

Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes (DHMCM)

André Lemos¹

Resumo

Neste artigo descrevemos algumas características dos telefones celulares, definidos aqui como “Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirrede” (DHMCM). Devemos pensar esses dispositivos tanto por suas características intrínsecas como por suas particularidades sociais. Os telefones celulares encarnam, ao mesmo tempo, funções de conversação, convergência, portabilidade, personalização, conexão através de múltiplas redes, produção de informação (texto, imagens, sons), localização... Vamos mostrar também como as novas formas de produção imagética (fotos e vídeos) por esses dispositivos instituem uma sociabilização efêmera, o que marca um contato social midiaticizado, não solene, fugaz, transformando esses formatos em vetores de sociabilidade e de comunicação.

Palavras-chave: Celular; mobilidade; cidade; cibercultura.

Abstract

This paper aims to describe some characteristics of the cell phone, defined here as “Multi-networked Connected Hybrid Mobile Devices”. We must think of these devices looking for its intrinsic characteristics and also on its social particularities. The cell phones incarnate, at the same time, con-

1 Professor associado da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia (Facom-UFBa). Pesquisador do CNPq.

versational functions, media convergence, portability, personalization, connection through multiple nets, mobile production of information (text, images, sounds), localization... At the end, we'll try to understand the new social functions of the image production by cell phone (photos and videos) and argue that these images create an ephemeral form of socialization.

Keywords: *Cell phone; mobility; city; cyberculture.*

DHMCM

O telefone celular é a ferramenta mais importante de convergência midiática hoje. Para ilustrar, podemos citar o celular como instrumento para produzir, tocar, armazenar e circular música; como plataforma para jogos *on-line* no espaço urbano (os *wireless street games*); como dispositivo de “*location based services*”, para “anotar” eletronicamente a localização de um espaço ou para ver “realidades aumentadas”; para monitorar o meio ambiente; para mapeamento ou geolocalização por GPS; ou para escrever mensagens rápidas (SMS), tirar fotos, fazer vídeos, acessar a internet. Podemos certamente afirmar que o celular é hoje, efetivamente, muito mais que um telefone e por isso vamos insistir na idéia de dispositivo híbrido.

Pensar o celular como um “Dispositivo Híbrido Móvel de Conexão Multirredes” (DHMCM) ajuda a expandir a compreensão material do aparelho e tirá-lo de uma analogia simplória com o telefone. A denominação de DHMCM permite defini-lo melhor e com mais precisão. O que chamamos de telefone celular é um *Dispositivo* (um artefato, uma tecnologia de comunicação); *Híbrido*, já que congrega funções de telefone, computador, máquina fotográfica, câmera de vídeo, processador de texto, GPS, entre outras; *Móvel*, isto é, portátil e conectado em mobilidade funcionando por redes sem fio digitais, ou seja, de *Conexão*; e *Multirredes*, já que pode empregar diversas redes, como: Bluetooth e infravermelho, para conexões de curto alcance entre outros dispositivos; celular, para as diversas possibilidades de troca de informações; internet (Wi-Fi ou Wi-Max) e redes de satélites para uso como dispositivo GPS.

Os DHMCM aliam a potência comunicativa (voz, texto, foto, vídeos), a conexão em rede, a mobilidade por territórios informacionais² (Lemos 2006), reconfigurando as práticas sociais de mobilidade infor-

2 Por territórios informacionais compreendemos áreas de controle do fluxo informacional digital em uma zona de interseção entre o ciberespaço e o espaço urbano. O acesso e o controle informacional realizam-se por meio de dispositivos móveis e redes sem fio. O território informacional não é o ciberespaço, mas o espaço movente, híbrido, formado pela relação entre o espaço eletrônico e o espaço físico.

macional pelos espaços físicos das cidades. Trata-se da ampliação da conexão, dos vínculos comunitários, do controle sobre a gestão do seu espaço e tempo³ na fase pós-massiva⁴ da comunicação contemporânea. Com os DHMCM, emergem formas de contato permanente e contínuo, em mobilidade, propiciando novas vivências do espaço e do tempo das (ciber) cidades. Trata-se da mobilidade em espaços intersticiais (Santaella 2007)⁵, eletrônico e físico transformando a vivência das cidades em “práticas híbridas por excelência” (Beiguelman 2005: 154).

