

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

Flash mob:  
uma experiência dos meios de comunicação  
como suporte para novas práticas subjetivas e sociais

Mônica Schieck Chaves Lopes

Rio de Janeiro  
2006

Flash mob: uma experiência dos meios de comunicação como suporte para novas práticas subjetivas e sociais.

Mônica Schieck Chaves Lopes

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura, da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Comunicação Social.

Orientadora: Professora Doutora Ieda Tucherman

Linha de Pesquisa: Tecnologias da comunicação e estéticas.

Rio de Janeiro, março de 2006.

Lopes, Mônica Schieck Chaves.

Flash mob: uma experiência dos meios de comunicação como suporte para novas práticas subjetivas e sociais. Rio de Janeiro, UFRJ/ECO, 2006.

172f.

Orientadora: Ieda Tucheran

Dissertação (mestrado). UFRJ/ECO/ Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, 2006.

Referência Bibliográfica: f.157-162.

1. Comunicação. 2. Novas tecnologias. 3. Espaço urbano.  
4. *flash mob*. I. Tucheran, Ieda. II. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura. III. Título.

Flash mob: uma experiência dos meios de comunicação como suporte para novas práticas subjetivas e sociais.

Mônica Schieck Chaves Lopes

Orientadora: Professora Doutora Ieda Tucherman

Dissertação de Mestrado submetida ao Programa de Pós-graduação em Comunicação e Sistemas de Pensamento, Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Aprovada por:

---

Professora Doutora Ieda Tucherman (orientadora)

Escola de Comunicação da UFRJ

---

Professora Doutora Ivana Bentes

Escola de Comunicação da UFRJ

---

Professor Doutor Erick Felinto

Faculdade de Comunicação Social da Uerj

Rio de Janeiro  
Março 2006.

*A Reinaldo Paes Leitão, meu amigo querido,  
por ter acreditado ser possível num momento  
que eu acreditava impossível.*

## Agradecimentos

É chegado o momento de agradecer a todos aqueles que, de alguma forma, colaboraram para a realização de um sonho para lá de adormecido.

Um agradecimento muito especial a minha orientadora Ieda Tucherman, pela competência, paciência, inteligência, e, principalmente, o carinho e a amizade que pontuaram toda a trajetória, contribuindo de maneira eficaz para que chegasse até aqui.

Ao corpo docente da Escola de Comunicação da UFRJ, especialmente os professores André Parente, Katia Maciel, Nízia Villaça e Paulo Vaz, com os quais tive a oportunidade de compartilhar idéias durante seus cursos. Meu reconhecimento ao professor Henrique Antoun por tudo, especialmente pela amizade conquistada.

Ao CNPq, por ter viabilizado a realização deste projeto.

Aos professores que compõe a minha banca, Ivana Bentes e Erick Felinto, pela avaliação do meu trabalho. Não esquecendo os suplentes, Nízia Villaça e Ricardo Freitas.

Ao professor Vinicius Pereira pelo estímulo e pelas infinitas trocas durante o seu curso.

Aos meus amigos de mestrado, Aline Couri, Beatriz Martins, Myriam Pimentel, Rita Leal e Wilson Oliveira, pessoas muito especiais em todas as etapas. Acredito (e espero) que a amizade aqui iniciada consiga sobreviver aos nossos compromissos.

À minha mãe Magda e a minha filha Laís, pela compreensão, força, amor e apoio incondicional. Ingredientes fundamentais que me fizeram acreditar ser possível seguir adiante.

À professora Alessandra Carvalho, que mesmo na virtualidade foi um apoio fundamental e constante em todas as etapas, principalmente na final.

À Tânia Salomé e Renato Cassimiro, amigos essenciais que se fizeram presentes não só pela amizade como pelas discussões enriquecedoras.

Aos meus amigos *orkutianos* da comunidade de Ipanema pelos momentos de desconcentração, pela compreensão e pelo estímulo constante.

E a todos aqueles que não citei, mas que não ficaram esquecidos, meus sinceros agradecimentos!

