of Marina Abramovic

Captura nômade de espaços de comunicação e da reconfiguração da territorialidade nos ensaios de David Albahari e a arte performática de Marina Abramovic

Natasha Sardzoska¹

ABSTRACT The following text draws attention to the nomadic art of some Balkan, in particular Serbian, artists: Marina Abramovic (currently living in New York, USA) and David Albahari (currently living in Calgary, Canada) and their contingency to the passage, the space-in-motion, the border and the liminal spaces as vital segments of the nomadic. It comprises both socio-anthropological approaches to the political and cultural phenomena of exile, expatriation, migration and reconfiguration of borders..

KEYWORDS Nomadic art, shifting spaces, identity-in-migration, Balkans, liminal borders.

RESUMO O artigo chama a atenção para a arte nômade de alguns artistas balcânicos, e em particular, para os artistas sérvios Marina Abramovic (residente em Nova Iorque, E.U.A.) e David Albahari (residente em Calgary, Canadá) e a sua contingência à passagem, ao espaço em movimento, à fronteira e aos espaços liminares como segmentos vitais do nômade. Inclui abordagens sócio-antropológicas sobre o fenômeno político e cultural do exílio, da expatriação, da migração e da reconfiguração das fronteiras.

PALAVRAS-CHAVE Arte nômade; espaços mutáveis; identidade-na-migração; Balcãs; fronteiras liminares.

¹ Natasha Sardzoska, (Macedonia, 1979) poet, journalist, interpreter, translator (FR, EN, IT, ES, PT, MK), is currently a PhD candidate, researching nomadic artists from the ex-Yugoslavian countries at the Karls Eberhard Universität Tübingen, Université Paris 3 Sorbonne Nouvelle, Università degli Studi di Bergamo in the frame of the Erasmus Mundus Joint Doctorate Cultural Studies in Literary Interzones. She is living now in Stuttgart.



Quand les Balkans se sont embrasés après l'effondrement de l'ex-Yougoslavie, Tom Nairn a résumé l'analyse dominante en attribuant ces événements à une force obscure, archaïque, irraisonnée et atavique une force que l'on croyait morte mais qui s'est réveillée pour « inciter les peuples à placer le sang au-dessus du progrès rationnel et des droits individuels » (2010 :77)

When a border is broken, all existence is shifting identities and human condition. Many artistic productions witness the failure of the misused concept of the border and the conquest of new virtual territorialities. Also many artistic products are being created in shifting political systems and this engenders also a certain liquid morphology of the nomadic creation. The last Balkan war, or in particular the outbreak of the Yugoslavian wars in Europe, have produced a brand new creation of maps, reconfiguration of territorialities, new cultural meanings, political and social diseases and new borders. After this bloody event, the territory of Europe has reinvented spaces in continuous capture. The expatriation, the migrations and the so called *neo-nomadism* were at stake. Many ex-Yugoslavian artists and writers performed real, physical testimonials of the geopolitical background and migrated from the countries of origin. I shall focus on the following two: David Albahari, Serbian writer with Jewish origin, who, after the explosion of Yugoslavia, in 1994 moved from Belgrade, Serbia, to Calgary, Canada, with his wife and two children and they still live there and Marina Abramovic, Serbian performing artist, nomad, she has walked along the Chinese wall with her partner Ulay, and lived the nomadic life across the continents of the world. I will try to review in short some of their works relating to

the concept of migrations, diaspora, displacement and communication with spaces.

In the Balkans people say: "you never born and die in one same country". The border and by consequence the spatial definition is, for this part of Europe, a complex moving phenomenon and it has always given the transhumant shape of the complex cultures and human interpretations existing there. When Marina Abramovic was interviewed for the Observer, on 3 October 2010 she said: "When people ask me where I am from, I never say Serbia. I always say I come from a country that no longer exists" (2010). After the proliferation of meanings of her statement we feel that there has been a broken border, a trauma and so we start to think Marina Abramovic in this liquid state of mind. Her creative motion of being occurs throughout crossings of borders of politics and human theory and of boundaries of the flesh. What we face is the perpetual break or a notion of no destination, which witness in a nutshell the focus of my article, the pure deterritorialization. It is a shifting image, face, substance, identity of people that have launched themselves into space to disseminate meaning with their own nomadic bodies. Because the space delimited within certain borders was simply not enough. On the contrary: it expelled them in a certain way.

The Berlin Wall changed essential political concepts on the European continent. We witness the turbulences not only throughout the economic crisis, but on a global anthropological-cultural landscape; we perceive that the border is an element of utter importance nowadays in Europe and this is the reason why I would like to offer meanings which were, perhaps, until now neglected by Western contemporary thought. This is the reason why I am arguing all aspects of nomadic production within Balkan cultures because these experiences might give broaden perception of the contemporary



thought on migrations in Europe. We shall see, the concept of “nomadic” is present when dealing with cultural encounters within a large scale of expressions of borders and the possible perceptions of notions of nation, ethnicity and identity, as almost overused concepts when defining uncontrollable human changes. The transnational circulation offers new figures of nomad, rather modern nomads, and we no longer think the migrant as a political category but as a fracture of a space and a personal choice. This is why the theory of the nomadic has its vital revival: because it will help us understand in wider perspective these phenomena.