Serão exploradas a seguir as principais características de produção de conteúdo pelos DHMCM. Em primeiro lugar, serão mostrados rapidamente alguns exemplos de uso dos DHMCM para escrita, leitura e mapeamento do espaço urbano, caracterizando-se como novas formas de apropriação⁶ do espaço público. Em seguida, analisaremos as práticas de produção de fotos e vídeos por esses dispositivos.

DHMCM e espaço urbano

Vários projetos com DHMCM têm colocado em jogo a relação de apropriação do espaço público. Trata-se, como venho insistindo, de formas de apropriação dos espaços das cidades em que os usuários podem reconhecer outros usuários, anotar eletronicamente um espaço (deixando sua marca com um texto, uma foto, um som ou um vídeo), localizar ou mapear

3 No Brasil, temos hoje mais de 100 milhões de telefones celulares em funcionamento. De acordo com a Acel (Associação Nacional das Prestadoras de Serviço Móvel Celular), o total de celulares corresponde a 51,7% da população, e cresceu cerca de 15,9% em 2006. Há diferentes tecnologias nos telefones celulares: a primeira geração, 1G (analógica, desenvolvida no início dos anos 1980); a segunda geração, 2G (digital, desenvolvida no final dos anos 1980 e início dos anos 1990): GSM, CDMA e TDMA; a segunda geração e meia, 2,5G (utiliza uma tecnologia superior ao GPRS, o EDGE, e também o padrão HSCSD e IxRTT); a terceira geração, 3G (digital, com mais recursos, em desenvolvimento desde o final dos anos 1990), UMTS e W-CDMA. Ver Wikipedia. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Telefone_celular>. Acesso em: 12/6/2007.

4 As mídias de função pós-massiva funcionam por meio de redes telemáticas, onde qualquer um pode produzir informação, “liberando” o pólo da emissão. As funções pós-massivas não competem entre si por verbas publicitárias e não estão centradas sobre um território específico, mas virtualmente sobre o planeta. O produto é personalizável e, na maioria das vezes, insiste em fluxos comunicacionais bidirecionais (todos-todos), diferentemente do fluxo unidirecional das mídias de função massiva. As mídias de função pós-massivas agem não por *hits*, mas por “nichos” (Lemos 2007).

5 O termo foi utilizado por Lúcia Santaella em conferência realizada no Ciclo de Debates sobre Cibercultura, em 18/5/2007, na reitoria da UFBA, Salvador, Bahia.

6 Pensamos apropriação como formas emergentes de leitura e escrita das cidades por meio dos dispositivos móveis digitais. As práticas de geolocalização e “tagueamento”, assim como as de “anotações eletrônicas”, podem ser vistas nesse contexto como formas de significar os espaços anônimos das cidades.

lugares ou objetos urbanos, ou mesmo jogar, tendo como pano de fundo ruas, praças e monumentos.

O projeto “Mobotag. Connecting your city with mobile tags”⁷, por exemplo, permite que, por envio de e-mail,



qualquer pessoa possa anexar informação a um espaço urbano. Trata-se de apropriação do espaço por “anotação eletrônica”, criando um “lugar”, no meio do vazio de sentido do espaço urbano das grandes cidades. Como diz o projeto: “*Tag any street address in NYC with your mobile phone! Send a text message to nyc@mobotag.com with your address. Add tag with picture, text, video, or sound*”. Aqui as práticas de anotação das mídias locativas (Lemos 2007) são muito próximas daquilo que os surrealistas, dadaístas e situacionistas buscavam pela deriva e pela ocupação de espaços das cidades nas décadas de 1950 e 1960. Eles realizavam pequenas performances (como leituras, por exemplo), transformando o andar no espaço público em uma arte. Essas práticas, como as atuais, com celulares, laptops, GPS ou etiquetas RFID (Radio Frequency Identification), buscam criar formas de apropriação dos espaços das cidades, cada vez mais impessoais, frias e racionalizadas. Talvez possamos pensar nessa nova forma de “publicação” e de “contato permanente” com o outro como uma apropriação pela “superfície”, como formas de escrita e de leitura das relações sociais e dos espaços: uma experiência ao mesmo tempo social e estética.

Da mesma forma, no projeto *Flagr*⁸, o usuário pode, pelo celular, enviar um e-mail com suas impressões sobre lugares da cidade. Esses lugares aparecem em mapas e passam a formar uma leitura livre e coletiva do espaço público. Trata-se, com efeito, de uma espécie de “*bookmark*” do mundo real. Mais uma vez, vemos aqui formas de criar e de dar sentido

7 Disponível em: <<http://turbulence.org/Works/mobotag/>>. Acesso em: 12/6/2007.

8 Disponível em: <<http://www.flagr.com/>>. Acesso em: 12/6/2007.

a lugares da cidade, como uma marca do “ver”, colocada em mapas para que outros “vejam” também.

