

Elementos urbanos de significação pública: cidades, comunicações e artes na era da cultura digital

Sessão temática 3 Arte e Cenário Público

BRAIDA, Frederico. Arquiteto e Urbanista. Mestrando em Urbanismo (PROURB / UFRJ). Endereço: rua Heitor Guimarães, 55 / 201.Vitorino Braga. Juiz de Fora / MG. CEP: 36.060-210. Telefone: (32) 3217.6305. E-mail: fbraid@hotmai.com

COLCHETE FILHO, Antonio. Arquiteto e Urbanista. Doutor em Ciências Sociais (PPCIS / UERJ). Professor adjunto (FENG / UFJF). Endereço: UFJF, Departamento de Arquitetura, Campus Universitário, Martelos. Juiz de Fora / MG. CEP: 36.030-330. Telefax: (32) 3212.2743. E-mail: arqfilho@globo.com

Elementos urbanos de significação pública: cidades, comunicações e artes na era da cultura digital

Sessão temática 3 Arte e Cenário Público

Resumo

O objetivo deste artigo é destacar alguns elementos urbanos, monumentos e esculturas como potenciais para a criação de significação pública para o cidadão comum, além de apresentar algumas considerações históricas sobre as relações entre as cidades, as formas de comunicação em geral e as artes. A partir da evidência das tecnologias de informação e comunicação como uma legítima contribuição para ampliar as potencialidades da atuação humana, tanto sobre o espaço físico das cidades quanto sobre o espaço virtual, surge um novo espaço emergente da conexão das redes digitais. Na já chamada era da cultura digital, elementos urbanos já existentes ou novos elementos urbanos que são inseridos no espaço público atraem a audiência e renovam a discussão sobre as cidades e as imagens simbólicas que estão vinculadas ao espaço físico e visual do cotidiano urbano, suscitando a reflexão sobre as possibilidades para a abertura de um novo campo de atividade crítica que melhor abrigue as antigas e as atuais propostas de (re) significação para os elementos urbanos em particular e para as cidades em geral.

Palavras-chave: vida urbana; arte pública e cultura digital.

Introdução

Sabemos que as cidades surgiram da necessidade humana de intercâmbio econômico, cultural e social. Portanto, compreendê-las como objetos culturais resultantes da espacialização física e social, permite que façamos correlações entre as comunicações, as artes e as cidades. Conduzindo nosso pensamento com este olhar contemporâneo, devemos ressaltar que boa parte da história da cidade se imbrica com a história das artes e das comunicações. E, sendo a cidade uma construção humana, não podemos também perder de vista seu aspecto técnico e tecnológico.

Ao lidarem uns com os outros, os primeiros homens desenvolveram técnicas de comunicação e socialização. Ao lidarem com a terra, a água, o fogo e o ar, aqueles mesmos homens desenvolveram técnicas para se relacionar com o mundo natural e criar mecanismos para transformá-lo, fosse por questões de sobrevivência física fosse também para sobrevivência simbólica. Estas primeiras experiências não foram descartadas e sim acumuladas. Ao incorporarmos novos hábitos, produzimos novas técnicas e fizemos a história das civilizações avançar. Como afirma Cornell (1998, p.1), “a história não é um encadeamento de fatos que se apresenta como uma unívoca sucessão de anos, na qual o velho desapareceria ao surgir o novo”.

Assim, as cidades nasceram também conformadas pela técnica. Cada cidade é fruto das técnicas desenvolvidas pelo seu povo; é reflexo de determinados hábitos e costumes; é um bem cultural forjado pelas próprias mãos humanas e pelas tecnologias desenvolvidas pelos homens. É, também, documento de valor histórico que registra, na maioria das vezes, formas de relação do homem com o mundo simbólico criado, onde a arte se coaduna com o espaço físico (e mesmo quando ainda não era urbanizado) de forma definitiva. Pouco a pouco, com a crescente urbanização mundial, as cidades são o grande *locus* para a criação e manutenção de elementos com notório valor simbólico.

Grande parte de um conjunto de elementos com valor simbólico para as cidades são compostos por representações autênticas da arte, como monumentos e esculturas. Desde os anos 1960, há ainda as variadas formas de intervenção artística, como instalações e também a arte pública que se inserem nos espaços urbanos. Para além desse grande conjunto que pode ser nomeado como “elementos urbanos” (Creus, 1996), relógios digitais, bancos etc. que até então cumpriam apenas uma função utilitária, ganham status artístico e também afetivo. Revestidos de importância para a população, cidades e artes compõem um significativo mapa das relações sociais contemporâneas.

Como parte dessa trilogia que envolve cidades, comunicações e artes, que conta, em última instância sobre nosso *modus vivendi*, queremos assinalar aqui o papel das comunicações como canal de interlocução entre arte, cidade e sociedade. Como Maricato (2002, p.165) afirma, a representação da cidade é uma construção fictícia, “a publicidade insistente e a mídia, de um modo geral, têm um papel especial na dissimulação da realidade do ambiente construído e na construção da sua representação, destacando os espaços de distinção”. Veremos que para além

dos efeitos perversos de investimento estratégico em determinados espaços urbanos, com intenção de atrair e fixar capitais econômicos (Arantes, 1993; 2002), a cidade e a população parecem escapar da mera manipulação. Inclusive, as variadas formas de comunicação tornam-se uma das possibilidades de sobrevivência de grande parte da subjetividade coletiva que até então se realizava apenas no espaço urbano. De fato, desde a última década, a cidade se afirma como o grande cenário das relações sociais; os elementos urbanos ampliam o papel de mobilizadores da audiência pública e a comunicação diversifica as próprias formas para expressão das idéias e opiniões. Em conjunto, cidades, comunicações e artes sinalizam alguns comportamentos típicos na era da cultura digital.