How long a migrant is a migrant?, asks David Albahari. In his essay *Immigrant* he claims that the immigrant state of mind is a continuous process-in-making and that “the immigrant always comes and never comes back” (2008:56). The loneliness of the immigrant implies a nomadic capture of shared social, cultural and psychological backgrounds and obligations of social integration. Nevertheless according to Albahari, being an immigrant implies being lonely and the worst is that this loneliness never goes away, even when the immigrant is fully integrated into the society of adoption, because there is one place that the immigrant can never own and that is the past, the common past with the people where he has been launched. He explores lives and meanings of immigrated Serbian diaspora in Canada and creates fiction but also documented testimonials of all kind. In doing so, the writer becomes at the same time: migrant, nomad, itinerant and transhumant. We are facing in his stories some confused figures, which have to deal with a series of loss, despair and identity detection: to find who they are, what have they done and why have they remained in silence. Migrants that often even cherish their political status of exiled or even find their comfort in the wandering logos-in-life is another category also elaborated by

Albahari in this book.

In Albahari’s stories and essays we perceive this perpetual, even painful, attachments to the culture of origin and the cultural transmutation of the presence. The absorbed diaspora cultures in the Canadian space and the anthropological segments of the immigrants are conducting the reader to a serious questioning on what it is a frontier, a border: where does it begin and where does it end? Is it a state of mind, geopolitics or virtual hegemony of the globalized world? Is it liquid or strict? However, what Albahari tackles is this liminal dimension of the experiences of the Balkan migrations and cultural sources from the following cities: Ljubljana, Sarajevo, Zagreb, Belgrade and Calgary. The haptic spaces of the border definition also might provoke inner burden, because it is very likely to produce cross-meanings between phenomena of migrants, exiled citizens, nomads and itinerants. Now, what is interesting for the topic I propose is to associate these often analogic entities into a broader reading of a border broken and created by force and for the sake of social utopias. In Bauman’s language, the new or “postmodern” world we are living in, offer an infinity of possibilities to build but also to destroy “mini Berlin walls” (2002:41) each and every day to separate but also to unify people’s life, habits, practices, languages and cultures in instant democracies. Yet, the geopolitics would therefore remain a very antiseptic discipline if it does not interfere with theories of anthropology and empiric cultures. In fact, negotiations of meaning are a main challenge when it comes to reading spaces, motion, circulating people, belongings and nomadic mobile territories.

The concepts of politics and power have inflicted a serious impact on the life of many artists. The Western social utopias such as “political correctness” and “multiculturalism” have been



more than irritating for these nomadic artists who have witnessed the concrete border tailoring. As Albahari says: if multiculturalism exists only to demonstrate the unchangeable element of many ethnic loneliness then it may turn into machinery of evil and explosions. In my view, when one cannot give a precise meaning to a social phenomenon, it often occurs the reference, not empirically but theoretically constructed, of multi- or trans-culture. To borrow the case and the discourse of Todorov, I would also say "these cultural entities are not easy to be grasped for the external observatory" (2000:260).

For Marina Abramovic, after cutting a five star Yugoslav national symbol with a blade-razor on her belly, she continued exploring symbiosis between body and space and alluding to gender, communism and Balkan geopolitics in virtual language, performing cyber visual arts and digital technologies, also in her Balkan Baroque performance. The latest performance *The Artist is Present* has brought her on a chair receiving guest, random people just looking at her, touching her or talking to her for a 736-hours and 30-minutes. The phenomenon of the passage made her an exhibited body of the modernity. The boundary of the body within the cyber-space for me relates to these special-temporal arrangements and parameters of the reconfiguration of the concept of migrating space.

In both artists' work I recognize the above discussed geopolitical categories of displaced subjects and of passages. The international border space has shaped abjectly conflicts, wars, refugees etc. but the human factor and the human condition, though, are main concepts in which Hannah Arendt considered some sides of humanity. These sides, the kind of space where Albahari and Abramovic art is dwelling, could be named, according to the Deleuzian terminology, as "striated space", whilst the human condition turns and moves into a "smooth

space". The rhizomatic roadmap embraces it all: the capture of territory, the exportation of humanitarian democracy, contemporary colonization practices and categorization of human migration condition in arbitrary fashion. This is the reason why when we think of nomads we shall not neglect territory, space, motion. Their territorial ethics is to be disseminated, themselves and their meanings, in the space where they are involved. They hold their space. They inhabit their inner space. They fill in the space with notorious sense of freedom and desire to be part of complex cultures which cannot be inflicted by territorial contamination.

