

Do moderno ao contemporâneo: um olhar sobre a paisagem urbana

Mônica Schieck*

Índice

1 A cidade e a experiência subjetiva	1
2 Da estimulação sensorial a mobilidade	3
3 Mobilizações Instantâneas	6
4 Considerações finais	11
5 Bibliografia	11

Resumo

Partindo da premissa que “*o espaço e o tempo são categorias básicas da existência humana*”, (HARVEY, 2007, p.187) pretendemos, neste artigo, analisar as práticas contemporâneas de agregação social, tais como as *flash mobs* e as *smart mobs*, que ganharam notoriedade por reunirem um considerável número de pessoas no circuito urbano das metrópoles. Para tanto estabeleceremos estabelecendo um contraste entre o cenário urbano do início do século XX e as metrópoles contemporâneas, apontando como as atuais tecnologias informacionais servem de suporte para constituição de novos agregados sociais.

*Doutoranda da Escola de Comunicação e Cultura da UFRJ -ECO-UFRJ. Linha de Pesquisa: Tecnologias da Comunicação e Estética - Orientador: Henrique Antoum.

Palavras-chave: metrópoles modernas; comunidade virtual; mobs; cibercidades

1 A cidade e a experiência subjetiva

Antes de mapearmos a atual geografia do espaço urbano, essencialmente marcado pelo constante fluxo das tecnologias móveis de comunicação, entendemos ser necessário voltarmos um pouco no tempo, mas precisamente a modernidade, onde os fenômenos da industrialização, do fluxo de bens, de pessoas e de capital transformaram as cidades no seu principal palco. “*A cidade é simultaneamente o maquinário e o herói da modernidade.*” (De Certeau *apud* HARVEY, 2007, p.34)

Foi no contexto da cidade que a cultura moderna encontrou seu abrigo, a cidade fornecendo o lugar para circulação dos corpos e mercadorias, para as trocas de olhares e os exercícios de consumo. A vida moderna pode ser definida como essencialmente urbana, mas para que isto se consolidasse as “*transformações sociais e econômicas do capitalismo impuseram uma remodelação à cidade na mesma segunda metade do século XIX que viu surgirem as condições de pos-*

sibilidade e depois o cinema propriamente dito.” (TUCHERMAN, 2005, *online*)¹

Se a Paris do século XIX, tão bem descrita por Walter Benjamin em seu clássico ensaio ‘Charles Baudelaire um lírico no auge do capitalismo’, foi apresentada como a primeira capital simbólica desta modernidade por ter dado início ao processo de exibição de visibilidade e distração, de “*construção da eternidade na efemeridade*”; Nova York na virada do século XX herdou e complementou esse projeto passando a lidar com a superestimulação e com o choque, “*transformando-se num caldeirão transbordante de distração, sensação e estímulo, vindo surgir, materializada pelo crescimento do capitalismo industrial, a sociedade de massa.*” (TUCHERMAN, 2005, p.03.)

A fim de registrarmos mais detalhadamente esse momento da nova experiência subjetiva, pois assim como Milton Santos entendemos que a “*cada sistema temporal o espaço muda*” (SANTOS, 2001, p.51), estaremos voltando nosso foco para o envolvimento do cidadão com as desordenadas metrópoles modernas do começo do século XX tomando como base o clássico ensaio de George Simmel, ‘A Metrópole e a Vida Mental’, onde o autor assinala que a experiência subjetiva do tipo metropolitano caracteriza-se pelos choques físicos e perceptivos do ambiente urbano moderno. Tendo sua mente estimulada pela diferença entre a impressão impetuosa de um dado momento e o que o precedeu, o ritmo e a multiplicidade da vida econômica, ocupacional e social, o indivíduo, em cada atravessar de rua, se defronta

¹ Disponível: <<http://www.ull.es/publicaciones/latina/bienaldecamunicacionmesa2.pdf>> Acesso: 14 out. 2005.

com uma intensidade de estimulação sensorial diferente das fases anteriores da cultura humana. (SIMMEL, 1967, p.12)

Apresentando o ambiente moderno como especificamente urbano e a economia monetária influenciando diretamente as relações sociais, o autor nos coloca que a metrópole confere ao indivíduo uma qualidade e uma quantidade de liberdade pessoal até então nunca experimentado. Desta forma o desenvolvimento da vida social pode ser observado através de círculos pequenos fechados que se opõe a outros vizinhos e estranhos, entretanto, cada círculo possui uma coerência cerrada e só permite que cada membro se desenvolva dentro de um campo delimitado com características próprias e movimentos livres responsáveis. (*ibid., id.*, p.18) Citando como exemplo os grupos políticos e de parentesco, associações partidárias e religiosas, Simmel revela que esses círculos, visando sua autopreservação e por sua característica jovial, promovem uma rigorosa delimitação proveniente de uma unidade central. Aqui o desenvolvimento social segue duas direções diferentes e ao mesmo tempo correspondentes: na medida em que o grupo cresce numericamente, espacialmente e em significado, a rigidez de sua delimitação originária se dilata passando a alojar outras relações e a possibilidade de conexões mútuas.