A técnica e a tecnologia conformam as cidades, as comunicações e as artes

Dentre as muitas definições de cidade, aquela que afirma que “a cidade é o local de estabelecimento *aparelhado*, diferenciado e ao mesmo tempo privilegiado, sede da autoridade”, parece-nos bastante premonitória, pois sublinha que a cidade nasceu da aldeia, mas não é a resultante de uma simples alteração de escala, ou seja, da aldeia que cresceu (Benévolo, 1999, p.23, *grifo nosso*). Isto porque, de acordo com o autor, a cidade inaugurou e evidenciou a diferença de classes sociais: de um lado, os dominantes e, do outro, os subalternos.

Diante destas circunstâncias, as indústrias encontraram nas cidades um terreno sólido para se afirmarem e contribuíram de forma definitiva para o desenvolvimento de uma nova organização social e para a expansão urbana. As novas engenhocas e máquinas começaram a produzir bens que antes eram artesanalmente fabricados, produtos do trabalho de um indivíduo que dominava e detinha consigo certos conhecimentos técnicos. Assim, o mundo, que se baseava na técnica, foi se convertendo em um mundo tecnológico¹.

Mas, qual é a diferença entre técnica e tecnologia?

“A técnica é a conjugação de objetos com o conhecimento de sua manipulação para que se atinjam determinados fins, enquanto a tecnologia é composta de instrumentos que trazem em si o modo de atingir esses objetivos, dispensando, após a criação, a arte do saber fazer” (Duarte, 2003, p.20).

O autor destaca também que um fator importante que inaugurou a distinção entre a técnica e a tecnologia foi a alteração da fonte de energia de produção, a substituição da força animal pela energia produzida pelas máquinas a vapor. E as inovações não pararam por aí. Depois da máquina a vapor, surgiram as máquinas e os aparelhos alimentados pela energia elétrica. As cidades se apropriaram da energia elétrica para transformá-la, principalmente, em energia luminosa. Com isso, as cidades fortemente marcadas pelos aspectos cíclicos naturais e diurnos,

¹ Sobre a transição do mundo pautado na técnica para um mundo fortemente condicionado pela tecnologia, ver Duarte (2003), em especial, o capítulo 1, intitulado “O mundo tecnológico”.

ganharam maior liberdade para funcionar à noite. E, ao ser incorporada no seio da vida humana, a energia elétrica reconfigurou os hábitos e ampliou as possibilidades de atuação do homem sobre o mundo, instalando novos paradigmas sociais.

No entanto, foi no século XX que se deu o desenvolvimento e aprimoramento dos aparelhos elétrico-eletrônicos, das máquinas de captura, projeção e impressão de imagens. A partir de então, os meios de massa, tais como os livros, a fotografia, o rádio, os discos, o cinema, a televisão, entre outros, se infiltraram no cotidiano da sociedade. Dessa forma, os meios de comunicação foram potencializados pelas novas tecnologias desenvolvidas. Foi assim que os meios de comunicação exerceram uma influência direta na cidade, nas formas de representação e, também, na maneira como os indivíduos percebiam o espaço urbano.

Os artistas nunca se mantiveram completamente dissociados do desenvolvimento tecnológico. Quando se deu o desenvolvimento dos novos equipamentos e meios de comunicação, os artistas apropriaram-se deles, tanto para conceberem quanto para exteriorizarem suas produções. Então, passaram a ter as cidades como fonte de inspiração. Houve, dessa forma, uma explosão na produção de imagens, sobretudo, imagens urbanas. Mas, ao contrário da noção contemporânea de Arte² — ampla, múltipla, híbrida e, muitas vezes, coletiva —, o sistema das (belas) artes proposto no século XVIII privilegiava a pintura, a escultura, a arquitetura, a poesia e a música como resultado de esforços intelectuais individuais, além de elevá-las às condições de bens eruditos. Contudo, com o advento da Revolução Industrial, atrelado ao modo de produção capitalista e à movimentação da população que deixava o campo para se fixar nas cidades, iniciou-se um processo de dissolução do caráter individual e unitário da obra de arte³.

Para o funcionamento dessa cidade eminentemente urbana, vários elementos foram introduzidos nas ruas e praças, tanto para atender os deslocamentos da população com mais segurança (sinalização viária), como para garantir o conforto (bancos, abrigos de ônibus), como também para ornamentar (fontes, esculturas). Arte e indústria também se uniram com a criação de peças em ferro fundido desenhadas por mestres da época que diluem a fronteira também entre técnico e artístico. Para Knauss (1998, p.36), quando algum desses elementos adquire significado extra, podemos nomeá-los como imaginária urbana, que, resumidamente:

“(...) pode ser considerada uma unidade de significantes, um suporte de mensagem no contexto da sintaxe urbana. Como inscrição na paisagem edificada, ela participa de uma estrutura de significação do território da cidade, operando uma articulação entre a ordem espacial e a ordem temporal, revelando conteúdos históricos acerca da sociedade”.

² A complexa discussão sobre os vários conceitos de Arte é repassada por Morais (1998) no livro com o provocativo título “Arte é o que eu e você chamamos de arte: 801 definições sobre arte e o sistema de arte”.

³ Sem dúvida alguma, Benjamin (1975) foi um dos primeiros pensadores a tratar das questões das imagens que estavam sendo influenciadas pelas tecnologias, suas relações com as cidades e, principalmente, com o conhecido contexto da cultura de massas. Seu texto intitulado “A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica”, publicado em 1936, continua sendo, para nós, uma referência para a discussão sobre a arte tecnológica.