Nomadic *per se*, Albahari's and Abramovic's thought dwells in a multi-linguistic discourse, in a brand new modernity but not as it was until now in dualistic, bipolar and sedentary manner: the wandering situation of mind produces multiple degrees of definitions of politics, nation and culture. We realize that confronting anthropology in times of war is a dangerous enterprise; that traits or traces of post-colonization occults multiple cultural perception of democratization and rule of law; that metamorphosis of a space produces wanderers; that vagrancy is something that we should extend our focus on, at least for a while, as it is supposed to be a precedent of the humanization. The migrant finds himself, at the end of the day, in a space that does not belong to no one and nowhere. The dwelling in a sea of languages and communication technologies for a migrant is, in a way, an issue to save himself from the threats of the acculturation. Their language is their link to their identity, for whatever identity may mean. The space becomes a spontaneous configuration of territories and positions. Now the question is posed by Marc Auge: why do "in one same place can co-exist different and unique elements, but we forbid ourselves to think about their relations not even about the shared identities contributed by the fact



that they share a common space" (1992:70).

The creation of the cherished concept of difference is passing through harsh border crossing, both political and ideological. Albahari is a writer who has been through these processes of continuum in displacement, because the wall crossing, the border crossing, the mountain crossing, the airport crossing produces meaning: all borders are invented as are the identities, says Albahari. Abramovic has nourished the self-chosen-exile as an initiation for many other writers who suddenly started to immigrate drifted by the new map of the ex-Yugoslavian space. The border is a tie, a web, a capital of meanings. The nomadic practice of crossing borders, walls, passages, without the notion of a cultural interference creates this cross-cultural dissemination and proliferation of power and will not disappear.

As underlined above, the outbreaks of the wars in the ex-Yugoslavian republic has created a large abyss in the proliferation of concepts like brotherhood and Fatherland and we have seen that many writers and artists have gone into nomadism and exile. In the case of Marina Abramovic, there is however none of that. Her natural belonging to this Balkan space-in-motion started years before the crash of the big Federation, when she moved to Amsterdam in 1976. From there she initiated the nomadic art with her Dutch nomadic partner, Ulay (Uwe Laysiepen), with whom she explored public and private spaces, performed naked in front of audiences, lived the nomadic life across Africa and with whom she did the last work together, *The Great Wall Walk* (1988), entailed each a 2,000 km walking along the Wall of China, departing at opposite ends of the wall and meeting at one point in the middle of the wall. We should admit this perfect nomadic passage is a perfect metaphor of what I argue: the walks, the passages, the spatial conquest, the itinerancy, the vagrancy of her ideas were never

seen as something sensational but concentrated on inner initiation, break-through, crashing against body impossibilities. The pain, the physical exposure of her art was somewhat extracted from this space-in-motion: the migrating moment, the transhumant action and the total detachment of a border were enacted in order to create a new artistically flagrant meaning and boundary contingent borderline. This is the reason why I would like to focus now more on her work *Balkan Baroque*, performed in 1997 at the Venice Biennale, for which she received the Golden Lion Award for Best Artist, and so to relate the spatial turbulence of the Balkan countries, in particular ex-Yugoslavian, to her work.

It must be said that her performances push the human boundary to final edge of cognition. The disjuncture and the scandal are cranking the machinery of the virtual in front of the eye of a spectator; but the spatial redefinition of the passage, both the physical projection into extreme condition (ice, fire, knife and so on) and the initiation that comes into life through these extreme practices, are at stake. I would also say that the human condition is the web, a tie of the liminal space of this Balkan Baroque. Even though she is an artist that in the past 30 years has blurred and disturbed our perceptions, and many things have been written on her, in my view, the spatial dimension of her work should be a further challenge. In *Balkan Baroque* she tells us inedited legends about her cultural cradle. She is a visual story-teller, translating into displacement every spasmodic discrepancy of our intimate life and primordial, primitive cultures.

She proved that being a nomad does not necessarily mean moving, yet it is a stable being within a motion. She holds that wandering space. She inhabits that inner space still. Let's just think of her recent performance "The artist is present" at the Moma museum. The message derives always from



somewhat spatial turbulences of the senses, the feelings and the perception. When we see what she does we are drifted and shifted into a shimmering space, into a liminal space of our body cells, fighting the sharp definition of a landscape where we are mathematically and gaining weight and power of travelling knowledge. Moving from inertia to itinerancy, we no longer belong to a fix meaning of a space, but we are changed. Not our eyes, but our sex reacts just like the skin cells hurt and regenerate after being burned. Her nomadic art continuously pushes us into these libidinal feelings. It is when we are excited because of her, that we actually move to a higher tension. This is the nomadic pulsation in her migrating art.