Ao mesmo tempo que o indivíduo ganha liberdade de movimento para além da primeira delimitação ciumenta, também adquire uma individualidade específica para qual a divisão de trabalho no grupo aumentado dá tanto ocasião quanto necessidade. O Estado e o cristianismo, corporações e partidos políticos e inúmer-

ros outros grupos se desenvolveram de acordo com essa fórmula. (*ibid.,id., p.19*)

Entretanto, ressalta o autor, não é somente pela extensão ou pelo número de pessoas que a autonomia do indivíduo vai fazer da metrópole o local da liberdade, é antes a expansão da riqueza que vai transformar a cidade na sede do cosmopolitismo. O horizonte da cidade sendo ultrapassado, as relações econômicas, pessoais e intelectuais da população vão crescer numa progressão geométrica com relação à periferia urbana, sendo essa a característica mais significativa da metrópole. “*O homem não termina com os limites do seu corpo ou a área que compreende sua atividade imediata. O âmbito da pessoa é antes constituído pela soma de efeitos que emana dela temporal e espacialmente.*” (SIMMEL, 1967, p.21)

David Harvey ao destacar este ensaio de Georg Simmel, aponta que a condição desse maior grau de liberdade individual fora alcançado as custas de tratar os outros em termos objetivos e instrumentais. “*Não havia escolha senão nos relacionarmos com “outros” sem rosto por meio do frio e insensível cálculo dos necessários intercâmbios monetários capazes de coordenar uma proliferante divisão social do trabalho.*” (HARVEY, 2007, p.34) Além disso, a urbanização rápida produziu o que Simmel batizou por ‘atitude blasé’. Estando o homem diante de uma acelerada urbanização precisava se afastar dos complexos estímulos advindos da velocidade da vida moderna para poder tolerar seus extremos. Cultivando um falso individualismo através da busca de sinais de posição, de modas ou marcas de excentricidade individual, combinava a “*atração da diferen-*

ciação e da mudança com a similaridade e conformidade.” (*ibid.,id., p.34*)

A fim de contextualizarmos a contemporaneidade, daremos um pequeno salto na história para evidenciarmos as atuais práticas de agregação social e como os dispositivos de comunicação servem de suporte para uma reformulação no modo como os indivíduos estabelecem relações interpessoais. Se no início do século XX, a cidade foi apresentada como o registro de uma nova experiência subjetiva caracterizada pelos choques físicos e perceptivos do ambiente urbano, nas últimas duas décadas, após o surgimento da Internet e a chegada do *personal computer* no cotidiano das pessoas, a cidade da cibercultura passa a ser o habitat do seu cidadão. Aqui cabe destacar que a atitude blasé, tão bem conceituada por Simmel, continua sendo percebida na volatilidade contemporânea.

2 Da estimulação sensorial a mobilidade

Na década passada assistimos uma nova fase da sociedade da informação com a entrada no mercado doméstico dos computadores pessoais (PC) seguido pela popularização da Internet. A inovação ficava a cargo da experimentação de novas práticas sociais que possibilitava aos indivíduos uma dinâmica de interação nos múltiplos ambientes constituídos *on-line*. Vistos como ambientes sem conexão com o espaço físico, alguns estudiosos chegaram a considerar o ciberespaço como o lugar ideal de sociabilidade, chegando mesmo a vislumbrar o fim dos terceiros lugares. O sociólogo Ray Oldenburg identificava os terceiros lugares como os “*lu-*

gares da vida pública informal” onde os laços sociais seriam revigorados por apresentar como característica primária a conversação gerando, assim, um sentimento de comunidade. (OLDENBURG, 1999, *on-line*)²

Entretanto, Howard Rheingold, no seu livro “The Virtual Community”, ao descrever sua experiência na rede de conferência WELL³, contava que os participantes, muitas vezes separados geograficamente, acabaram por estabelecer uma ligação afetuosa e sentiram a necessidade de um encontro pessoal. O conceito comunidades virtuais, cunhado pelo autor, caracteriza as comunidades construídas no interior do ciberespaço formada por grupos de discussão e produção de conhecimento temático, capaz de gerar um sentimento de familiaridade e companheirismo entre os membros do grupo, podendo, inclusive, ultrapassar os limites da Internet para encontros no espaço social geográfico (ANTOUN, 2004, p.209). Estando a comunicação mediada por computador (CMC) na ponta dos dedos de qualquer criança, “*as comunidades virtuais transformariam a Internet em um meio de todos os meios de comunicação cujas mensagens seriam novas formas de vida comunitária, o que faria da Internet uma mídia para se viver.*” (Rheingold In: ANTOUN, 2004, p.210).