## Resumo

Lopes, Mônica Schieck Chaves. **Flash mob: uma experiência dos meios de comunicação como suporte para novas práticas subjetivas e sociais.**

Orientadora: Ieda Tucheran. Rio de Janeiro: UFRJ/ECO; 2006.  
Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura)

A proposta deste trabalho é analisar o surgimento e a disseminação das *flash mobs*, um movimento que ganhou notoriedade por marcar aparições instantâneas no circuito urbano das metrópoles contemporâneas sem um propósito definido. Trata-se da culminância de um processo articulado e organizado essencialmente no ambiente *on-line*. Identificando os meios de comunicação como peça fundamental no processo de socialização da humanidade, procuramos descrever como os atuais dispositivos de informação servem de suporte para uma reformulação no modo como os indivíduos estabelecem relações interpessoais. A questão abordada segundo o eixo sociedade, tecnologia, subjetividade nos permitiu analisar como o conceito clássico de comunidade adquiriu novos contornos diante da inauguração do vínculo social proporcionado pelo ambiente *on-line*. Vistos como espaços sem conexão com o espaço físico evidenciamos como os habitantes projetaram seu imaginário e experimentaram novas identidades através de jogos interativos. Hoje, estamos presenciando uma constante conexão entre o espaço virtual e o físico proporcionado, principalmente, pelas atuais tecnologias de comunicação que vão permitir a experimentação de novas práticas sociais, tal como as *flash mobs*. Sendo assim, pautamos nossa pesquisa em estudos teóricos e empíricos.

Palavras-chave: comunicação, novas tecnologias, espaço urbano, *flash mob*.

Rio de Janeiro  
Março, 2006.

## Abstract

Lopes, Mônica Schieck Chaves. **Flash mob: uma experiência dos meios de comunicação como suporte para novas práticas subjetivas e sociais.**

Orientadora: Ieda Tucheran. Rio de Janeiro: UFRJ/ECO; 2006.  
Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura)

This work proposal is to analyze the up rise and dissemination of the flash mobs, a movement that gained notoriety by making instant appearances into the modern metropolis urban circuits with no defined purpose. This is the culmination of an essentially on-line articulated and organized process. By identifying the communication system as a fundamental part in the process of socialization, we try to describe how the current information devices act as support to a reformulation in the way people establish interpersonal relationships. Approaching the question in accordance to the society-technology-subjectivity axle, enabled us to analyze how the classic community concept has acquired new contours before the inauguration of the social bound presented by the on-line environment. Seen as spaces with no connection to the physical space, we demonstrate how the inhabitants had projected their imaginary, experiencing new identities through interactive games. Today we are witnessing a constant connection between the virtual and the physical space, mainly furnished by modern communication technologies that will enable the experimentation of new social practices, like the flash mobs. Therefore, we have based our research both on theoretical and empirical studies.

Palavras-chave: communication, new technologies, urban space, flash mob.

## Lista de ilustrações

- Figura I: **Flash mob # 2.**  
Disponível em: <<http://www.satanslaundromat.com/sl/archives/000068.html>>  
Acesso: 10 nov. 2005.
- Figura II: **Flash mob # 2.**  
Disponível em: <<http://www.satanslaundromat.com/sl/archives/000068.html>>  
Acesso: 10 nov. 2005.
- Figura III: **Flash mob # 2.**  
Disponível em: <<http://www.satanslaundromat.com/sl/archives/000068.html>>  
Acesso: 10 nov. 2005.
- Figura IV: **Flash mob # 2.**  
Disponível em: <<http://www.satanslaundromat.com/sl/archives/000068.html>>  
Acesso: 10 nov. 2005.
- Figura V: **Flash mob # 6.**  
Disponível em: <<http://www.satanslaundromat.com/sl/archives/000068.html>>  
Acesso: 10 nov. 2005.
- Figura VI: **Flash mob # 6.**  
Disponível em: <<http://www.satanslaundromat.com/sl/archives/000068.html>>  
Acesso: 10 nov. 2005.
- Figura VII: **Flash mob # 8.**  
Disponível em: <<http://www.satanslaundromat.com/sl/archives/000068.html>>  
Acesso: 10 nov. 2005.
- Figura VIII: **Flash mob # 8.**  
Disponível em: <<http://www.satanslaundromat.com/sl/archives/000068.html>>  
Acesso: 10 nov. 2005.
- Figura IX: **Bill – o idealizador das flash mobs em Nova York**  
Disponível em: <[http://www.cheesebikini.com/cam/archives/cat\\_marin.html](http://www.cheesebikini.com/cam/archives/cat_marin.html)>  
Acesso: 02 jan. 2005.
- Figura X: **Global Flash Mob # 2.**  
Disponível em: <<http://www.sydmob.com/>>  
Acesso: 10 dez. 2005.