In the *Balkan Baroque* episodes, in the Balkan Erotic Epic she liaise flesh, carnality, open space and magic. In each episode we witness again and again the passage, the broken wall, the openness of the body to the halls of the earth, the mystic disclosure of rural beliefs. All these exhibited bodies show that there is a perfect communication of the idea that the space is a moving meaning. We know now the carnal, bloody, libidinal and irrational background of the Balkans. The outrageous and awkward performance of Balkan legends, myths, believes and superstitions used by the artist as an artifact is stroking for it is a passage, a layer, a capital of borderlines to be crossed in order to become fertile, to produce, to penetrate, to love and to give trace of our own spatial and cellular dwelling.

Conclusion

Deleuze says: "The primary determination of the nomad is that he occupies and holds a smooth space: it is this aspect that determines him as nomad (essence)" (1986:101). The narrowing and designing of "global-scapes" (Appadurai) and the trajectory, the path, the motion per se, is what makes the

nomads "vectors of deterritorialization" (Deleuze and Guattari). However, the inner communication between this category is the repercussion of the new concepts in the geopolitics. Having said this, I tried to stress out the attachment that nomads have to a territory, to a boundary of a space and to an apolitical border, on one side, and on the other side their relation and dialogue with a homeland, with a "no man's land".

We shall think the nomadic artist as a person who refused to belong to one delimited space and the border does nothing else but oblige to belong to one space or another. Abramovic and Albahari are artists inhabiting the re-configuring and morphological borders, for the inhabitant of a border does not belong anywhere and at the same time he belongs everywhere. The a-semiotic (in Lotman definition) systems, the sedentary nomadism (in Braidotti), the Deleuze "nomadization" in one space in order to achieve the rupture of a code, and the non-lieu (in Augé) of the mind in space, where concepts such as ethnicity, nation and culture are built, created and extracted out of the complex meaning and corpus of cultures, draw the main focus on the work of these two artist.

"Everybody is walking in an invisible diving suit: the body exists in order not to become another body, the border exists in order not to be crossed, the loneliness is a fashion of life and not a form of rebellion" (2008:122). Shifted by this sentence, when I interviewed David Albahari in Zemun, near Belgrade, Serbia, on 29 November 2011, I asked him how he feels when crossing the borders and he said: "When I travel across Europe I feel the borders even if they don't exist. But when I cross the borders of the Ex-Yugoslavian countries even though the political borders exist I do not feel them". The spaces defined by the untouchable and sharp borders may not be communicating, but Abramovic



and Albahari, playing with this definition, have witnessed that the longing for a never reaching space is stronger than ever. In Albahari's essays and in Abramovic performances the removal or the displacement of subject out of their border, creates new boundaries, which transcend political border, are interstice in motion, nomadic displacement of dynamic culture-in-making, relative reference, expatriation at its minimalism, open talk, desire of exit, refusal of a globalization of a culture, will to perceive in phenomenological distance, continuous rupture of created fix meanings, acknowledging lived cultures, the control and supervision of the movement and circulation, reshaping the space of the boundary and the virtuous nostalgia of a space.

The Home is shifting and nothing is certain.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRAMOVIC, Marina, *Performing Body* Marina Abramovic, Charta Edizioni, Milan, 1998.

_____, Marina, *The Bridge/El Puente*, Consorcios de museos de la comunidad valenciana, 1998.

ALBAHARI, David, *Words are something else*, Northwestern University Press, 1998.

_____, David, *Dijaspora i druge stvari*, Akademska knjiga, Novi Sad, 2008.

APPADURAI, Arjun, *Modernity at Large. Cultural dimensions of Globalization*, University of Minnesota Press, 2000.

ARENDT, Hannah, *The Origins of Totalitarianism*, Schocken, New York, 2004.

BAUDRILLARD, Jean, *The ecstasy of communication*, Semiotext(e), New York, 1987.

BALIBAR, Etienne, *Race, nation, classe: les identités ambiguës*, La Découverte, 2007.

BAUMAN, Zygmunt, *Identité*, L'Herne, Paris, 2010.

_____, Zygmunt, *Il disagio della postmodernità*, Mondadori, Milano, 2002.

_____, Zygmunt, *Dentro la globalizzazione. Le conseguenze sulle persone*, translated by Oliviero Pesce, Laterza, Roma, 2000.

BHABHA, Homi K., *The location of culture*, Routledge, New York 1994.

BRAIDOTTI, Rosi, *Nuovi soggetti nomadi*, Luca Sossella, 2002.

DELEUZE, Gilles/Guattari/Felix, *Nomadology: The War Machine*, Semiotext (e), 1986.

HANNERZ, Ulf, *Cultural complexity. Studies in the social organization of meaning*, Columbia University Press, New York, 1992.

LOTMAN, Yuri M., *The Universe of the mind. Semiotic theory of culture*, Indiana University Press, 2000.



TODOROV, Tzvetan, Mémoire du mal. Tentation du bien.

Enquête sur le siècle, Robert Laffont, Paris, 2000.