Simmel (1984) mostra como o estrangeiro é a figura mesma do urbano na relação que aí se institui de aproximação e distanciamento. O habitante da cidade está em um estado de “indiferença flutuante” e é, nesse sentido, que podemos ver a superfície das cidades como um lugar de sentido na experiência do passante, do *flâneur*, dos situacionistas, mas também dos novos conectados a dispositivos móveis e redes sem fio. Cria-se mesmo nesse movimento um “lugar”, algo dotado de sentido, na indiferenciação dos espaços urbanos.



Outro projeto interessante é Dodgeball⁹, que cria um contato permanente entre membros de uma comunidade. O sistema permite que

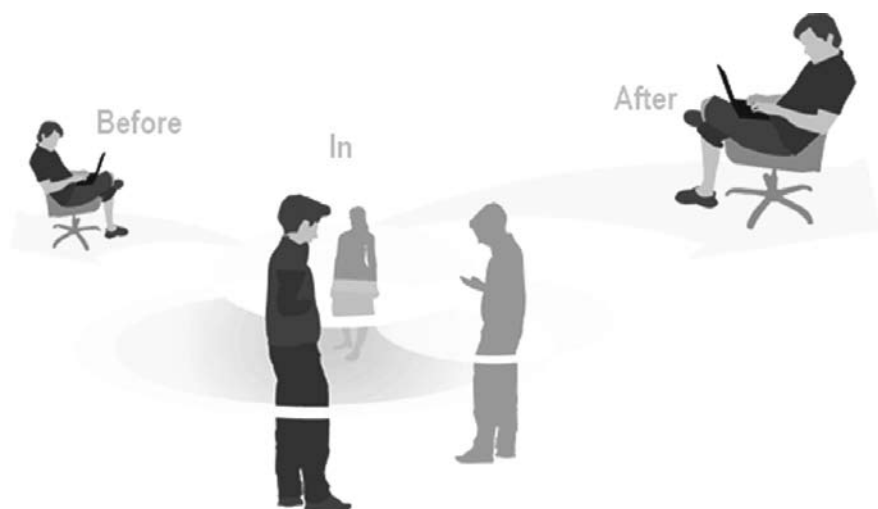
9 Disponível em: <<http://www.dodgeball.com/>>. Acesso em: 12/6/2007.



o usuário mande SMS para uma lista de amigos cadastrados dizendo onde ele está em determinado momento. Assim, pessoas de sua lista que estiverem por perto serão avisadas e podem saber onde encontrá-lo. O mesmo ocorre com o projeto Radar¹⁰, que mapeia e identifica os celulares cadastrados, criando zonas de acesso e de contato permanente, indicando onde estão os possíveis correspondentes. Por criar e potencializar redes de sociabilidade, esses projetos buscam significar o espaço urbano por meio do reforço comunitário.

10 Disponível em: <href="http://www.celldorado.com/AT/ADS/923303638/index.php?trackid=474153321&source=webgains&clickid=TFsF2jyXWQ.AG0rAGpcl3meM0qtmSmUdg.>. Acesso em: 13/7/2007.

O projeto Imity¹¹, similar aos dois anteriores, coloca pessoas em contato, identificando-as por redes Bluetooth e telefones celulares. O interessante neste caso é que o projeto permite que pessoas que se conhecem *on-line* possam, caso estejam eventualmente no mesmo lugar, se identificarem. Assim, se você estiver em um bar e um amigo virtual (que você não sabe quem é fisicamente) estiver por perto, os telefones celulares se reconhecerão um ao outro e vocês poderão se encontrar pessoalmente.



Diferentemente dos anteriores, os projetos da HP, MScapers¹² e da Nokia¹³, com realidade aumentada, mostram sistemas que permitem a navegação por informações das cidades apenas apontando o telefone celular para lugares ou objetos. Ao apontar o dispositivo, informações eletrônicas “colam” ao local. Projetos similares



11 Disponível em: <<http://www.imity.com/>>. Acesso em: 12/7/2007.

12 Disponível em: <<http://www.mscapers.com/>>. Acesso em: 12/7/2007.

13 Disponível em: <<http://www.technologyreview.com/Biztech/17807/>>. Acesso em: 12/7/2007.

usam também esses dispositivos para auxiliar as pessoas (como guias turísticos) a encontrar lugares e se localizar no espaço urbano¹⁴. Trata-se não apenas de escrita dos espaços por anotações e/ou de reforçar laços sociais, mas de ampliar a leitura do espaço urbano pela superposição de camadas informacionais aos lugares do espaço público.