Durante a década de 90 vários foram os debates que surgiram a partir desta conceituação. Para tanto apontamos uma pesquisa empírica realizada entre os anos de 1996 e 1999, por Barry Wellman, onde o autor as-

² Disponível: <<http://www.montclair.edu/pages/ics/Oldenburger.html>> Acesso: 25 jun.2005

³ Whole Earth ‘Lectronic Link – WELL – sistema de comunicação simultânea, entre diversas pessoas espalhadas geograficamente, que permite a troca de informações via Internet. (RHEINGOLD, 1993, p.13)

signala que as comunidades virtuais não precisam opor-se as comunidades físicas: são formas diferentes de comunidades, com leis e dinâmicas específicas, que interagem com outras formas de comunidade. (Wellman *apud* CASTELLS, 2003, p.444)

Chegando ao início deste século XXI, devido à emergência das novas formas de comunicação sem fio (comunicação descentralizada, multiplicação da capacidade de circulação de informações em curtos espaços de tempo, rapidez nas rearticulações necessárias, etc.) percebemos uma constante conexão entre o espaço virtual e o físico, proporcionado, principalmente, pelas novas dinâmicas de acesso e o uso da rede nas metrópoles contemporâneas. As tecnologias informacionais são “*a infra-estrutura que permite os intercâmbios em tempo real.*” (SAÉZ, 2001, p.213) Ou ainda como destaca Santos, “*à medida que mudam a tecnologia e as aspirações humanas,*” novas conexões se tornam possíveis. (SANTOS, 2001, p.33)

Sendo assim, podemos dizer, que o desenvolvimento da computação sem fio, “*pervasiva e ubíqua, a partir da popularização dos telefones celulares, das redes de acesso à Internet sem fio (Wi-Fi e Wi-Max)*⁴ e das redes caseiras de proximidade com a tecnologia *bluetooth*”⁵ (LEMOS, 2004, *on-line*)⁶ pro-

⁴ *Wi-Fi* e *Wi-Max* são padrões técnicos da IEEE para Internet sem fio. Por ondas de rádio (espectro de uso caseiro, como microondas ou telefones sem fio) pode-se criar acesso à Internet sem fio por algumas centenas de metros.

⁵ *Bluetooth* permite que dados sejam transferidos pelo ar em curtas distâncias, mais usado para conectar equipamentos caseiros como impressoras, celulares, computadores.

⁶ Disponível em: <<http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n41/alemos.html>>. Acesso: 19 out. 2004

vocam impacto nas práticas sociais, na vivência do espaço urbano e na forma de produzir e consumir informação. O ciberespaço envolve o espaço físico e as relações estabelecidas entre os indivíduos passam a ser feitas na mesma dimensão da conexão virtual, a cibercultura entra numa nova época:

A cibercultura solta as amarras e desenvolve-se de forma onipresente, fazendo com que não seja mais o usuário que se desloca até a rede, mas a rede que passa a envolver os usuários e os objetos numa conexão generalizada. (*ibid.,id., on-line*)

Na era da conexão móvel a geografia do espaço urbano encontra-se essencialmente marcada pelo constante fluxo das tecnologias informacionais de comunicação (TIC), gerando fusões mais incisivas e tornando as barreiras entre as fronteiras casa/ trabalho, público/ privado, eletrônico/ físico, menos nítidas. “A difusão da tecnologia móvel de comunicação contribui para expansão do espaço de fluxos e do tempo como estruturas para nossa vida cotidiana.” (CASTELLS, 2005, p.238)

A comunicação móvel promove mudanças na referência do local, o espaço de interação passa a ser definido no interior dos fluxos de comunicação. As pessoas estão aqui e lá, lá e aqui, numa constante combinação de lugares. Os lugares não desaparecem, mas passam a existir como pontos de convergência das redes de comunicação estabelecida de acordo com suas necessidades e propósitos. (*ibid.,id.,p.232*) A paisagem comunicacional contemporânea é constituída pelo que Castells denomina como “*mass self communication*”, por estar presente tanto na In-

ternet como nos telefones celulares, “*qualquer um pode produzir, armazenar e fazer circular informação sobre vários formatos e modulações individualmente.*” (Castells In: LEMOS,*on-line*)⁷ Sendo assim, podemos dizer, que o cenário das metrópoles contemporâneas e o reflexo das práticas comportamentais e discursivas sobre a arquitetura das cidades refletem um declínio na centralidade com a desvalorização do antigo recorte, da antiga repartição das dimensões físicas. (VIRILIO, 1999, p.22) A atual configuração do espaço e do tempo dá origem a fenômenos socioculturais complexos que vão refletir diretamente nas nossas referências perceptivas, cognitivas e políticas.

Esse novo regimento de espacialização das experiências sociais e subjetivas, que se estrutura em torno do deslocamento e não da fixação, nos remete as cidades da cibercultura. André Lemos vai nos dizer que a cibercidade: “*é a cidade contemporânea e todas as cidades contemporâneas estão se transformando em cibercidades. Podemos entender por cibercidades as cidades nas quais as infra-estruturas de telecomunicações e tecnologias digitais já é uma realidade.*” (LEMOS, 2004b, p.20; GRAHAM, 2002) Trata-se de viver em uma nova cidade, em um novo espaço urbano, espaços globais regidos pelo tempo real, imediato do mundo globalizado.