LINKS

David Albahari

<https://www.facebook.com/pages/David-Albahari/18609371917?ref=ts&sk=wall#!/pages/David-Albahari/18609371917>

http://www.davidalbahari.com/index_eng.htm

Marina Abramovic

<https://www.facebook.com/pages/Marina-Abramovic/300806525911>

http://www.youtube.com/watch?v=IrAHNi1Z_Ds&feature=related

http://www.youtube.com/watch?v=vDg_KWJh1g8&feature=related

<http://moma.org/visit/calendar/exhibitions/965>

<http://marinafilm.com/>

<http://www.guardian.co.uk/artanddesign/2010/oct/03/interview-marina-abramovic-performance-artist>

<http://www.nytimes.com/2010/03/12/arts/design/12abromovic.html?pagewanted=all>

FILMOGRAPHY

The Lovers, The Great Wall Walk, 1988

Balkan Baroque, 1997

Nomadic capture of communicating spaces and the reconfiguration of territoriality in the essays of David Albahari and the performing art of Marina Abramovic
Natasha Sardzoska

Data do Envio: 14 de setembro de 2011.

Data do aceite: 12 de dezembro de 2011.





13

A obra de arte na era da mídia móvel

The artwork in the age of mobile media

Icaro Ferraz Vidal Junior¹

RESENHA

BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo (orgs.). **Mediações, tecnologia e espaço público**: panorama crítico da arte em mídias móveis. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.

RESUMO “Mediações, tecnologia e espaço público”, coletânea de textos organizada por Lucas Bambozzi, Marcus Bastos e Rodrigo Minelli, apresenta um panorama crítico da arte em mídias móveis. Nesta resenha, propomos dois níveis de aproximação à obra: um metodológico, para pensar a viabilidade da idéia de um “panorama crítico”, à luz do método de Walter Benjamin; e um segundo, ligado às tensões que atravessam o livro (mobilidade e controle, arte e vigilância, espaço virtual e espaço atual).

PALAVRAS-CHAVE mídia móvel; arte; espaço urbano

ABSTRACT “Mediações, tecnologia e espaço público”, collection of texts edited by Lucas Bambozzi, Marcus Bastos and Rodrigo Minelli, presents a critical overview of art in mobile media. This review proposes two ways to approach the book: the first one is methodological and was developed in order to produce an understanding about the feasibility of a “critical panorama”, inspired by Walter Benjamin’s method; the second one is related to the tensions that permeate the book (mobility and control, art and surveillance, virtual and actual spaces).

KEYWORDS mobile media; art; urban space



¹ Doutorando em Teoria da Literatura e Literatura Comparada na Universidade de Santiago de Compostela e em Comunicação na Universidade Federal do Rio de Janeiro, mestre em Comunicação pela UFRJ e em “Crossways in European Humanities” pelas Universidade Nova de Lisboa, Universidade de Santiago de Compostela e University of Sheffield e graduado em Estudos de Mídia pela Universidade Federal Fluminense.



Introdução

Walter Benjamin, no clássico *A obra de arte na época da sua possibilidade de reprodução técnica*, escreveu que “por volta de 1900, a reprodução técnica tinha alcançado um nível em que não só começou a transformar em seu objeto a totalidade das obras de arte do passado e a submeter sua repercussão às mais profundas transformações, como conquistou um lugar próprio entre os modos de produção artística” (Benjamin, 2006, p. 209). Hoje, podemos pensar as tecnologias móveis a partir do mesmo gesto de Benjamin com respeito às tecnologias de reprodução. Aliás, esta parece ser a suspeita que se encontra na base de ***Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis***, coletânea que conta com textos de Patrick Lichty, Drew Hemment, Fábio Duarte e Polise de Marchi, Lucas Bambozzi, Priscila Arantes, Giselle Beiguelman, Armin Medosch, Preemptive Media, Trevor Paglen, Ryan Griffis, André Lemos, Jonah Brucker-Cohen, Ricardo Dominguez e Brett Staulbam, Blast Theory, Mark Shepard, e posfácio de Jorge La Ferla.

Apresentar uma síntese das idéias consignadas neste “panorama crítico da arte em mídias móveis”, organizado por Lucas Bambozzi, Marcus Bastos e Rodrigo Minelli, não é tarefa fácil. A dificuldade de tal empreendimento, entretanto, não se vincula à ausência de um projeto editorial, de uma hipótese que alinhava o conjunto de quinze textos, em sua maioria de caráter ensaístico, que integram o volume. Trata-se, antes, de uma dificuldade que deriva de uma obra inscrita fora da dialética, segundo a qual a síntese seria o desenvolvimento lógico da apresentação de uma tese e de uma antítese. A construção polifônica do livro, que se debruça sobre o terreno complexo das relações entre mídias móveis, arte e espaço público, está assegurada pela seleção de textos

que iluminam diversas faces da questão formulada, sem que sua totalidade jamais seja instantânea e imediatamente vislumbrada.