Os projetos citados permitem produzir sentido por anotações do espaço público, por leituras de “realidades aumentadas”, por colocar pessoas em contato “permanente” no ambiente anônimo das grandes cidades. Busca-se construir, na superfície do tecido urbano, uma zona de contato e de acesso, e criar, recriar e fortalecer as redes de sociabilidade e a apropriação do espaço. Os “estrangeiros” do espaço urbano podem vivenciar novas experiências nos espaços das metrópoles, insistindo em formas de navegação por informações nos territórios informacionais, nos interstícios do espaço eletrônico e dos espaços públicos das cidades contemporâneas.

Definitivamente, à medida que vamos “desplugando” nossas máquinas de fios e cabos, à medida que redes de telefonia celular, Bluetooth, RFID ou Wi-Fi fazem das nossas cidades máquinas comunicantes “desplugadas” e sem fio, paradoxalmente vamos criando projetos que buscam exatamente o contrário, territorialização, ancoragem no espaço físico, acoplagem a coisas, lugares, objetos, pessoas. Vejamos agora as formas de produção imagética acopladas a espaços urbanos e a redes de sociabilidade.

Uma câmera na mão e... conexões na cabeça

Vídeos e fotos feitos por pessoas comuns em DHMCM servem como testemunho de eventos cotidianos, desde pessoas falando sobre suas vidas até usos mais importantes em momentos de catástrofes ecológicas, atentados ou guerrilhas urbanas. O fenômeno é um exemplo dessa potência das mídias pós-massivas, do *mass self-communication*, como propõe

14 Ver “Your Phone as a Virtual Tour Guide”. Disponível em: <<http://www.techreview.com/Infotech/18746/>>. Acesso em: 12/7/2007.

Castells (2006). É também um exemplo dos três princípios da cibercultura (Lemos 2003): qualquer um pode fazer vídeos e fotos; essa produção só faz sentido em conexão (princípio em rede); e essa conexão modifica práticas sociais e comunicacionais (princípio de reconfiguração), como veremos a seguir.

O uso de câmeras de vídeo e de foto em telefones celulares alia ubiquidade e conectividade para criar e distribuir imagens¹⁵. A ubiquidade e a conectividade generalizada por meio de textos, fotos, sons e vídeos feitos e disseminados pelos DHMCM, aliada a facilidade de produção e a portabilidade, fazem desses produtos (textos, fotos, vídeos, sons) vetores de contato, de testemunho jornalístico e político sobre diversas situações cotidianas. Os vídeos e as fotos feitos em telefones celulares foram importantes, por exemplo, como testemunho das explosões a bomba nos metrô em Londres, nos *tsunamis* no oceano Índico, no furacão Katrina em New Orleans, no atentado a bombas em Madri, na guerrilha urbana em Paris.

Buscando ainda uma particularidade e uma poética, os vídeos e fotos em celulares podem fazer da portabilidade, da mobilidade, do tempo imediato, da conexão e da difusão em rede diferença fundamental em relação aos filmes e vídeos com câmeras portáteis. Não é cinema, mas a reconfiguração do cinema, uma remediação. Não é foto instantânea, mas a remediação da fotografia. Os DHMCM impõem uma outra experiência social e estética. Os vídeos e as fotos assim produzidos podem trazer uma forma de hierofania cotidiana visual. Isso difere de outras práticas de “uma câmera na mão e uma idéia na cabeça”.

Muitas experiências são apenas transposições (como no jornalismo *on-line*, nos *blogs*, nos *podcasts*) do cinema. Isso é normal e compreensível dados a novidade e o pouco tempo de maturação da tecnologia. Mas devemos pensar na particularidade do artefato. Qual é a diferença

15 Podemos ver aí uma crise da idéia debordiana de sociedade do espetáculo. Se as imagens da sociedade do espetáculo eram, como afirmava Debord (1992), uma arma para anestesiá-la e controlá-la pelas massas pelo capital, talvez possamos dizer que agora, com a profusão de imagens geradas por pessoas comuns, estamos vendo um excesso imagético que parece colocar em xeque a linearidade dessa visão.