Se, como vimos, as relações entre a arte e a cidade, bem como entre as comunicações e as cidades, alinhavadas pelas técnicas e tecnologias, são bastante evidentes ao longo da história, foi no século XX, que se consumou a aproximação entre os meios de comunicação e as artes⁴. Dessa união entre as artes e as comunicações resultaram bens que se adequaram ao contexto da “cultura de massas”, uma cultura tipicamente urbana.

A cultura de massas, o espaço urbano e a era digital

A cultura de massas pode ser compreendida como mais uma das questões introduzidas na sociedade pelo modo de produção industrial. A fabricação dos objetos em série, ou seja, com o auxílio de máquinas que possibilitavam a produção em larga escala de um único produto para diversos consumidores, dá o tom inicial da cultura de massas. É justamente esta a concepção da relação entre os bens manufaturados e os cidadãos: uma via de mão única, uma relação de um para muitos, de produtor e produtos únicos para múltiplos consumidores.

Podemos perceber que a cultura de massas se alimentou não somente da lógica industrial, mas também da lógica do Capitalismo e, de certa forma, contribuiu para a consolidação dos atuais meios de produção e consumo contemporâneos. Os objetivos são convergentes: aumento da produção de bens, redução do tempo de fabricação, barateamento do custo, ampliação do mercado consumidor, e, finalmente, geração do maior lucro possível.

Esta lógica que passou a predominar em todos os campos da vida da sociedade, inclusive propondo alterações na produção e compreensão do espaço das cidades, também se refletiu nas comunicações e nas artes. A cultura de massas teve origem na popularização do jornal, no telégrafo e, especialmente, na fotografia. Foi, principalmente, por meio das imagens que as artes se aproximaram das comunicações, e o espaço urbano tornou-se o grande protagonista. A imprensa escrita foi e ainda é um canal de difusão do que a população pensa também. Em relação aos elementos urbanos é de destacar a participação da imprensa na criação de símbolos urbanos, com o conhecido movimento (mesmo que sublinhado por questões políticas) que tomou conta de Nova York para a retirada da escultura de Richard Serra da Federal Plaza. Em última instância, a imprensa tornou-se um canal para reivindicação da população sobre as imagens urbanas que convivem na cidade e que são gerenciadas pelo poder público.

Ainda no início do século XX, com o surgimento do cinema a condição estática das imagens foi rompida, mas a característica essencial da cultura de massas continuou presente, ou seja, o cinema constitui-se em um bem para ser consumido coletivamente. No entanto, foi com a difusão da televisão que a cultura de massas atinge seu ápice. Pela primeira vez, um mesmo produto foi consumido por um grande número de pessoas, e, o que é mais incrível, ao mesmo tempo. Ao

⁴ Sobre as imbricações dos caminhos das comunicações com os das artes, principalmente, a partir da revolução tecnológica, ver Santaella (2005), que no livro intitulado “*Por que as comunicações e as artes estão convergindo?*” aborda, entre outras questões, quais são as apropriações que os meios de comunicações têm feito da arte e que papéis sociais a arte associada às mídias pode desempenhar na era da cultura digital.

serem adquiridos e inseridos no convívio familiar, os aparelhos televisores propuseram um novo ritmo de vida, modificações físicas no espaço da residência, denotadas pelo surgimento da “sala de TV”, e alimentaram, principalmente através da publicidade, o lado consumista dos indivíduos. O cinema e a televisão marcaram o início de uma profunda hibridização entre som e imagem, contudo há uma ênfase na produção imagética. Não é à toa que o século XX é chamado por diversos autores como “o século das imagens”⁵.

O surgimento de novas máquinas de produção de imagens não findou, entretanto, com o desenvolvimento da TV. O canal de televisão por assinatura e o videocassete permitiram aos consumidores uma forma de apropriação mais individualizada, ou seja, o uso personalizado das imagens. A TV por assinatura possibilitou a seleção de uma programação mais voltada para as necessidades individuais e o videocassete possibilitou a aquisição e consumo em domicílio, “a gosto do freguês”, com recursos de fragmentação e aceleração da imagem e a aquisição de vídeos não disponibilizados nos circuitos comerciais.

As câmeras filmadoras de uso amador também foram responsáveis por significativas alterações no que diz respeito à produção e consumo de imagens e, também, contribuíram para a flexibilização das fronteiras entre cidades, artes e comunicações. O fato de uma pessoa poder adquirir e manusear uma máquina com baixo grau de complexidade de utilização para produzir seus próprios vídeos, deslocou o indivíduo da posição de consumidor para a de produtor. Assim, teve início um ciclo de processos interativos que foi responsável pela reconfiguração da cultura contemporânea, uma cultura baseada no computador e na tecnologia, na definição do momento como era da cultura digital⁶.

As inúmeras invenções e inovações tecnológicas, tais como as máquinas a vapor e as movidas pela energia elétrica, as ferrovias e os automóveis, aliadas ao aprimoramento e desenvolvimento dos meios de comunicação, entre outros, os aparelhos telefônicos, os televisores e os aparelhos de impressão, foram as responsáveis por significativas modificações nas formas de vida atuais. Entretanto, foi a partir dos anos de 1990, que o desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação (TICs) evidenciadas, mais especificamente, nos computadores interligados em rede, que temos assistido a uma profunda revolução⁷.

Podemos dizer que as TICs têm sido as responsáveis por processos de mudanças da mesma forma que a manufatura teve tal responsabilidade para o desenvolvimento industrial. Porém, as transformações ocorridas na sociedade industrial se deram de forma muito mais lenta e gradativa,

⁵ Sobre a importância que as imagens adquiriram no século XX, ver Neiva Jr. (1991). No capítulo 6, intitulado “O século das imagens”, o autor tece considerações sobre o uso das imagens desde a Revolução Gráfica, quando os desenhos em revistas ilustradas passaram a ser substituídos por fotografias, até as técnicas mais recentes de composição de imagens que não guardam relação alguma com o seu referente.