Para os fins desta resenha, não propomos esgotar as temáticas problematizadas nos quinze textos que integram ***Mediações, tecnologia e espaço público***. Em vez disso, iremos nos deter na metodologia que viabiliza a proposta de um panorama crítico, e que parece inserir o livro em uma rica tradição do pensamento que se debruçou criticamente, na modernidade, sobre as repercussões estéticas e políticas dos desenvolvimentos da técnica. Além disso, indicaremos parcialmente algumas tensões que atravessam a obra como um todo. Tais tensões, na pluralidade de abordagens e formulações que as modulam no curso da coletânea, se mantêm abertas; o que, diante da contemporaneidade do fenômeno abordado, vem indicar o compromisso dos organizadores e dos autores com o escorregadio terreno, também em aberto, das relações atuais entre tecnologia, mídia, estética e política.

O método

Aqui, Walter Benjamin parece fornecer mais uma vez uma interessante chave para a entrada na coletânea. As querelas metodológicas entre Benjamin e Theodor Adorno nos legaram uma rica problematização do gesto crítico, que aqui retomaremos brevemente à luz da recuperação, por Giorgio Agamben (2008), da correspondência trocada entre os pensadores de Frankfurt. O filósofo italiano entende as críticas de Adorno aos escritos de Benjamin sobre a poesia de Charles Baudelaire como fundamentadas em uma interpretação do pensamento marxista bastante específica no que diz respeito às relações entre estrutura e superestrutura. A ausência de mediação no trabalho de Benjamin, identificada por Adorno, é explicada por Agamben nos seguintes termos: o pensamento



benjaminiano não coloca em relação causal traços isolados da superestrutura com o que seriam traços correspondentes na estrutura. O que domina, no trabalho de Benjamin é, antes, uma tendência à identificação de contiguidades entre a obra de Baudelaire e a história de seu tempo.

Agamben identifica, na concepção hegeliana de mediação, o alicerce das críticas de Adorno que, em nome de um “processo global”, se esquivava da práxis e dos instantes concretos. Além disso, o regime de causalidade inerente ao método adorniano é solidário da metafísica ocidental, pois pressupõe uma cisão da realidade entre dois níveis: o do agente causador e o dos efeitos. Agamben avança no solapamento das bases da crítica de Adorno retomando argumentos do próprio Marx:

Se o homem se descobre “humano” na práxis, isto não ocorre porque, além de realizar em primeiro lugar uma atividade produtiva, ele transpõe esta atividade produtiva e a desenvolve em uma superestrutura e, deste modo, pensa, escreve poesias etc.; se o homem é humano, se ele é um *Gattungswesen*, um ser cuja essência é o genérico, a sua humanidade ou o seu ser genérico devem estar integralmente presentes no modo como ele produz a sua vida material, a saber, na práxis. Marx abole a distinção metafísica entre animal e ratio, entre natureza e cultura, entre matéria e forma para afirmar que, na práxis, a animalidade é humanidade, a natureza é cultura, a matéria é a forma. Sendo assim, a relação entre estrutura e superestrutura não pode ser nem de determinação causal nem de mediação dialética, mas de identidade imediata. (Agamben, 2008, p. 140-141)

A asserção retomada por Agamben para encerrar seu ensaio - “a estrutura é a superestrutura” -

permite, sem dúvida, um avanço filosófico no sentido de uma ultrapassagem do causalismo determinista e, no caso da leitura de ***Mediações, tecnologia e espaço público***, assimilamos esta asserção como fundamental para o entendimento da construção de um “panorama crítico”, procedimento que encerra um paradoxo se o horizonte crítico adotado como ponto de partida é o ortodoxo.

O panorama designa uma visão abrangente que é, a um só tempo, superficial e extensa, e atua tensionado com uma visão da crítica entendida nos termos que comparecem nas cartas de Adorno a Benjamin, nomeadamente com uma perspectiva crítica verticalizada, que adota a separação entre infraestrutura e superestrutura, e se debruça sobre esta última buscando o que lhe dá sustentação em um nível mais profundo. Como no Baudelaire de Benjamin, o método que orienta a escrita da coletânea -- aliás, Jorge La Ferla indica, no posfácio ao livro, que se trata mais de uma escritura do que de uma compilação -- assegura seu caráter crítico, ao apontar para algumas contradições contíguas na arte, na política e nas mídias móveis, que a obra mantém em suspensão, deixando em aberto as múltiplas possibilidades de saturação do sistema proposto.

As tensões em suspensão

As primeiras páginas de ***Mediações, tecnologia e espaço público*** são dedicadas ao traçado de uma cronologia. Essa linha do tempo não tem a finalidade de esgotar processos complexos em um conjunto cristalizado de eventos, e é proposta como um “retrato incompleto de uma história que começa no final do século XIX, com o surgimento de inventos que vão estabelecer as bases da telefonia, e desdobra-se no início do milênio com o surgimento de interfaces cada vez mais aderentes ao mundo físico” (Bambozzi et alli., 2010, p. 8). Esta



história também alimenta os textos que compõem a publicação que Jorge La Ferla, no já aludido posfácio, define nos seguintes termos: “a desilusão diante das promessas não cumpridas das novas tecnologias supera, nesta publicação, o discurso banal do novo, para propor um panorama de análise crítica transcendente sobre o impacto ideológico e formal profundo das novas tecnologias de comunicação na arte e na cultura” (La Ferla, 2010, p. 217).

