

(in)formações espaciais: que interface entre o espaço urbano e o espaço virtual?

Spatial (in)formations: how's interface between the urban space and the virtual space?

Julieta Leite

Universidade Federal de Pernambuco e Université René Descartes; Brasil

E-mail: julieta_leite@hotmail.com; <http://www.ceaq-sorbonne.org/>

RESUMEN

Este artículo contribuye a comprender la forma en cómo influye la socialización a través de las redes de comunicación, en la dinámica de uso y ocupación de espacios en la ciudad. El espacio urbano se analiza según las relaciones entre los espacios electrónicos y el espacio social de todos los días. Nos interesa la forma en que la estructura física de los espacios urbanos y el espacio virtual contribuyen a dar forma a un simple espacio, como una interfaz relacional que sirven para organizar y representar a la colectividad que los utilizan.

Palabras clave: Espacio urbano, ciberespacio, espacio social, ambiente ubicuo.

ABSTRACT

This article contributes to comprehend how socialization by communication networks influences the dynamics of use and occupation of city spaces. The urban space is analyzed according the relations between the electronic spaces and the social space of every day. It interests us how the physical structures of urban spaces and the virtual space contribute to shape one single space, as an interface relational, that serve to organizing and representing the collectivity that use them.

Key Words: Urban space, cyberspace, social space, ubiquity.

ANTECEDENTES

Nos anos 90 as tecnologias de informação e comunicação passam a ser utilizadas por um maior número de pessoas, resultado da expansão das redes de comunicação (a Internet), tanto do ponto de vista de material, com um menor custo dos computadores e dos serviços de conexão, como da sua usabilidade, com a simplificação das interfaces (Kellner, 1999). Essas tecnologias são vistas pelas gestões urbanas como uma alternativa de renovação e crescimento econômico, como se constata nos investimentos em infra-estrutura de redes digitais, na construção de *telecentros* e nos projetos de cidades digitais na World Wide Web (McGuidan, 1999). A comunicação começa a fazer parte das infra-estruturas urbanas locais e quotidianas.

As cidades digitais surgem como uma nova estrutura de comunicação e informação entre indivíduos, instituições, organizações e administrações urbanas. Esses projetos buscam principalmente a divulgação das cidades para fins turísticos e econômicos; a agilidade e o barateamento dos serviços e informações públicas; ou, em menor escala, a promoção do debate e da participação entre os cidadãos, configurando uma proposta de 'espaços públicos eletrônicos' (Aufderheide 1992). No entanto, a idéia de que as cidades digitais poderiam abrigar um novo espaço público ou permitir o desenvolvimento de uma 'ciberdemocracia' (Wellman *et al.*, 200; Bryan, Tambini *et al.* 1998) não se concretizou, salvo alguns casos isolados.

Os desafios encontrados no desenvolvimento de uma esfera pública nas cidades digitais passam principalmente pelo gerenciamento dos interesses, onde fatores econômicos muitas vezes se sobrepõem aos coletivos, e do gerenciamento dos conteúdos, o que infringiria a liberdade de expressão e a criatividade na formação das cidades. Diversidade e interação são fatores essenciais para a caracterização de um espaço público virtual (Downey and McGuigan 1999) como também as relações de pertinência nos territórios da cidade (Leite, 2006). O laço de ligação com o aspecto físico dos lugares é um elemento que confere confiança e credibilidade às informações e trocas que circulam no ciberespaço. No espaço virtual de uma economia global, os espaços urbanos continuam a ser um suporte vital para as atividades de negócios (Graham 1999). Na construção de um espaço público virtual, a representação da cidade em seu aspecto físico-cultural e a participação interativa dos cidadãos são características essenciais.

OBJETIVOS

Este artigo trata das formas de interação e articulação dos espaços eletrônicos com os espaços da cidade. Tem como objetivo identificar como o desenvolvimento das tecnologias de comunicação e de informação tem estabelecido novas dinâmicas e sinergias entre os espaços virtuais e urbanos. Colocamos a hipótese que a informação digital fortalece não apenas a relação dos indivíduos entre si, mas também a relação dos indivíduos com os ambientes onde vivem. Espera-se identificar como as redes de interação virtual se articulam com as estruturas do espaço urbano e vice-versa.

INTERFACES

A relação entre as tecnologias digitais e as formações do espaço urbano depende de como aquelas são utilizadas. Além de servirem como infra-estrutura de suporte às atividades econômicas e políticas, essas tecnologias têm sido largamente difundidas como utensílios quotidianos. Se em meados do século XIX Benjamin chamou atenção para a *flânerie*, guiada pela sensibilidade do olhar sobre os novos objetos, tipos e espaços da cidade, no início do século XXI a *flâneire* se adapta ao ciberespaço, segundo uma experiência mediada por mapas interativos, computadores, GPS, anúncios digitais, telefones celulares, com uma mobilidade muito maior.