Para Manuel Castells a era da informação está produzindo uma nova forma urbana, a cidade informacional. A interação entre as novas tecnologias de informação e os processos atuais de transformação social causam um grande impacto nas cidades e no espaço.

⁷ Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/midia_locativa.pdf> Acesso: 20 ago. 2007.

De um lado, o *layout* da forma urbana passa por uma grande transformação, mas essa transformação não segue um padrão único, universal: apresenta uma variação considerável que depende das características dos contextos históricos, territoriais e institucionais. Por outro lado, “a ênfase na interatividade entre os lugares rompe os padrões espaciais de comportamento em uma rede fluída de intercâmbios que forma a base para o surgimento de um novo tipo de espaço, o espaço de fluxos” (CASTELLS, 2003, p.487) As cidades contemporâneas podem ser entendidas como estruturas técnico-sociais que dão suporte para a mobilidade e o fluxo: fluxos de pessoas, mercadorias, informação, capital, resíduos e significado. “As cidades ficam emaranhadas no que Castells chama a ‘variável geométrica’ da internacionalização da ‘Sociedade em Rede’.” (GRAHAM, 2002, p.01)

O espaço de fluxos das megacidades (CASTELLS, 2003, p.492) não se opõe ao espaço de lugar, pelo contrário, ele intensifica a conexão entre esses dois espaços. As ruas, as praças e os monumentos, os lugares antropológicos das cidades (AUGÉ, 2003), passam a ser interfaceados pelo espaço de fluxos devido aos diversos dispositivos móveis de comunicação e a mobilidade proporcionada por sua utilização (LEMOS, 2005, p.20). Assistimos, assim, na era da conexão, o experimento de novas práticas sociais que evidenciam essa inter-relação, como é o caso das *flash mobs* e das *smart mobs*. Trata-se de agregações sociais que utilizam as tecnologias móveis para organizar ações que, muitas vezes, reúnem multidões com a finalidade de realizar um ato conjunto intervindo no cotidiano da cidade. Essas práticas podem ter uma finalidade artística, como uma perfor-

mance (*flash mob*) ou ter um cunho político mais engajado (*smart mobs*).

As primeiras de caráter mais hedonista, são as *flash mobs*, mobilizações instantâneas com o objetivo de enxamear (*swarm*) para um lugar e rapidamente se dispersar, criando um efeito de estupefação no público. As segundas, ativistas, têm por objetivo mobilizar multidões com fins de protesto político em praça pública. (LEMOS, 2004, *on-line*)⁸

3 Mobilizações Instantâneas

A onda das *flash mobs*, que invadiu as principais capitais do mundo em 2003, pode ser interpretada como um fenômeno de brilho passageiro que vem sendo reapropriado ao longo deste período. Em 2006, na cidade de Los Angeles, uns amigos homossexuais resolveram reinventar a modinha das *flash mobs* - “um conceito já um pouco ultrapassado - com a finalidade de abrir a cabeça dos heterossexuais e renovar a noite gay na cidade”⁹. No site da “Guerrilha Gay Bar”¹⁰ os responsáveis definem o conceito como “uma mescla dos antigos flash mobs, com a Revolução Francesa e Kylie Minogue (cantora australiana)” e aproveitam para explicar como funciona. Uma vez por mês, quase sempre na segunda sexta-feira, o grupo se reúne e invade

⁸ Disponível em: <<http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/antiores/n41/alemos.html>>. Acesso em: 19 out. 2004.

⁹ *Performances Flashmobs voltam com invasões gays à festas héteros. Já é moda em Los Angeles*. Disponível: <http://mixbrasil.uol.com.br/mp/upload/noticia/3_45_51655.shtml> Acesso em: 24 ago. 2006

¹⁰ Guerrilla Gay Bar, Los Angeles. Disponível: <<http://guerrillagaybar.com/>> Acesso em: 24 ago 2006.

os bares heterossexuais mais bacanas de Los Angeles e fazem ali uma improvisada noite gay. O inusitado fica por conta deles não anunciarem até o dia marcado aonde a festa vai acontecer para que os bares e os frequentadores sejam tomados de surpresa. A última guerrilha aconteceu em setembro de 2007 no Sonny McLean's Irish Pub.

A principal característica da *flash mob* é sua instantaneidade, não só em sua encenação como também na sua articulação, e isso só se torna possível graças a popularização das tecnologias virtuais móveis, que por terem um caráter descentralizado, tem a capacidade de fazer circular a informação num curto espaço de tempo. Sendo assim, o objetivo das *flash mobs* é aglomerar pessoas num local específico e rapidamente dispersar, gerando assim um efeito de estupefação no público: o que está acontecendo aqui?