Podemos dizer, nesta direção, que as tensões que estruturam o livro -- entre mobilidade e controle, entre as apropriações dos dispositivos móveis pela arte e seu uso em práticas públicas e privadas de vigilância, entre espaço virtual e espaço atual etc. -- são desenvolvidas mas não são esgotadas ao longo dos quinze textos. Estes foram organizados em três partes: 1) Cultura digital: contexto e emergência das mídias móveis; 2) Mídias locativas: desdobramentos sociais e políticos; 3) Estudos de caso: redes em espaços urbanos. Tal estruturação, aliada à cronologia que abre o livro, confere efetivamente à obra essa espécie de *extemporaneidade* diagnosticada por La Ferla, pois o volume realiza, com sucesso, a árdua tarefa de abordar algumas das diversas faces das últimas inflexões das relações entre arte e tecnologias móveis. Isso sem cair em uma celebração ingênua dos novos meios, que ignoraria a história na qual tais dispositivos emergem (cronologia e parte 1); nem em uma demonização de tais mídias, que fantasiaria um futuro distópico e negligenciaria os *contra-usos* que tomam corpo tanto nas práticas artísticas como nas cotidianas (partes 2 e 3).

Algumas das tensões que estruturam o livro merecem ser especialmente destacadas, por indicarem a complexidade do panorama apresentado e a riqueza das análises propostas. As tensões entre mobilidade e controle comparecem, por exemplo, no texto de Patrick Lichty, que evoca a descrição

realizada por Paul Virilio da paralisia do indivíduo em rede. Para Virilio, tal como o paraplégico auxiliado por dispositivos tecnológicos, o indivíduo em rede viaja através de redes de comunicação e informação, mas ambos são sujeitos de uma paralisia física. O gesto de Lichty consiste em pleitear a permanência de tal paralisia no “sujeito móvel”, pois “onde quer que o indivíduo móvel se encontre, ele estará sempre no mesmo lugar, localizável por seu número de telefone celular e por sua conta de e-mail”. Segundo o autor, “essa é a liberdade e a opressão da cultura móvel, a disponibilidade 24 horas por dia, sete dias por semana, 365 dias por ano ali mesmo, no telefone ou endereço IP” (Lichty, 2010, p. 42).

Há ainda outra tensão que merece menção e que aqui retomaremos no desenvolvimento pouco usual que lhe dá Drew Hemment. Trata-se do uso dos dispositivos móveis como tecnologias de vigilância e de suas apropriações por artistas. De acordo com Hemment, “frequentemente, parte-se do pressuposto (...) de que o ato de apropriação é suficiente – em outras palavras, que pegar as tecnologias desenvolvidas pelos militares e fazer alguma coisa diferente ou criativa com elas é, por si só, subversivo” (Hement, 2010, p. 47). A esta constatação, o pesquisador, artista e curador, lança algumas adversativas: em primeiro lugar, reconhece o risco de disseminação, pelos usuários mais qualificados, de algo que era mais suscetível a objeções nas primeiras utilizações do dispositivo; em segundo lugar, identifica a contribuição, no caso dos projetos que utilizam mídias locativas, para um progressivo mapeamento do mundo. O problema levantado por Hemment diz respeito ao caráter ambíguo das mídias móveis, uma vez que “se você é muito direto em suas críticas, as pessoas vão ignorá-lo, porque elas são capazes de perceber o lado positivo da questão”. Por outro lado, “se você foca apenas no lado positivo (ao desenvolver



tecnologia, fazer arte, ou criar ações sociais), está se expondo ao risco de que seu projeto tenha consequências involuntárias que você vai detestar” (Hement, 2010, p. 48-49). A arte em mídias móveis teria sua importância vinculada à capacidade de assegurar essa ambiguidade, procurando escapar às formulações simplistas.