entre um filme feito no celular (com uma história, argumento e edição) de outro feito com qualquer câmera portátil (como super-8 ou Mini-DV)? Talvez possamos dizer que a prática de fazer e difundir filmes por meio de telefones celulares é bem diferente de ficar em uma sala escura e fruir uma narrativa fílmica do cinema. Além do fator mobilidade, portabilidade, há a disseminação massiva do artefato, que faz de qualquer um, virtualmente, um produtor, distribuidor, consumidor de imagens. A diferença fundamental é, efetivamente, a rede, a potência de conexão e de colaboração, que no caso da disseminação da fotografia popular ou do vídeo/cinema não existia. Essa diferença cria elementos que implicam uma fruição estética particular. Pequenos excertos do dia-a-dia, em mobilidade, disseminados, exploram as potencialidades da portabilidade, da mobilidade, da conectividade e da ubiqüidade. Agora a lógica é “uma câmera na mão e conexões na cabeça”.

As novas imagens devem ser enquadradas com base nas características específicas do dispositivo; suas funções de portabilidade, multifunções, hibridismo, conexão, momento, dessolenização, socialização pelo olhar rápido (Shields¹⁶) e imediato. Trata-se, assim, de uma mudança fundamental na função social da fotografia, como vista por Pierre Bourdieu e Roland Barthes (apud Rivière 2006), por exemplo. Na fotografia tradicional, o uso está aliado a formas subjetivas da modernidade, buscando reforçar o indivíduo. Esse reforço se dá ao tornar eterno o momento, pela função social familiar, pela marcação de momentos solenes e formais (a pose), para reforçar a integração do grupo familiar e pelas funções objetivas e racionais. Há assim claramente intenções de arquivo (memória), buscando o que Bourdieu chamava de “verdade da lembrança” e Barthes de “ratificação do passado”. A prática também requisitava o momento solene, o tempo de revelação do filme, o arquivamento em álbuns, a volta ao álbum em momentos familiares (uma “volta ao passado”) para reforçar a memória. A foto é assim um meio mnemônico de socialização em

16 Essa noção vem da conferência de Rob Shields na Faculdade de Comunicação da UFBA em 27/2/ 2006.

um pequeno círculo, basicamente familiar. Como afirma Rivière (2006: 121-122), o celular

a pour effet de banaliser l'acte photographique en autorisant chacun à s'en servir quotidiennement, n'importe quand, n'importe comment. Sa valeur au quotidien devient celle d'une rencontre avec l'inattendu, le fortuit, la magie de l'instant présent et le désir d'expression dans l'instant, pour lui-même, par opposition à une pratique traditionnelle occasionnelle, d'anticipation d'événements, avec des intentions soit esthétique soit d'archive. L'acte photographique se dissocie par ailleurs de la possession d'un objet spécifique et singulier, l'appareil photo, dont l'existence et la représentation elles-mêmes renforçaient la perception d'une pratique spécifique, réservée à des occasions, des événements particuliers.

Hoje, com a difusão de fotografias e vídeos por celular, talvez possamos falar de produtos imagéticos que refletem o que alguns autores chamam de subjetividade pós-moderna, ou seja, desterritorializada, aberta, presenteísta, esfacelada. As características do dispositivo já encarnam essa subjetividade: as fotos são tiradas, vistas e descartadas imediatamente; elas circulam como forma de fazer contato: enviar para amigos, mostrando onde se está, os momentos banais, fora da solenidade. As fotos (e os vídeos) se bastam nessa circulação. Elas são imagens imediatas (aparecem na tela), de circulação como forma de sociabilidade (“olha o que estamos fazendo agora”), presenteístas (o que vale é o momento, a olhadela rápida), pessoais e móveis (ver, circular, apagar, postar em um *blog* em “tempo real”, sem precisar esperar o tempo da revelação e da exibição). O que importa é, como diz Rivière (2006), marcar o presente banal e não os momentos especiais e solenes.

As fotos ou vídeos não são produzidos para marcar a memória como um arquivo, para ficar no dispositivo, imprimir e guardar em um álbum. O consumo se dá pela circulação na rede, o envio rápido e imediato. Trata-se de circular e não de memorizar, para reforçar laços sociais. Vemos aí como os princípios de emissão e conexão trazem novas dimensões para a fotografia e o vídeo, podendo mesmo reconfigurá-los, como ferramentas de comunicação interpessoal. Conseqüentemente, o uso e a prática associada a fotos e vídeos por celulares é completamente diferen-

te da prática e uso com câmeras fotográficas e de vídeos tradicionais. O que importa é tocar o outro, distante na rede, ou ao meu lado (“veja essa foto que fiz agora”). A idéia não é a exibição na sociedade do espetáculo para o “público”, para a “massa”, mas para a “minha comunidade individual”, pela circulação.