Cada vez mais estamos conectados uns aos outros e aos equipamentos de informação presentes no meio ambiente. Construimos uma nova paisagem urbana, por meio dos murais eletrônicos, cibercafés e estações de serviços automáticos (caixas de banco, sistemas de transporte, quiosque de informações, por exemplo), e dos objetos portáteis como telefones, PDAs—o Personal Digital Assistant, um computador com conexões em rede como wi-fi, bluetooth e telefone. As estruturas de comunicação e informação ampliam as capacidades de mobilidade física dos cidadãos e influenciam nas apropriações dos lugares da cidade dotando-os de novas práticas e significados. Segundo Dupuy (1982), a grande difusão do uso de telefones portáteis, por exemplo, não foi “um substituto, mas um utensílio para o cidadão que controla o ambiente urbano e as práticas sociais”. Essas estruturas oferecem uma maneira de unir as comunidades virtuais às dinâmicas específicas dos espaços urbanos. Como observa Casalegno (2006), o acesso aos espaços virtuais generalizado nos lugares públicos permite à comunidade, como um todo, outras formas de participação nesses espaços, ao mesmo tempo habitat social e urbano. O território serve como tecido conector ou interface de relações que une o homem ao social.

A interação entre indivíduos pertencentes a comunidades físicas e virtuais ocorre em grande parte por meio do encontro e da partilha de código, valores comuns, da memória coletiva. Enquanto o encontro evoca um senso da presença, baseado no corpo (Robins 1999), a noção de comunidade é identificada pelos valores partilhados, sobretudo nos

dias de hoje, quando as comunidades passam a serem criadas fora dos referenciais representados pelo espaço e pelo tempo (Marzano, 2006). O encontro e a memória coletiva são então dois principais elementos que contribuem para a formação do espaço ubiqüitário, considerado como um só espaço que une o urbano e o virtual.

Segundo Halbwachs (1968), a construção de uma memória coletiva não se faz reconstruindo um acontecimento peça por peça. “Essa reconstrução deve ser feita a partir de dados ou noções comuns, que passam de uns aos outros e assim, fazem e continuarão a fazer parte de uma sociedade”. A partilha de valores, fatos ou acontecimentos serve de ligação entre os indivíduos e de fortalecimento dos laços comunitários. Ao contrário das comunidades momentâneas, baseadas na partilha de emoções - como ilustra Michel Maffesoli (1988) por meio das tribos - a memória coletiva fortalece os agrupamentos estáveis, estruturados pela partilha de códigos e valores tanto novos como antigos, num sistema contínuo de relações.

O espaço urbano, tido como conjunto articulado de elementos físicos, simbólicos e de ações que se reproduzem no espaço e no tecido social, serve de tecido conector à memória coletiva, através do tempo e entre os diversos grupos sociais. No que se refere ao ciberespaço, Kevin Robins (1999) critica a falta do encontro físico e da diversidade na formação de comunidades em torno das cidades digitais, uma vez a cidade é caracterizada pela diferença e pela complexidade, onde a emoção e a espontaneidade são parâmetros inevitáveis do “estar junto” (Casalegno, 2001). No entanto, as redes virtuais podem servir de interface relacional e no fortalecimento das comunidades duradouras, seja em correspondência com o meio ambiente físico onde vivem, ou de maneira descentralizada, mas interativa, desde que haja o envolvimento do cotidiano dos usuários.

O ciberespaço, por outro lado, pode então contribuir na formação de relações complexas, recíprocas e interdependentes no espaço urbano, como nas apropriações espaciais e na formação de laços sociais. É o que podemos observar nos deslocamentos físicos planejados no ciberespaço, nas presenças corporais e suas representações no universo das redes, da execução de projetos modelados eletronicamente. Ambos os espaços constituem uma verdadeira interface de memória.

Meio ambiente ubiqüitário

A difusão dos equipamentos de acesso às redes digitais nos espaços públicos da cidade, leva a uma fusão dos espaços urbano e virtual, na formação de um espaço ubiqüitário, território de interações físicas e virtuais, uma nova topologia urbana como demonstrado por Mitchell em *E-topia* (2002). Destacamos dois projetos de superposição das informações digitais ao espaço urbano na construção de só um meio-ambiente social para as comunidades físicas e virtuais: os *tags* urbanos e a estações públicas de acesso à internet sem fio-*wifi*.

Os *tags* são inscrições gráficas na cidade que informam por meio de códigos ou imagens. São como ‘etiquetas’ ou ‘códigos de barra’ do espaço urbano por meio dos quais acessamos a informações sobre o espaço de maneira interativa e facilmente atualizável. Esses dados podem ser tanto informações institucionais como comentários pessoais, que ficam armazenados numa rede virtual e são identificados pelo código que os representa. Para acessá-los, o código é inserido no banco de dados digital de onde baixamos a informação.