Retomando as primeiras *flash mobs* ocorridas em Nova York, pontuamos as encenações lúdicas realizadas nas lojas de departamento Macy's e na de brinquedos Toys "R" US, por terem levantando questões e causado uma sensação de estranhamento tal que a segurança foi acionada para garantir a tranqüilidade dos consumidores.¹¹ Evidenciando as ocupações relâmpago nessas lojas de departamento, ou mesmo no sofisticado Grand Hyatt Hotel, não podemos identificar como tendo uma conotação política? A ocupação de ícones que simbolizam a sociedade de consumo, suscitando tanta perplexidade e interrogações aos circunstantes, não pode ser analisada para além de uma performance sem um propósito definido?

¹¹'My Name Is Bill...' - A Q&A with the anonymous founder of flash mobs. Disponível em: <<http://www.laweekly.com/ink/04/37/features-bemis.php>> Acesso em: 10 nov. 2004.

A performance, de acordo com Jorge Glusberg, "*não pode ser vista isolada de seu contexto por estar estritamente associada ao meio cultural, sendo a vida na sociedade uma das maiores fontes de elementos para a arte da performance.*" (GLUSBERG, 2005, p.72) No entanto, a performance não está atrelada as cerimônias comuns do dia-a-dia, mas sim aos "*eventos inesperados que nos obrigam a uma mudança de comportamento e de reavaliação de padrões prévios com vistas a enfrentar circunstâncias imprevistas e insólitas.*" (*ibid.,id.,p.72*) Diante deste contexto conjecturamos que as performances realizam uma crítica as circunstâncias da vida, sobretudo a natureza estereotipada de nossos hábitos e ações ao suspender as normas sociais e convidando seus espectadores à transgressão e a transformação de valores em curso. Ao longo das décadas de 60 e 70, a performance contrastava com a racionalização alienante da sociedade moderna como um todo. Nos Estados Unidos, através da união entre arte e movimentos sociais, a performance ganhava as ruas e a linguagem pública em manifestações como a luta pelos direitos civis, o movimento feminista, etc. (SALIS, 2007, no prelo) Estando a performance, naquele momento, atrelada a presença do corpo e a necessidade de uma ação transgressora para a eficácia social, a partir dos anos 80 os movimentos culturais, as táticas de apropriação dos códigos e comportamentos, "*passaram a subverter de dentro as representações e estruturas do poder.*" (*ibid.,id.*)

O idealizador das *flash mobs*, Bill Wasik, afirma que, inicialmente, o projeto não tinha qualquer conotação política, "*não havia uma grande reunião para traçar um manifesto, não tinha a menor idéia de quem es-*

tava indo participar". Entretanto, ao entrar numa dessas grandes lojas "a idéia inicial é que você vai comprar algo e quando expressamos qualquer movimento diferente pode parecer que estamos infringindo as regras. Como o espaço comercial é quase público, pensei que poderia parecer político ir a uma dessas lojas."¹²

Observando que na sociedade contemporânea a superficialidade vem se firmando no campo da cultura, apontamos as *flash mobs* como uma possível metáfora desse consumo cultural. O consumo, desvinculado de seu aspecto puramente econômico, passa a ser regido por uma lógica de significações onde tudo se converte em signo, principalmente quanto aos 'estilos' e 'atitudes'. "Aqui em Nova York nós estamos sempre em busca da próxima tendência"¹³, declara Bill.

Estando diante de uma aceleração generalizada dos tempos de giro de capital, acentuamos que as conseqüências mais importantes são a "volatilidade e efemeridade de modas, produtos, técnicas de produção, processos de trabalho, idéias e ideologias, valores e práticas estabelecidas. A sensação de que "tudo o que é sólido se desmancha no ar" raramente foi mais pervasiva." (HARVEY, 2007, p.258)

A experiência cotidiana do indivíduo comum encontra-se altamente marcada pelos mecanismos da aceleração do giro de bens

¹²Mr. BILL "FLASH MOB". Disponível em: < <http://cordova.asap.um.maine.edu/~wagora/wagora/flashmobster.html>>. Acesso em: 29 mar. 2004.

¹³Lembra o 'flash mob'? Fui eu que inventei. Fonte: Jornal Folha de São Paulo, Ilustrada, publicada em 20 jul. 2006. Disponível: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/indices/inde20072006.htm>>

de consumo forçando as pessoas a lidar com o descartável, a novidade e as perspectivas de obsolescência instantânea, constituindo o que Alvin Toffler classificou como a sociedade "do descarte". (Toffler *apud* HARVEY, 2007 p. 258) Ou como sugere Serpa, "o importante é observar a conversão de um público, que outrora fizera uso cultural da razão, em um público consumidor de cultura." (SERPA, 2004, p.32)

Bill Wasik, o agora identificado editor da revista Harper's¹⁴ e idealizador das *flash mobs* ocorridas em Nova York, alega que o consumo estando vinculado mais a necessidade de se sentir parte do grupo do que pela qualidade em si, diz:

O que há de novo nos modernos (*hipsters*), em oposição as vanguardas de épocas anteriores, está em como a Internet lhes permite convergir sobre produtos culturais quase instantaneamente. E depois – quase tão instantaneamente – percebem que esses produtos arrumam adeptos demais e os abandonam. (WASIK, 2006, *on-line*)¹⁵