⁶ Santaella (2003) tem utilizado como categorias analíticas e configuração das culturas humanas divididas em seis grandes eras civilizatórias: (1) cultura oral; (2) cultura escrita; (3) cultura impressa; (4) cultura de massas; (5) cultura das mídias; e, finalmente, (6) cultura digital.

⁷ Johnson (2001) traça um percurso histórico, ressaltando a importância das artes e da arquitetura desde a Idade Média (principalmente no capítulo 2) até as transformações dos últimos cinquenta anos que trouxeram a informática para o centro da organização humana, evidenciando a amplitude da inserção das TICs no contexto social.

se comparadas com as transformações da sociedade contemporânea. Em, aproximadamente, duas décadas e meia, a microeletrônica possibilitou o desenvolvimento das TICs e potencializou a capacidade de produção de informação.

Hoje em dia, as TICs já extrapolaram os limites anteriormente supostos em filmes de ficção científica ou em jogos eletrônicos, o que não passava de uma simulação para um futuro distante. Atualmente, tanto as possibilidades de atuação dos indivíduos como as relações sociais por eles estabelecidas têm sido profundamente alteradas pelos impactos dessas tecnologias. A interatividade proporcionada pelas tecnologias digitais e a conectividade possibilitada pela Internet devem ser destacadas como uma das mais relevantes contribuições do desenvolvimento computacional para o estabelecimento de novas formas de relação social. A comunicação ilimitada permitiu que os ambientes virtuais se tornassem locais de encontro, onde pessoas separadas geograficamente pudessem se fazer presentes.

A tecnologia digital dos computadores revelou-se como a primeira grande tecnologia do século XX que aproximou estreitamente pessoas que não se conheciam, em vez de afastá-las. Segundo Johnson (2001, p. 51), o automóvel criou a clausura dos condomínios fechados, enquanto o telefone fixo e a televisão nos mantiveram firmemente plantados nos espaços domésticos e, até mesmo no cinema, a vida pública se desenvolveu sob um voto de silêncio. Já com o uso público da Internet, pudemos conversar com pessoas ao redor do mundo em tempo real, enviar correspondências que são entregues instantaneamente, trocar experiências com pessoas espalhadas pelo mundo.

Outras possibilidades são: fazer apresentações em outros países, participar de cursos ou seminários no conforto de nossa poltrona, fazer compras sem sair de casa, trabalhar em um país e morar em outro, contribuir socialmente. O acesso às informações também foi facilitado com a disponibilização das versões virtuais dos jornais, através dos quais podemos decidir ou opinar sobre os fatos e eventos. Até mesmo, expor a nossa vida íntima a qualquer pessoa localizada em qualquer parte do globo terrestre, seja através de *foto*logs e *blogs* (diários virtuais), seja por meio de *webcams* (câmeras digitais conectadas aos computadores), foi permitido, facilmente, com o advento da Internet.

“Ninguém nunca passou incólume por transformações tão radicais e agora, na era da informação, não será diferente. O desenvolvimento da eletrônica, a disseminação dos computadores e, especialmente, da Internet têm afetado radicalmente a forma de as empresas fazerem negócios, a forma de trabalho, o contato pessoal e até os relacionamentos interpessoais. Estamos ingressando numa Sociedade Digital, regida por regras diferentes, novos desafios e amplas possibilidades” (Lima, 2000, p. VII).

Essas formas distintas de interação social que emergem da sociedade conectada são o que Lévy (2000) chama de “cibercultura”⁸: um conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. A cibercultura, essencialmente de natureza heterogênea, tem sido responsável pela formação de novos paradigmas para as relações sociais e espaço-temporais. Os meios de comunicação desempenharam importante papel na reconfiguração do tempo e do espaço. E, quando os meios de comunicação se aliaram à informática, produzindo novas tecnologias de informação e comunicação, os resultados foram surpreendentes, com grandes reflexos no espaço e na previsão desse espaço na contemporaneidade:

“As cidades foram configuradas para minimizar as barreiras do espaço e para superar as limitações do tempo, ao passo que as telecomunicações foram moldadas visando o contrário, minimizando as barreiras de tempo para superar as limitações do espaço” (Graham, 2004, p.60).

Segundo Ferreira (2000), a estruturação do pensamento e a organização espacial contemporâneas têm seguido a lógica da rede, a qual é acentrada, heterogênea e em movimento contínuo, constituindo um modelo completamente diferente do moderno (hierárquico, arborescente e imprescindível para a constituição de um raciocínio que deveria sempre se encaixar em padrões totalizantes). Os novos paradigmas impostos pela cibercultura não são responsáveis somente pelo conjunto de valores construído para os mundos virtuais. Eles também reestruturam alguns aspectos das vidas dos indivíduos que sequer ainda tiveram contato com o ciberespaço. As TICs transformaram-se em mais uma instituição que, ao lado da família, escola, igreja, arte, e da comunidade, têm participado da construção da subjetividade humana.

Mas qual será a essência da cultura digital? Segundo Santaella (2003, pp.70 e 71), “o aspecto mais espetacular da era digital está no poder dos dígitos para tratar toda informação, som, imagem, vídeo, texto, programas informáticos, com a mesma linguagem universal, uma espécie de esperanto das máquinas”. Isto tecnicamente significa que apenas variando as combinações de dois dígitos, zeros e uns, podemos ter como resultado final uma infinidade de produtos diferenciados que podem ser transportados por meio das redes digitais e acessados de qualquer lugar. Esta é a essência dos processos de virtualização.