Em pequena escala, os *tags* funcionam como os ‘áudio guias’ utilizados em museus, onde o número indicado na obra serve como código de entrada para a explicação que escutamos no aparelho como o telefone. No espaço urbano, projetos como o *e-lens*, desenvolvido pelo MIT [<http://mobile.mit.edu/elens/>], propõe novos critérios de

mapeamento urbano por meio dos *tags*, que seriam captados como foto digital utilizando-se celulares e PDAs para baixar e enviar informações sobre o ambiente físico. Dessa forma estaríamos criando novas redes sociais baseadas em interesses e afinidades comuns. Esses novos mapeamentos acentuam os valores de lugares da cidade para os cidadãos, tornando-os culturalmente mais 'pulsantes' e nutrem a comunicação entre indivíduos e instituições.

O outro exemplo, das estações *wifi*, funciona como um outro tipo de marca no espaço urbano, determinando espaços públicos de conexão ao ciberespaço. O acesso gratuito caracteriza uma apropriação do espaço urbano ao mesmo tempo em que produz outra noção de domínio 'público' nesses espaços. O projeto '*networks visíveis*', da Universidade Nacional e Cingapura [<http://www.mixedreality.nus.edu.sg/>], propõe utensílios de realidade aumentada para visualização dos espaços de conexão, da informação contida e os usuários. Nesse exemplo, a visualização e a demarcação territorial do acesso gratuito à internet redefinem o conceito de 'espaço público' na combinação entre o urbano e o virtual. Além disso, reforça-se a idéia de que os elementos identificadores do espaço virtual podem ser acrescidos aos espaços físicos da cidade que, por outro lado, ganha novos significados com as conexões das tecnologias de comunicação.

CONCLUSÕES

Observa-se que mútua legitimação entre os espaços virtuais e os espaços urbanos se dá com maior amplitude através dos elementos dos espaços públicos, estrutura fundamental da cidade, não apenas na sua formação física, mas nas atividades da organização da cidade coletiva e da representação da coletividade. Combinadas às estruturas físicas dos espaços públicos, as redes de comunicação digital oferecem novos espaços para a partilha de bens, valores e informações, a chance de fortalecer o capital social, enriquecer o cotidiano dos cidadãos.

No entanto, a idéia em torno dessas novas *arenas* públicas é provavelmente uma utopia para os grupos marginalizados (sobretudo econômica e politicamente). Mas é possível conectar culturalmente os diversos grupos sociais em torno de espaços virtuais em torno de um mesmo imaginário, valores, interesses e necessidades. Por meio do envolvimento do cotidiano social, as redes digitais, como os espaços físicos, podem tornar-se mais significantes e as comunidades locais mais vivas. O valor e o sentido empregado às tecnologias digitais dependem, sobretudo, dos valores e da forma de organização do grupo social que as utilizam. O espaço ubíquo, por sua vez, embora formado por dois espaços justapostos, dos quais as estruturas por vezes se recobrem, por vezes escapam da superposição, abriga uma vida social que continua a ser uma só.

REFERÊNCIAS

artigo de revista> Aufderheide, P., 1992. Cable television and the public interest. *Journal of communication* 42 (1). pp. 52-65.

livro> Bryan, C., D. Tambini, et al., Eds. 1998. *Cyberdemocracy: Technology, Cities, and Civic Networks*. London, Routledge.

livro> Downey, J. and J. McGuigan, Eds. 1999. *Technocities*. London, SAGE Publications.

artigo de revista> Dupuy, G., 1982. Un téléphone pour la ville. *Métropolis*. n°53.

capítulo> Grahmann, S. 1999. Towards Urban Cyberspace Planning: Grounding the Global through Urban Telematics Policy and Planning. *Technocities*. J. Downey and J. McGuigan. London, Sage: pp.9-33.

livro> Halbwachs, M. 1968. *La Mémoire collective*. Paris, PUF.

livro> Michel M., 1988. *Le temps des tribus. Le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse*. Paris: Méridiens Klincksieck.

livro> Mitchell, W.; 2002. *Etopia. A vida urbana – mas não como a conhecemos*. São Paulo: SENAC.

dissertação> Leite, J., 2006. O ciberespaço público: a virtualização do espaço público nos projetos da cidade digital. Dissertação – UFPE. Recife.

capítulo> Robins, K. 1999. Foreclosing on the city? The bed idea of virtual urbanism. *Tecnocities*. J. Downey and J. McGuigan. London, Sage. pp. 34-59.

artigo de revista> Wellman, B. et. all., 2001. Does the Internet Increase, Decrease, or Supplement Social Capital? Social Networks, Participation, and Community Commitment. In *American Behavioral Scientist*, vol. 45(3), Nov. 2001, pp. 436-455.

artigo de revista> Zancheti, S. M., 2002. Cidades digitais e o desenvolvimento local. *Revista de Ciência e Tecnologia Recitec*, Recife, v. 5, n. 2, pp. 311-329.