Podemos ver aqui mais uma diferenciação de formas tecno-midiáticas de função massiva e pós-massiva. Embora o celular possa ser usado para momentos solenes ou para fazer filmes e exibir em festivais para uma audiência (ou seja, podendo desempenhar funções massivas), o que impera na prática cotidiana é o uso para criar e reforçar redes de sociabilidade, um uso não massivo, não temporal (já que se esgota no aqui e agora), cujo objetivo maior é tocar o outro, busca-se o nicho e não o *hit*. Os DHMCM agem como artefatos para suporte de sociabilidade, de formas de “estar junto”, típicos das formas sociais que surgiram com as TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação) e as redes telemáticas. As intenções estão mais próximas do captar a “magia” do presente e como desejo de expressão individual. Busca-se captar o imprevisível da banalidade do sujeito ou das relações cotidianas, ver, apagar, circular, conectar, lançar uma comunicação que se constitui mais pela forma (formante) do que pelo conteúdo. É por isso que a qualidade pouco importa. Não se quer a pose bem enquadrada ou uma qualidade fotográfica ou videográfica superior. O que conta é o momento presente e sua circulação. Menos resolução poderia até ser mais interessante já que revelaria “a vida como ela é”.

Talvez estejamos vendo emergir, pela primeira vez, funções verdadeiramente comunicacionais e dialógicas dos produtos fotográficos e videográficos. Esses produtos passam a funcionar, efetivamente, como mídia de comunicação, já que me colocam em contato com o outro, já que permitem diretamente a troca entre consciências, e não a função de fruição estética em uma galeria ou na sala escura do cinema. Mais do que exposição, busca-se o que é vivido junto, a cumplicidade. Não mais sociedade do espetáculo, mas o espetáculo da vida banal do dia-a-dia compartilhado.

O vídeo feito por um celular (escondido e ilegal) do enforcamento de Saddam Hussein¹⁷, por exemplo, reflete a pregnância e a crescente circulação de imagens na cultura pós-massiva contemporânea. Como vimos até aqui, as fotos e os filmes feitos com os DHMCM são quase como os seus similares feitos e popularizados em máquinas portáteis (polaroids, super-8, cassetes e mini-DVs), mas aparece agora uma diferença crucial: a possibilidade de disponibilização imediata, de produção, circulação e conexão planetária individualizada, além de se transformarem em fonte para pautar a mídia de função massiva, como nos atentados do metrô em Londres, quando as capas dos principais jornais do mundo estampavam fotos feitas com telefones celulares, ou o enforcamento de Saddam, que circulou pelas emissoras de televisão.

As fotos e os vídeos feitos com os DHMCM têm a potência do registro, como no exemplo do enforcamento de Saddam, mas o que os diferencia é a produção individualizada, a circulação imediata, a conexão planetária, fazendo de todos nós, queiramos ou não, testemunhos virtuais, partícipes da experiência, de tudo e de qualquer coisa. O vídeo de Saddam nos fez testemunhas da sentença (e dos insultos, e das provocações que aparecem ao fundo). A imagem do enforcamento nos causa estranhamento (por ser um enforcamento, por ser Saddam e por ser um evento de dimensões políticas planetárias), mas, ao mesmo tempo, ela é facilmente absorvida, já que nos traz a sensação do banal. E nessa circulação nos tornamos testemunhos virtuais para além da nossa vontade. E também prisioneiros do olhar do outro, que pode, agora, tudo registrar e circular. O vídeo feito por um celular escondido do enforcamento de Saddam Hussein é um marco, e nos coloca diante de questões que vão desde a discussão sobre o conflito no Oriente Médio e seus impactos (o vídeo trouxe questões sobre a justiça do julgamento, sobre o papel americano na questão, sobre a barbárie dos insultos na hora da morte, sobre a dignidade da pessoa), passando pela vigilância e controle a que estamos sujeitos hoje (poderia ser filmado?,

17 Disponível em: <<http://www.liveleak.com/view?i=863ce7d4a3>>. Acesso em: 12/6/2007.

poderiam ser distribuídas as imagens de enforcamento ou da morte de alguém?).