Finalmente, podemos perceber que os paradigmas da sociedade conectada estão baseados na cultura digital, na velocidade, na dinâmica espaço-temporal e na possibilidade de mudança. Isso quer dizer, que os paradigmas contemporâneos se apóiam nos processos de virtualização.

⁸ “Cibercultura” é o título de uma obra de Lévy (2000b), além de ser o termo utilizado pelo autor para denominar o que temos chamado nesse artigo de “era da cultura digital”. Em “A inteligência coletiva: por uma antropologia do espaço”, Lévy (2000a) também apresenta uma série de considerações sobre a cultura digital e as relações contemporâneas entre as tecnologias, as artes, o espaço físico, o espaço virtual e o tempo.

A virtualização das cidades, das comunicações e das artes

A partir dos anos noventa, com o amplo desenvolvimento das TICs e, principalmente, com a popularização da Internet, a palavra “virtual” passou a ser utilizada em larga escala. Inicialmente, esta palavra parecia ser o oposto da palavra “real”. Mas a combinação destas gerou a expressão “realidade virtual” e fez com que os limites entre real e virtual ficassem difíceis de se definir. A busca pelo significado desses conceitos tem alimentado grandes discussões filosóficas de pensadores como, por exemplo, Gilles Deleuze e Michel Serres.

Sem dúvida, Pierre Lévy tornou-se um grande teórico contemporâneo do virtual, pois abordou a virtualização sob os aspectos filosófico (definição de conceitos), antropológico (a relação entre o ser humano e o processo de virtualização) e sócio-político (compreensão da condição contemporânea, para atuarmos efetivamente como participantes ativos). Lévy (2003, pp.15-17), em seu livro “O que é o virtual?”, demonstrou que o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Segundo o autor, o real é a materialização do que antes existia apenas no âmbito do “possível”. O possível é tudo o que já está definido, faltando-lhe apenas existir, tornar-se real. Já o atual pressupõe uma dose de criatividade, pois no processo de atualização não ocorre somente a materialização, mas também a inovação resultante da influência das circunstâncias do entorno.

Do ponto de vista filosófico, virtual é “aquilo que existe apenas em potência e não em ato” (LÉVY *op. cit.*, p.15). Assim, o virtual é tudo o que já está predeterminado, embora não apareça exteriormente, e contém todas as condições essenciais à atualização; é um estágio anterior ao atual, um “complexo problemático”.

Do ponto de vista conceitual, o processo de virtualização pode ser definido como um movimento inverso da atualização. Não é uma desrealização, uma transformação da realidade num conjunto de possíveis, mas uma mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade do objeto considerado: em vez de se definir por sua atualidade, que é uma solução, sua consistência essencial encontra-se no campo problemático. A virtualização passa de uma solução dada a um (outro) problema.

Partindo dessas abordagens, compreendemos que a virtualização é também um dos principais vetores da criação de realidade. Através dos processos de virtualização uma nova noção espacial tem sido desenvolvida. Na verdade, desde os primórdios do desenvolvimento da interface gráfica computacional há o desenvolvimento da noção espacial do introduzida pelo computador. Mas foi a Internet, nos anos 90, que possibilitou o desenvolvimento dessa espacialidade.

Quando os ambientes digitais foram associados em rede, se transformam em um sistema em que múltiplos usuários que poderiam interagir entre si em tempo real, mesmo que estivessem localizados fisicamente em pontos opostos. Hoje, este espaço é chamado de ciberespaço. Nos anos de 1980, a comunidade de computação se apropriou da idéia de ciberespaço concebida por

Gibson⁹ como uma metáfora para o modo como as pessoas interagiam entre si por cadeias de computador. No início dos anos 90, entretanto, o uso do termo extrapolou os limites da comunidade de especialistas, tornando-se expressão do espaço-tempo propiciado pelo uso das redes de computadores e tendo, inclusive, se desdobrado na noção mais geral de “cibercultura”.

A partir do amplo emprego do termo, alguns teóricos buscaram explicitar mais precisamente a idéia, ressaltando o que entendiam como essencial. Michael Benedict define o ciberespaço como uma rede globalmente conectada, alimentada, sustentada e gerada por computadores (Steele 2001, p.26). Com esta abordagem percebemos a conotação social do ciberespaço bastante evidenciada, haja vista se tratar de um espaço artificialmente concebido e globalmente conectado. Focando a problemática do conhecimento, por exemplo, Lévy (2000a, pp.120-123) caracteriza ciberespaço como “a terra do saber”, carente por exploração, potencializadora do desenvolvimento da humanidade.

Lévy (2000b, pp.92 e 93) também acrescentou às características elaboradas por Gibson para o ciberespaço o seu caráter digital e define “ciberespaço” como “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores”. O autor expõe que a característica digital é a marca distintiva do ciberespaço, uma vez que é a responsável pelo condicionamento do caráter plástico, fluido, precisamente calculável, tratável em tempo real, hipertextual, interativo e virtual dos dados.

Hoje, o termo “ciberespaço” é largamente utilizado para denominar o ambiente virtual que se tornou possível graças à Internet. No ciberespaço, um usuário tem seu endereço eletrônico sem relação direta com seu endereço físico; de qualquer computador conectado à rede mundial, independente de lugar geográfico, é possível receber e enviar mensagens, ou seja, compartilhar informações, sem que haja necessidade de deslocamento físico. Percebemos então, que o ciberespaço é o espaço onde o usuário imerso, pode se deslocar, explorar, navegar, passear, ocupar e habitar o mundo.