Em abril deste ano, na estação de metrô Victoria em Londres¹⁶, quatro mil pessoas se reuniram para dançar silenciosamente cada uma ao som do seu MP3 *players* e *iPods*. Respondendo ao convite distribuído por e-mails e mensagens de textos (SMS) através do site *mobileclubbing.com*.¹⁷ para

¹⁴(*ibid.*, *id.*)

¹⁵(*ibid.*, *id.*)

¹⁶4,000 flash mob dancers startle commuters at Victoria. Disponível em: <<http://www.thisislondon.co.uk/news/article-23391632-details/4,000+flash+mob+dancers+startle+commuters+at+Victoria/article.do>> Acesso: 08 jul. 2007.

¹⁷*Mobileclubbing*. Disponível em: <<http://www.mobileclubbing.com>> Acesso em: 08 jul. 2007.

"dance like you've never danced before" a partir das 18h53min, os *mobbers* dançaram por duas horas ao som de suas trilhas sonoras. "Quando você entra na dança fica inconsciente e esquece que está em uma estação de metrô", diz uma participante. A *flash mob* só terminou porque a polícia foi acionada para dispersar o grupo.

Identificamos, neste caso, que o espaço da estação do metrô, comumente utilizado para o embarque e o desembarque de passageiros, foi transformado em outro, ou seja, num espaço particular onde cada um dançava ao som de sua música. "O corpo existe no espaço e deve submeter-se à autoridade ou criar espaços particulares de resistência e liberdade – "heterotopias" – diante de um mundo de outra maneira repressor." (HARVEY, 2007, p.196) Reconhecemos, assim, que somente através da popularização das tecnologias informacionais de comunicação foi possível distribuir e fazer circular a informação sobre o evento com agilidade. E que a ocupação de um espaço público, mesmo tendo como característica principal a diversão, ainda é objeto de repressão policial.

Segundo Valentim, esse tipo de "coletivo inteligente auto-organizável que emergiu nas cidades e que intensifica ainda mais um certo potencial politicamente revolucionário que o ciberespaço já possuía através das comunidades virtuais" (VALENTIM, 2005, p.235), demonstra a capacidade das pessoas em agir de forma competente e coordenada conforme interesses comuns. Despontando de um posicionamento político, as *smart mobs*, ganharam notoriedade depois da explosão de uma bomba dentro do metrô na Estação de Atocha em Madri, no mês de março de 2004, quando mais de cinco mil pessoas reuniram-se espontanea-

mente em frente ao quartel general do Partido Popular – partido do governo local – para protestar contra o que eles achavam ser uma falta de transparência na investigação sobre o bombardeio nos trens. Depois do ataque, o ministro principal do governo acusava o grupo separatista basco ETA¹⁸ como o responsável pelo atentado. Sendo conveniente para o Partido Popular que o ETA fosse acusado, a população sente-se enganada e organiza o protesto em questão de horas utilizando as mensagens de texto (SMS) distribuídas pelo celular.¹⁹

Não havendo um consenso se a reivindicação foi orquestrada pela oposição através da companhia PRISA, proprietária da rádio *SER* e do jornal *El País*, para desestabilizar o governo dias antes do processo eleitoral ou se organização foi realmente espontânea²⁰, evidenciamos que não pretendemos atribuir os efeitos políticos somente à mobilização, no caso a derrota do partido da situação, mas concordamos que as tecnologias móveis, atualmente, são um importante instrumento de mobilização.

Na China²¹, em junho deste ano, um milhão de mensagens de texto (SMS) encami-

¹⁸ O ETA (sigla em língua basca para Euzkadi Ta Azkatasuna, Pátria Basca e Liberdade) luta para formar uma entidade independente no País Basco, região que compreende uma porção do nordeste da Espanha e uma pequena parte do sudoeste da França.

¹⁹A *21st-century protest*. Disponível: <<http://www.guardian.co.uk/print/0,3858,4886990-110837,00.html>> Acesso: 22 set. 2004.

²⁰*Were Spanish Smart Mobs Spontaneous?* Disponível: <http://www.smartmobs.com/archive/2004/09/17/iv_were_spanish....html>. Acesso: 10 mar. 2005.