Outra tensão que é mantida em suspensão ao longo de **Mediações, tecnologia e espaço público** diz respeito àquela entre o espaço atual da cidade e o espaço virtual das redes. Esse nó, que está inscrito no título da coletânea, assume diferentes roupagens conceituais. Fábio Duarte e Polise de Marchi, por exemplo, propõem três categorias de análise que articulam as transformações do espaço urbano ligadas às inovações tecnológicas. Em primeiro lugar, fantasmagorias urbanas (imaginários da cidade à luz de tecnologias emergentes, por exemplo: *Metrópolis*, de Fritz Lang); em segundo lugar, cidade vitrine (as imagens tecnológicas refletem e se tornam parte do cenário urbano, ex.: vitrines iluminadas, letreiros de neon); e, por último, cidade infiltrada (quando as inovações tecnológicas penetram na materialidade da cidade e se tornam invisíveis, mas têm a potência de transformar, por exemplo: as alterações na temporalidade e nas relações socioeconômicas e culturais propiciadas pela eletricidade e pelas redes sem fio). Já Lucas Bambozzi retoma o conceito de *site-specific* para (re)pensá-lo a partir da exterioridade da obra de arte em um entorno que engloba o espaço público. A reformulação do conceito de *site-specific* levando em consideração novos vetores, como as mídias locativas, “configura o ‘site’ como um espaço de possibilidades não materiais, mas que apontam para espaços efetivos” (Bambozzi: 2010, p. 70).

Conclusão

A terceira parte do livro, dedicada aos estudos de

caso, apresenta os projetos *Transborder Immigrant Tool*, *Citywide* e *Tactical Sound Garden*. A título de conclusão, podemos dizer que tais projetos emblemizam a natureza falaciosa de qualquer tentativa de estabelecimento de fronteiras rígidas, na era da mídia móvel, entre o que seria um espaço “real”, por um lado; e um “virtual”, por outro. O *Tactical Sound Garden* é

uma plataforma de software livre para o cultivo de jardins sonoros em cidades contemporâneas (...) permite a qualquer pessoa que viva em *hot zones* com conexão sem fio 802.11 (*Wi-Fi*) instalar um jardim sonoro para uso público. Utilizando um aparelho móvel com *Wi-Fi* ativo (PDA, *laptop*, telefone celular) os participantes plantam sons dentro de um ambiente de áudio posicional. Essas plantações são mapeadas de acordo com as coordenadas de sua localização física por um mecanismo de áudio 3D comum a jogos de computador – sobrepondo uma paisagem sonora construída publicamente a um espaço urbano específico. Com fones de ouvido conectados a um aparelho *Wi-Fi* ativo, os participantes flutuam por jardins sonoros virtuais plantados por outros, conforme se movem pela cidade (Shepard, 2010, p. 203).

Esse projeto, assim como o *Citywide*, propicia outras formas de ocupação da cidade, que se dão na conexão e sobreposição com o “mundo virtual”, através de dispositivos móveis e locativos, e não em oposição ou *apesar deles*. O projeto *Citywide*, do grupo de artistas inglês Blast Theory, explora “o potencial das tecnologias móveis de realidade mista para criar performances que atravessam a cidade”, de modo a propiciar aos participantes que se encontram na rua a experiência de eventos que têm lugar em um mundo virtual que é paralelo, mas



que se sobrepõe ao espaço da cidade de múltiplas formas; e, na direção inversa, pretende propiciar aos participantes on-line a experiência de eventos que estão tendo lugar, em tempo real, no espaço da rua.

Já o *Transborder Immigrant Tool* consiste em um projeto de arte em mídias móveis cujas repercussões nos modos de ocupação do território "real" é emblemática das relações ambíguas entre arte, política, tecnologia e espaço público. *Transborder* parte das obstruções de ordem física que configuram a fronteira México/Estados Unidos e que são responsáveis por um elevado número de mortes de imigrantes mexicanos a caminho dos Estados Unidos, e propõe o mapeamento com GPS dessa região e o desenvolvimento de ferramentas de imigração transfronteira a serem instaladas e distribuídas em celulares Nextel modificados. A geografia virtual consignada na ferramenta para imigrantes transfronteira não se insere apenas no contexto contemporâneo de um imperativo pelo mapeamento total. Tal ferramenta conta também com um algoritmo inteligente que indica, em dia e horário precisos, as rotas mais seguras para a travessia desse território (natural e politicamente) hostil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGAMBEN, Giorgio. *Infância e história: destruição da experiência e origem da história*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

BAMBOZZI, Lucas. "Aproximações arriscadas entre site-specific e artes locativas" In: BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo (Orgs.). *Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010. p. 65-74.

BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo (Orgs.). *Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.

BENJAMIN, Walter. *A modernidade*. Lisboa: Assírio & Alvim, 2006.

HEMMENT, Drew. "Apontamentos sobre as mídias locativas" In: BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo (Orgs.). *Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010. p. 45-50.

LA FERLA, Jorge. "Posfácio: Um panorama crítico das mídias locativas" In: BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo (Orgs.). *Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010. p. 215-217.

LICHTY, Patrick. "Pensando a cultura nômade: artes móveis e sociedade" In: BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo (Orgs.). *Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010. p. 35-43.

SHEPARD, Mark. "Kit de ferramentas para um Jardim Sonoro Tático [TSG, Tactical Sound Garden]" In: BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo (Orgs.). *Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010. p. 203-211.

A obra de arte na era da mídia móvel
Icaro Ferraz Vidal Junior

Data do Envio: 16 de setembro de 2011.
Data do aceite: 15 de novembro de 2011.