O ciberespaço pode anular as distâncias entre os habitantes de uma cidade, ainda que esta anulação seja virtual, propiciada pela comunicação sob forma digital e da telepresença. Esta sempre foi a utopia do espaço urbano: “a superação do fechado e do aberto, do imediato e do mediado, da ordem próxima e da ordem distante, em uma realidade diferencial na qual estes termos não se separam mais, mas mudam em diferenças imanentes”, como disse Henry Lefebvre nos anos 1970 (citado por Lemos, 2001).

Máquinas e tecnologias sempre foram pensadas e/ou utilizadas como extensões do corpo humano. Assim, tanto os lápis, canetas e pincéis, como as próteses, podem representar a extensão dos membros, o ciberespaço pode ser considerado como um ambiente de extensão, transformador da nossa percepção de tempo e de espaço. Do ponto de vista social, o ciberespaço

⁹ O termo “ciberespaço” foi usado pela primeira vez por William Gibson no romance de ficção científica *Neuromancer*, de 1984 (Lévy 2000a, p. 104), em que *hackers* conectavam seus cérebros diretamente em redes de computadores onde as informações eram representadas como relevos em uma paisagem, de tal modo que os personagens podiam viajar como em um espaço tangível. Então, segundo o autor, o ciberespaço é o espaço imaterial, mas pleno de conteúdos e passível de ser apreendido pelos sentidos.

é também um potencializador de novas interações humanas e globais que tem gerado profundas transformações nos meios econômico e científico, e tende a se expandir para outros campos da vida humana.

Em relação ao espaço urbano, mesmo que ainda não haja um modelo paradigmático de cidade virtual, sabemos que é grande e antigo o desejo humano de transcender o corpo físico, de controlar experiências sensoriais, de estar a distância, com os sentidos transportados, ainda que através das telecomunicações. Tudo isto alimenta o atual interesse da humanidade pela virtualidade e suas implicações e também, o desejo de desenvolvimento dos ambientes virtuais.

Das diversas definições para as cidades virtuais uma característica que parece ser consensual é que as cidades virtuais são mundos virtuais, locais de encontro em meio eletrônico, onde as pessoas se encontram, formando comunidades globais. Estas comunidades podem se configurar por diversas formas: salas de jogos, fóruns *on-line*, listas de discussão, jornais e revistas eletrônicas, diários virtuais etc. Foi a linguagem *VRML (Virtual Reality Modeling Language)*, uma linguagem para a modelagem de ambientes virtuais, criada em 1994, que permitiu a implementação destes mundos virtuais e avatares (representantes dos usuários no ambiente virtual) no ciberespaço porque tem mecanismos para suportar aplicações de animação em tempo real. Assim, os mundos animados podem responder a eventos externos interagindo imediatamente com um ou mais usuários simultaneamente (Ferreira, 2000).

Tanto a versão mais modesta do mundo virtual, representada pelas salas de bate-papo, que apresentam somente texto, quanto a mais elaborada, que utiliza imagens e avatares, cumpre um importante papel no que diz respeito à estruturação do ciberespaço. Segundo Quéau (1995) os mundos virtuais representam uma revolução copérnica. Antes girávamos em torno de imagens, agora giramos dentro delas. As imagens virtuais não são somente imagens, pois definem aspectos como profundidade, dentro, fora, atrás etc. Mais do que isso, conformam a (nova) vida urbana.

As cidades, as comunicações e as artes virtuais conformam a vida urbana

Todas as questões acima colocadas permitem-nos verificar que a ação do ser humano não se restringe ao espaço físico. Mas, nem por isso a cidade concreta desapareceu, nem parece que irá desaparecer em breve. Por meios das tecnologias digitais, os indivíduos puderam construir novos mundos e agir sobre eles, interagindo com outros indivíduos e estabelecendo novas formas de relação social e de atuação no tecido urbano. Após terem contato com os ambientes virtuais, os indivíduos se atualizaram e acabaram alterando sua relação com o espaço físico.

Os ambientes virtuais vêm se integrando aos espaços físicos de diversas formas, similar à inserção do telefone, cinema e televisão. Segundo Graham (2004, p. 63) as idéias que pregam o “fim das cidades” não apresentam nada mais do que utopias unidimensionais, demasiadamente simplistas e tecnologicamente deterministas. São idéias falhas porque não consideram o modo

como as novas tecnologias se relacionam atualmente com a sociedade que habita os espaços físicos.

O espaço urbano tem sido utilizado como matéria-prima dos artistas e como cenário para exposições artísticas. As atuais *Flash Mobs*, que são encontros relâmpagos de cunhos ativistas e artísticos marcados via Internet, são exemplos das relações do espaço urbano físico com o ciberespaço. Por outro lado, as cidades são, cada vez mais, evidenciadas pelos meios de comunicação. As câmeras instaladas no espaço urbano são utilizadas para diversas finalidades, podendo funcionar como, por exemplo, um equipamento vigilância ou um instrumento de produção de informação veiculada na Internet. Os cidadãos, equipados com suas câmeras fotográficas digitais, registram, a todo o momento, cenas do cotidiano urbano e, em muitos casos, divulgam suas imagens em páginas da Internet.

Embora, até aqui, tenham sido evidenciadas algumas relações entre os espaços físicos e a sociedade conectada, acreditamos que a maior parte das novas relações entre os dois temas estão por serem descobertas e/ou evidenciadas, bem como as interações entre as cidades, as artes e as comunicações tendem se tornar mais imbricadas. Os ambientes virtuais se desenvolveram a partir de espaços físicos, mas não tomaram o lugar deles. Há uma constante atualização das concepções e percepções de um espaço a partir da atuação da sociedade no outro. Ou seja, os espaços virtual e físico se interferem e se reconfiguram mutuamente a partir da atuação da sociedade sobre estes espaços. Mais uma vez, chama a atenção como a cidade continua também com a possibilidade de ser discutida através dos inúmeros exemplos de elementos urbanos. Seja com a criação de *sites* para manifestar amor ou ódio sobre um determinado elemento (como o obelisco colocado no bairro de Ipanema no Rio de Janeiro do fim dos anos 1990), às comunidades do Orkut, que também congregam opiniões sobre a importância de um simples relógio digital para a criação de referências espaciais¹⁰, e que sinalizam também para aspectos mais subjetivos que ligam a cidade, os elementos urbanos e as novas tecnologias de comunicação.