Novos dispositivos e velhos rituais

Vemos, no caso dos DHMCM, como as tecnologias de comunicação móvel tornam-se artefatos de função pós-massiva, de transformação da representação de si e da ligação espaço-temporal ao espaço urbano e ao outro na atual cibercultura. Trata-se de formas de controle nos territórios informacionais nas cibercidades contemporâneas. Vimos como esses DHMCM trazem funções pós-massivas que estão transformando a paisagem comunicacional da sociedade da informação. Os exemplos mostrados afirmam o caráter da informação móvel como um signo de não-separação; como o ideal de uma comunicação fusional que traga alguma garantia contra o abandono e a solidão.

Essa nova subjetividade não estaria assim sendo construída como desinvestimento das relações presenciais (embora ele exista, evidentemente), mas como relações sociais dessa nova cultura da mobilidade que investe no uso maior do tempo assíncrono, fluido, na circulação de informação criando autonomia, liberdade pelo controle e maior domínio informacional sobre o mundo. Não se trata apenas de se “informar” (pelas funções massivas dos meios), mas de produzir, conectar e reconfigurar a cultura e as formas de sociabilidade pelas novas funções pós-massivas emergentes, com as TICs e as redes telemáticas. E isso não mais no “ciberespaço”, mas em mobilidade pelo espaço urbano nos territórios informacionais (Lemos 2007) e intersticiais (Santaella¹⁸).

Assim, cada foto, SMS ou vídeo produzidos em dispositivos móveis, cada *blog* ou comunidades em redes sociais eletrônicas, cada informação recebida, produzida e transmitida criam uma temporalidade curta de contato sem jamais ser satisfeita. Essa circulação é uma forma de fazer contato, comunicar, construir um pacto pela banalidade do cotidiano.

18 Termo utilizado por Lúcia Santaella na Conferência de Abertura do “Ciclo Internacional de Debates sobre a Cibercultura”, realizada na Reitoria da UFBA em 18/5/2007.

Esse “mostrar e ver” estabelece uma forma de ligação social, um modo de pertencimento efêmero, flutuante, empático, tribal, que vai configurar a visão de si e a identificação do outro – formas essas características da sociabilidade e da subjetividade pós-modernas (Maffesoli 1997; Bauman 2001; Urry 2000).

Essa cibernsocialidade se dá pelas novas formas de vivência nas cidades contemporâneas, onde mobilidade e controle informacional tornam-se práticas do dia-a-dia. O uso de tecnologias móveis interfere, como toda mídia, na gestão do espaço e do tempo. Essa subjetividade exteriorizada, desterritorializada, efêmera, empática cria novos formatos sociais que visam compartilhar, a distância e em tempo real, a vida como ela é. A vida comum transforma-se em algo espetacular (atrai e prende o olhar) e ao mesmo tempo especular (reflete o olhar, o espelho). Não há histórias, aventuras, enredos complexos ou desfechos maravilhosos. Na realidade, nada acontece, a não ser a vida banal.

As tecnologias móveis e sem fio estimulam novos e velhos rituais sociais: trocas, informações, cooperação, reforço da coesão, práticas comuns, coordenação de atividades. O uso de tecnologias móveis já está associado diretamente a formas de relação social informal (como ir ao café, encontrar amigos, ir ao cinema, ao shopping). Isso mostra como essa rede de “socialidade” por celular ou por ferramentas da Web 2.0 pode aumentar o capital social, ou seja os mecanismos de confiança, de reciprocidades, o compartilhamento de normas e valores nas redes sociais (Putnam 1995).

Podemos ver aqui os pontos principais da coesão social em Durkheim (1999) sendo obedecidos no uso de tecnologias móveis, ou seja: co-presença; interação focada; pressão para manter a solidariedade social; e a honra em relação a objetos sagrados (cada vez mais tecnológicos). Vemos aqui novas tecnologias, velhos rituais, novas subjetividades. Os novos rituais, com as tecnologias móveis e as formas sociais que se baseiam nessa mobilidade, estruturam-se em comportamentos sociais que são repetitivos e estabelecem fronteiras e manutenção de laços sociais.

A produção e circulação de fotos e vídeos, as práticas sociais de anotação urbana, os *wireless games*, a “realidade aumentada”, a geolocalização

e o mapeamento pelos DHMCM são formas técnicas que exprimem relações sociais atuais em expansão, como vimos ao longo deste artigo. Em todos os casos temos gestão informacional multimodal, ocupação do espaço urbano e mobilidade, transformando os espaços físicos das cidades e constituindo uma nova urbanidade. O desafio hoje é compreender essas novas dimensões massivas e pós-massivas da cibercultura e os tipos de relações sociais que daí emergem.