²¹Thousands protest against chemical plant in China. Disponível: <<http://www.reuters.com/article/environmentNews/idUSPEK3416020070601?pageNumber=1>> Acesso: 10 jun. 2007.

nhadas por cidadãos ao governo local de Xiamen, na Província de Fujian, acabaram por convencer ao governo a suspender a construção de uma fábrica química altamente poluidora. Desencadeada por um grupo de opositores a instalação da fábrica de paraxileno²², a campanha distribuiu mensagens alegando que a fábrica era “*uma bomba atômica em potencial*” além de estar situada a apenas sete quilômetros do centro da cidade, perto de áreas residenciais e centros de educação. Manifestantes utilizando máscaras antigás e segurando faixas seguiram em protesto até a sede do governo na cidade para exigir a renúncia do Secretário do Partido Comunista. As autoridades locais reconheceram a importância da manifestação e em seguida anunciaram a criação de um departamento policial somente para vigiar as comunicações móveis e o acesso a Internet através de uma longa lista de palavras que, ao surgirem numa mensagem de texto, deverá bloquear seu envio.²³

Observando uma outra possibilidade de articulação, identificamos os ataques em diversos pontos da cidade de São Paulo em maio 2006, como uma mobilização acionada do interior da penitenciária de Araraquara por sistemas eletrônicos móveis. Os ataques pulverizados, considerados os maiores contra a força de segurança no Estado, foram atribuídos aos líderes da facção criminosa PCC (Primeiro Comando da Capital), como

²² Produto petroquímico utilizado na fabricação de poliéster e garrafas PET. O composto é um cancerígeno em potencial se entra em contato com humanos. (Informação disponível na referida matéria.)

²³ O SMS como arma da oposição ao monopólio do poder na China. Disponível: <http://dn.sapo.pt/2007/06/13/internacional/o_como_arma_oposicao_monopolio_poder.html>. Acesso em: 15 jun. 2007.

uma resposta a decisão do governo de isolar seus líderes.²⁴ Aqui uma pergunta se faz pertinente: os ataques inesperados que culminaram em depredações a instituições públicas, ônibus incendiados, na execução de policiais e agentes carcerários, podem ser percebidos como uma smart mob? Howard Rheingold, tido como um entusiasta em relação às novas tecnologias, mostra-se cauteloso ao afirmar que “*é provável que surjam efeitos contraditórios e simultâneos: pessoas podem ganhar novos poderes ao mesmo tempo que nós podemos perder nossas antigas liberdades.*” (RHEINGOLD, 2002, p. 13) Mas sem perder totalmente o entusiasmo, acrescenta: “*quando juntamos diferentes peças de componentes tecnológicos, econômicos e sociais, o resultado é uma infra-estrutura que possibilita determinados tipos de práticas sociais que não seriam possíveis antes.*” (*ibid.*, *id.*, p.12)

Sendo assim, ao observarmos o caráter inovador de tais fenômenos argumentamos que as *mobs* estão sendo capazes de reunir um considerável número de pessoas que utilizam as novas tecnologias como instrumento para sua organização. A participação em uma *flash mob* ou em uma *smart mob* poderia estar contribuindo para mudanças cognitivas futuras? Se pensarmos que as tecnologias de comunicação são peças fundamentais em todo processo de desenvolvimento da humanidade, podemos conjecturar que um novo comportamento sociocultural está emergindo dessa nova relação homem/novas tecnologias.

²⁴ Entenda a onda de violência em SP. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u121459.shtml>>. Acesso em: 20 maio 2006.

4 Considerações finais

Ao evidenciarmos neste trabalho o surgimento dos atuais dispositivos móveis de comunicação e a conseqüente mobilidade proporcionada por sua utilização, identificamos que a constante conexão entre o espaço virtual e o físico possibilita a emergência das atuais manifestações instantâneas. Concebendo como a culminância de um processo articulado no interior das tecnologias informacionais de comunicação (TIC), essas agregações coletivas representam a formação de grupos em torno de interesses e desejos comuns onde, muitas vezes, os indivíduos não se conhecem previamente.

Se a entrada dos computadores pessoais no século passado trouxe a possibilidade de uma nova proposta organizacional para formação de comunidades sociais, diante deste século, a chegada dos *laptops*, cada vez mais potentes e em menor tamanho, como também os telefones celulares que, além de serem telefones, se transformaram em pequenos computadores que carregamos no bolso, não podemos mais pensar no homem desconectado do mundo. Dessa constante atualização das máquinas aliada a conexão contínua, podemos dizer que estamos assistindo um momento de rápidas mutações e profundas transformações sociais e políticas.

“*Em que mundo estou e qual das minhas persolinades exibo? A nossa paisagem ontológica pós-moderna não tem precedentes na história humana – ao menos no grau de seu pluralismo.*” (McHale apud HARVEY, 2007, p.271) Se lembrarmos do que Simmel apontava no início do século passado: o indivíduo, em cada atravessar de rua, se defronta com uma intensidade de estimulação sensorial diferente das fases anteriores da cultura

humana. Podemos conjecturar que contemporaneidade faz eco ao pensamento de Simmel, cujas idéias foram moldadas num momento de rápidas e profundas transformações.