Considerações finais

As técnicas, as tecnologias e, recentemente, a espacialidade emergida da interface gráfica proporcionaram mudanças significativas na sociedade. O trajeto do homem contemporâneo não é mais definido pela relação já chamada de claustrofóbica definida pelo espaço-tempo, mas pelo tempo-comportamento, que é uma relação de transformação contínua em que o material e o não-material se influenciam simultaneamente. A sociedade conectada ganhou liberdade para funcionar a distância. Os indivíduos já podem se relacionar em uma esfera virtual, quase

¹⁰ Esse fato aconteceu na cidade de Juiz de Fora, interior do estado de Minas Gerais, onde numa comunidade do Orkut jovens reclamavam a retirada de um relógio digital (chamado de pirulito) que servia de ponto de encontro na cidade. Na verdade, o relógio foi retirado para a colocação de uma cabine da Polícia Militar, evidenciando a evocação de imagens simbólicas contidas por diferentes elementos urbanos, que são compreendidos pela população e, agora, através da Internet, ganham efeito de opinião coletiva e meio de caminho para a transformação de opinião coletiva (de um grupo) em opinião pública (do conjunto de cidadãos). A comunidade é intitulada "Queremos o pirulito de volta!!". Disponível em <<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=3592687>>. Acessado em: 05 jan. 2006.

independentemente do espaço concreto. Reuniões, encontros, compras, estudos, e, até mesmo viagens, foram potencializados e parecem prescindir de espaços concretos, podendo valer-se de sua existência na forma de bits, menor parte da informação digitalizada e, portanto, menor parte a que este mundo virtual pode ser reduzido. Contudo, a cidade concreta não desapareceu e tende a não desaparecer, mas sim ser ampliada e redefinida virtualmente.

As TICs possibilitaram uma junção dos ambientes virtuais com os espaços físicos, produzindo espaços híbridos que ainda estão por serem explorados. É imensa a quantidade de informações existentes no mundo de hoje e, incrível, a velocidade de produção do conhecimento. Isso impõe novos rumos para a vida em sociedade. É necessário que a humanidade aprenda a conviver com a provisoriedade, as incertezas, o imprevisto e a novidade. Analisar os fatos, refletir, interiorizar a informação adquirida, e, a partir daí, produzir novos conhecimentos, é a seqüência que contribuirá para a formação de um indivíduo socialmente ativo, e, ao mesmo tempo, um agente criador de novas possibilidades.

A dimensão cartográfica da metrópole não tem medida, pode dissolver, em parte ou em sua totalidade, uma obra de arte pública. Cada região apresenta uma estrutura urbana, paisagística que demanda soluções especiais. Na tessitura das metrópoles os monumentos e as intervenções tridimensionais são marcos que ligam o próximo do distante, o simples do complexo e o estético ao cotidiano. Assim, a localização da obra de arte deve dialogar, de forma alusiva ao significado ou uso do local. A história dos materiais e técnicas está presente na memória inscrita dos objetos. Marcas, documentos, resíduos que sinalizam para o universo de pessoas que habitaram determinada região onde está situada a obra de arte pública. Uma investigação sobre os processos tecnológicos, manuais, químicos, físicos, óticos, além da documentação fotográfica ou cinematográfica, são referências de percepção e apreensão da arte pública. Assim, é possível mapear a cidade, contar a sua história, delinear o horizonte urbano como pano de fundo da multiplicidade das experiências e linguagens, que caracterizam a produção artística, constroem novas paisagens via arte. Um espaço sem fronteiras, tangenciado pelas múltiplas possibilidades de criação: monumentos, esculturas, pinturas murais, objetos tridimensionais, além do paisagismo e da arquitetura que requalificam e ressignificam o espaço urbano, e são objeto privilegiado das intervenções contemporâneas (Brandão & Remesar, 2000).

O advento das novas tecnologias de informação e comunicação, aliado ao processo de globalização, propôs alterações em diversos campos do conhecimento, ampliou as possibilidades de relações sociais e tem sido tratado como “a mais intensa revolução já vista” ou “o advento das tecnologias de disjunção espaço-tempo”. Outras alterações estão relacionadas diretamente com as novas formas de representação e, conseqüentemente, com as possibilidades de compreendermos a cidade.

A cidade é aqui definida como um conjunto de imagens e espaço de cultura que se revela por meio das comunicações e das artes. Pode-se dizer que as cidades se constituem nas representações comunicativas e artísticas que dizem respeito a espaços urbanos, edificações,

práticas sociais, indivíduos, identidades, construções simbólicas, projetos e utopias, narrativas sobre a cidade, enfim, imagens que pelos seus aspectos subjetivos, semióticos e estéticos, históricos e sociológicos revelam as cidades.

Compreender as diversas relações entre as técnicas, as tecnologias e o ser humano, parece-nos um critério possível para a análise das relações entre as cidades, as comunicações e as artes. Portanto, apontar algumas modificações ocorridas no seio da nossa sociedade propostas pelo desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação torna-se indispensável para uma compreensão contemporânea do espaço social urbano. Já temos percebido profundas reorganizações do espaço e do tempo, mas é provável que as possíveis interações com as imagens digitais e mundos virtuais, estabeleçam novas dimensões ainda não imaginadas.