Referências bibliográficas

- BATAILLE, G. *La part maudite*. Paris: Minuit, 1949.
- BAUMAN, Z. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- BEIGUELMAN, G. *Link-se: arte/mídia/política/cibercultura*. São Paulo: Peirópolis, 2005.
- BOLTER, J. D. & GRUSIN, R. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 2000.
- CASTELLS, M. *The Rise of the Network Society*. Volume I. The Information Age: Economy, Society and Culture. Oxford: Blackwell Publishers, 1996.
- CASTELLS, M., A Era da Intercomunicação, in *Le Monde Diplomatique*, 10/4/2006, disponível em: <<http://diplo.uol.com.br/2006-08,a1379>>.
- CERTEAU, M. *A invenção do cotidiano I: artes de fazer*. Petrópolis: Vozes, 1996.
- DEBORD, G. *La société du spectacle*. Paris: Gallimard, 1992.
- DELEUZE, G. & GUATTARI, F. *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie*. Paris: Minuit, 1980.
- DURKHEIM, E. *Les règles de la méthode sociologique*. Paris: Champs Flammarion, 1999.
- GIDDENS, A. *As conseqüências da modernidade*. São Paulo: UNESP, 1991.
- HABERMAS, J. *L'espace public*. Paris: Payot, 1978.
- HARVEY, David. *A condição pós-moderna*. São Paulo: Loyola, 1992.
- ITO, M. "A New Set of Social Rules for a Newly Wireless Society", in *Japan Media Review* (17/7/2004). Disponível em: <<http://www.ojr.org/japan/wireless/1043770650.php>>. Acesso em: 12/6/2007.
- KATZ, J. E. & AAKHUS, M. *Perpetual Contact: Mobile Communication, Private Talk, Public Performance*. Cambridge: University Press, 2002.
- LEFEBVRE, H. *La révolution urbaine*. Paris: Gallimard, 1970.
- LEMOS, A. "Cibercultura: alguns pontos para compreender a época", in LEMOS, A. & CUNHA, P. *Olhares sobre a cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- _____. (org). *Cibercidade II. Ciberurbe. A cidade na sociedade da informação*. Rio de Janeiro: E-Papers, 2005.

- _____. (org). *Cibercidade. As cidades na cibercultura*. Rio de Janeiro: E-Papers, 2004.
- _____. (org). *Cidade digital*. Salvador: EDUFBA, 2007.
- _____. “Cibercidades”, in LEMOS, A. & PALACIOS, M. *Janelas do ciberespaço: comunicação e cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2000.
- _____. “Cibercultura e mobilidade”, in LEMOS, A. (org). *Comunicaciones móviles, in Razón y Palabra*, n.º 41, out./nov. 2004. México.
- _____. *Ciberespaço e tecnologias móveis: processos de territorialização e desterritorialização na cibercultura*. COMPÓS, Bauru, jun. 2006.
- MAFFESOLI, M. *Du nomadisme. Vagabondages initiatiques*. Paris: Livres de Poche, 1997.
- PUTNAM, R. “Bowling Alone: America’s Declining Social Capital”, in *Journal of Democracy*, vol. 6, n.º 1, jan. 1995, p. 65-78.
- RIVIERE, C. A. “Téléphone mobile et photographie: les formes des sociabilités visuelles au quotidien”, in *Sociétés*, n.º 91. Bruxelas: De Boeck, 2006, p. 119-134.
- SHIELDS, R. *The Virtual*. Londres/Nova York: Routledge, 2003.
- _____. “The Virtuality of Urban Culture: Blanks, Dark Moments and Blind Fields”. Versão revisada de “Die Wirklichkeit der Städte”, in *Soziale Welt*, n.º 16. Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft, 2005.
- SIMMEL, G. “Digression sur l’étranger”, in GRAFMEYER, Y. & JOSEPH I. *Naissance de l’écologie urbaine*. Paris: Aubier, 1984, p. 53-59.
- _____. *La tragédie de la culture*. Paris: Rivages, 1988.
- URRY, J. “Mobile Sociology”, in *British Journal of Sociology*, vol. 51, jan./mar. 2000, p. 185-203.
- _____ & SELLER, M. *Mobile Technologies and the City*. Londres/Nova York: Routledge, 2006.
- WOLF, M. *Teorias das comunicações de massa*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.