Mas não podemos deixar de destacar que na primavera de 1990, Deleuze já nos apontava que para cada tipo de sociedade faz-se corresponder um tipo de máquina, se nas sociedades de soberania as máquinas simples ou dinâmicas eram utilizadas para disciplina dispendo “*cada indivíduo no seu lugar; e em cada lugar um indivíduo*” (FOUCAULT, 2003, p.123), atualmente as “*cibernéticas e os computadores*” estariam relacionados a sociedade de controle. Mas “*as máquinas não explicam nada, é preciso analisar os agenciamentos coletivos dos quais elas são apenas uma parte.*” (DELEUZE, 2000, p.216)

5 Bibliografia

- ANTOUN, Henrique. Democracia, multi-
dão e guerra no ciberespaço. In: PA-
RENTE, André (org.). *Tramas da rede:
novas dimensões filosóficas, estéticas e
políticas da comunicação*. Porto Ale-
gre: Sulina, 2004.
- AUGÉ, Marc. *Não-lugares: introdução
a uma antropologia da supermoderni-
dade*. Campinas: Papirus, 1994.
- CASTELLS, Manuel; QUI, Jack Linchuan;
ARDEVOL, Mireia Fernández; SEY,
Araba. *Mobile communication and
society, a global perspective*. Bos-
ton: MIT Press, 2005. Disponível em:
<www.smartmobs.com/archive/2005/07/10/manuel_castells.html> Acesso: 20
set. 2005.

- CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. v.I. São Paulo: Paz e Terra, 2003.
- DELEUZE, Gilles. *Conversações*. Rio de Janeiro: Ed.34, 2000.
- FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir*. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.
- GLUSBERG, Jorge. *A arte da performance*. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- GRAHAM, Stephen. FlowCity: Networked Mobilities and the Contemporary Metropolis. *Journal of Urban Technology*, vol. 9, number 1, 2002.
- HARVEY, David. *Condição Pós-Moderna*. São Paulo: Edições Loyola, 2007.
- LEMOS, André. *Mídia Locativa e Territórios Informacionais*. XVI COMPÓS: Curitiba/PR, 2007; GT - Comunicação e Cibercultura. Disponível: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/midia_locativa.pdf> Acesso: 20 ago. 2007.
- LEMOS, André. Cidade-ciborgue: a cidade na cibercultura. In: LEMOS, André (org.). *Cibercidade II: Ciberurbe*. A cidade na sociedade da informação. Rio de Janeiro: E-papers Serviços Editoriais, 2005.
- LEMOS, André. Cibercultura e mobilidade: a era da conexão. *Revista eletrônica RAZÓN Y PALABRA* n° 41 – outubro/novembro 2004. Disponível em: <<http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n41/alemos.html>> Acesso em: 19 out. 2004.
- LEMOS, André. Cibercidades: um modelo de inteligência coletiva. In: LEMOS, André (org.). *Cibercidade: as cidades na cibercultura*. Rio de Janeiro: E-papers Serviços Editoriais, 2004 b.
- OLDENBURG, Ray. *The Great Good Place* - Disponível: <<http://www.montclair.edu/pages/ics/Oldenburg.html>> Acesso: 25 jun.2005.
- RHEINGOLD, Howard. *Smart Mob. The next social revolution*. Cambridge: Perseus Publising, 2003.
- RHEINGOLD, Howard. *The Virtual Community*. Homesteading on the Electronic Frontier, Nova York: Harper Collins, 1993.
- SAEZ, Víctor Manuel Mari. De las Bandejas al Viento a las Redes Multiformes. Tecnologías de la información, movimientos sociales y cambio social. In: FERNANDEZ, Fernando Quirós; CABALLERO, Francisco Sierra. *Crítica de la Economía Política de la Comunicación y la Cultura*. Sevilla: Comunicación Social ed. y pub. 2001.
- SANTOS, Milton. Uma ontologia do Espaço: noções fundadoras. IN: *A natureza do Espaço*. São Paulo: Edusp, 2001.
- SALIS, Fernando. Cinema (ao) vivo: a imagem performance. In: MACIEL, Kátia. *Transcinema*. Rio de Janeiro: Ed. ContraCapa, 2007 (no prelo)
- SERPA, Ângelo. Espaço público e acessibilidade: notas para uma abordagem geográfica. *Geosp – Espaço*

e Tempo, São Paulo, Nº 15, pp. 21 - 37, 2004. Disponível em: <<http://www.geografia.fflch.usp.br/publicacoes/Geosp/Geosp15/Artigo2.pdf>>. Acesso: 16 out. 2007

SIMMEL, Georg. A metrópole e a vida mental. In: VELHO, Otávio Guilherme. *O fenômeno Urbano*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar ed, 1967.

TUCHERMAN, Ieda. *Cibercidades: notas sobre as novas tecno-heterotopias*. V Bienal Iberoamericana de la Comunicación; México; 2005. Mesa 2: Cibercultura. Disponível em: <<http://www.ull.es/publicaciones/latina/bienaldecomunicacionmesa2.pdf>>. Acesso em 14/10/05.

VALENTIM, Júlio. Emergência e Controle nas Cidades Cibernéticas: as smart mobs e o futuro dos ambientes urbanos. In: LEMOS, André (org.). *Cibercidade II: Ciberurbe. A cidade na sociedade da informação*. Rio de Janeiro: E-papers Serviços Editoriais, 2005.

VIRILIO, Paul. *Espaço Crítico*. São Paulo: Ed.34, 1999.