Cabe lembrar que a complexidade das cidades tem aumentado e isso faz com que a cidade já não possa mais ser pensada apenas como projeto fechado, conjunto finito de bens e funções visíveis, concretizada em um espaço físico nitidamente demarcado e regida por uma temporalidade que coincide exatamente com as frações de tempo dos relógios. Há ainda uma demanda por um pensamento que aborde a cidade como um sistema aberto. Na visibilidade de seus processos de desenvolvimento devem ser percebidos os elementos intangíveis, os aspectos e lugares simbólicos da cultura que permitem a construção de cidades imagináveis. A narrativa da cidade, a partir da memória coletiva, povoada por imagens, descontinuidades, desejos e sonhos, alimenta o repertório que poderá formar a base de significados da vida subjetiva para o tempo que está por vir.

Referências

ARANTES, O. *O lugar da arquitetura depois dos modernos*. São Paulo: Ed. USP: Studio Nobel, 1993.

_____. "Cultura e transformação urbana". In: PALLAMIN, V. (org.). *Cidade e cultura: esfera pública e transformações urbanas*. São Paulo: Estação Liberdade, 2002, pp.59-70.

BENEVOLO, L. *História da cidade*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1999.

BENJAMIM, W. "A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica". In: *Os pensadores XLVIII*. São Paulo: Abril Cultural, 1975 (1936).

BRAIDA, F. *Arquitetura virtual: contribuições e relevância para a melhoria do espaço de aquisição e produção coletiva do conhecimento (acesso à informação) e para o ensino a distância mediado por computador (e-learning) de artes, arquitetura e urbanismo*. Monografia para conclusão de curso de Arquitetura e Urbanismo. Juiz de Fora: UFJF, 2004. [mimeo].

BRANDÃO, P. & REMESAR, A. (coord.). *Espaço público e a interdisciplinaridade*. Lisboa: Centro Português de Design, 2000.

CORNELL, E. *A arquitetura da relação cidade-campo*. Brasília: Ed. ALVA Ltda., 1998 (1977).

CASTELLS, M. *A sociedade em rede – a era da informação: economia, sociedade e cultura*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

COLCHETE FILHO, A. *Estudo sobre o mobiliário urbano no Rio de Janeiro: a experiência do Projeto Rio Cidade Leblon e Vila Isabel*. Dissertação de mestrado em Urbanismo. Rio de Janeiro: FAU/UFRJ, 1997.

CREUS, M. “Espacios, muebles y elementos urbanos”. In: SERRA, J. *Elementos urbanos: mobiliário y microarquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili, 1996.

DUARTE, F. *Do átomo ao bit: cultura em transformação*. São Paulo: Annablume, 2003.

FERRARA, L. *Design em espaços*. São Paulo: Edições Rosari, 2002.

FERREIRA, L. *Modos de ocupação do ciberespaço*. Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2000. Disponível em <www.eco.ufrj.br/n-imagem>. Acessado em: 10 ago. 2004.

FREIRE, C. *Além dos mapas, os monumentos no imaginário urbano contemporâneo*. São Paulo: Annablume, 1997.

GRAHAN, S. “Planejando lugares cibernéticos: cidades, novas tecnologias de comunicação e o futuro do planejamento”. In: SCHIFFER, S. (org.). *Globalização e estrutura urbana*. São Paulo: Hucitec: FAPESP, 2004.

HALL, S. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 1999 (1992).

_____ et al. *Doing cultural studies. The story of Sony Walkman*. London/California: SAGE Publications Ltd., 1997.

JOHNSON, S. *Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001 (1997).

KNAUSS, P. (coord.). *Cidade vaidosa: imagens urbanas do Rio de Janeiro*. Rio de Janeiro: Sette Letras, 1999.

_____. *Imagens urbanas e poder simbólico; esculturas e monumentos públicos nas cidades do Rio de Janeiro e Niterói*. Tese de doutorado em História. Niterói: UFF/PPGH, 1998.

LEMOS, A. *Ciber-cidades*. 2001. Disponível em <www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/txt_and1.htm>. Acessado em: 05 jun. 2004.

LÉVY, P. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Edições Loyola, 2000a (1994).

_____. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2000b.

_____. *O que é o Virtual?*. São Paulo: Editora 34, 2003 (1995).

LIMA, F. *A sociedade digital: impacto da tecnologia na sociedade, na cultura, na educação e nas organizações*. Rio de Janeiro: Qualitymark Ed., 2000.

MARICATO, E. "As idéias fora do lugar e o lugar fora das idéias – planejamento urbano no Brasil". In: ARANTES, O; VAINER, C; MARICATO, E. *A cidade do pensamento único: desmanchando consensos*. Petrópolis: Vozes, 2002 (2000).

MORAIS, F. *Monumentos urbanos. Obras de arte na cidade do Rio de Janeiro*. Rio de Janeiro: Prêmio Editorial, 1999.

_____. *Arte é o que eu e você chamamos arte: 801 definições sobre arte e o sistema de arte*. Rio de Janeiro: Record, 1998.

NEIVA JR., E. *A imagem*. São Paulo: Editora Ática, 1991.

QUÉAU, P. *Le virtual, vertus et verites*. 1995. Disponível em <<http://www.ina.fr/Livre/index.html>>. Acessado em: 16 abr 2004.

SANTAELLA, L. *Cultura e artes do pós-humano: das cultura das mpidias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

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

STEELE, J. *Arquitectura y revolución digital*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2001.

VAZ, L. & JACQUES, P. "Reflexões sobre o uso da cultura nos processos de revitalização urbana". In: *IX Encontro Nacional da ANPUR*. Rio de Janeiro: maio, 2001 (CD-Rom).