## Sumário

Introdução .....	11
 Capítulo I - Tecnologias de Comunicação e a Atualidade	
1.1. <i>A Revolução Industrial e a informação</i> .....	19
1.2. <i>O surgimento da imprensa</i> .....	22
1.3. <i>A Escola de Chicago</i> .....	24
1.4. <i>A imprensa e a formação da opinião pública</i> .....	27
1.5. <i>A sociedade do espetáculo</i> .....	30
1.6. <i>A mensagem televisiva</i> .....	31
1.7. <i>Os computadores pessoais</i> .....	35
1.8. <i>A chegada da Internet</i> .....	36
1.9. <i>A ideologia da rede</i> .....	39
 Capítulo II - Comunidades e comunidades virtuais	
2.1. <i>A comunidade clássica</i> .....	42
2.2. <i>As comunidades virtuais</i> .....	49
2.3. <i>Do espaço virtual ao espaço físico</i> .....	55
2.4. <i>Comunidades virtuais e o orkut</i> .....	58
 Capítulo III - Novas subjetividades e novas sociabilidades	
3.1. <i>O eu descentrado – identidades na era da internet</i> .....	62
3.2. <i>O descentramento do sujeito</i> .....	63
3.3. <i>Subjetividade: da interiorização a exposição</i> .....	69
3.4. <i>A identidade na sociedade em rede</i> .....	74
3.5. <i>Múltiplas identidades na rede</i> .....	79
 Capítulo IV - Novas Geografias	
4.1. <i>O espaço urbano nas cidades modernas</i> .....	93
4.2. <i>Modernidade e experiência subjetiva nas cidades</i> .....	94
4.3. <i>A espacialidade contemporânea</i> .....	107
4.4. <i>Cibercidades</i> .....	116
4.5. <i>Cidade-ciborgue</i> .....	119
4.6. <i>Flash Mob</i> .....	130
 Considerações finais .....	 150
 Referências bibliográficas.....	 157
Anexo A .....	163
Anexo B .....	165
Anexo C .....	167
Anexo D .....	171

## Introdução

“Acima de tudo, não há nenhum comprometimento do futuro,  
nenhuma incursão em obrigações de longo prazo,  
nenhuma admissão de alguma coisa que aconteça hoje  
para se ligar ao amanhã “  
Zygmunt Baumam

Esta dissertação tem por finalidade investigar as *flash mobs*, manifestações-relâmpago que invadiram as principais capitais do mundo a partir de junho de 2003. Organizados por e-mail, jovens marcavam aparições instantâneas num determinado local, executavam uma encenação lúdica e sumiam na multidão com o propósito de não ter propósito.

O idealizador anônimo das *flash mobs*, conhecido apenas pelo nome Bill, relata que a idéia principal era distribuir os convites por e-mail e entregar, em mãos, tiras de papéis com o *script* a ser executado quando todos chegassem ao lugar previamente escolhido. “Nós nunca usamos o telefone celular.”<sup>1</sup>

No Brasil, a primeira *flash mob* aconteceu no dia 13 de agosto de 2003 na cidade de São Paulo. Organizada por um grupo denominado Arac – Arte Contemporânea, cerca de cem pessoas tiraram seus sapatos e começaram a batê-los no chão em pleno cruzamento da Avenida Paulista com a Rua Augusta. A diferença entre o grupo brasileiro e os que aconteceram em Nova York, foi no final, quando todos deveriam ter dispersado o grupo continuou no local conversando com a imprensa. O tempo médio de duração de uma *flash mob* é de dez minutos onde no final do *script* pode-se encontrar a recomendação para não permanecer no local passado o tempo estipulado. O artista plástico Eli-Goland, tido como o principal articulador da manifestação, justificou: “É, as pessoas deviam ter dispersado, mas tem muita mídia aqui, sabe como é, chama atenção, o pessoal gosta de aparecer.”<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Disponível em <<http://www.laweekly.com/ink/04/37/features-bemis.php>>. Acesso: 10 abr. 2004.

<sup>2</sup> Disponível em <[http://ultimosegundo.ig.com.br/paginas/cadernoi/materias/157001-157500/157374/157374\\_1.html](http://ultimosegundo.ig.com.br/paginas/cadernoi/materias/157001-157500/157374/157374_1.html)> Acesso: 20 out. 2003.

O estudante Leandro Meireles Pinto justificou sua presença: “O que fascina nesse tipo de coisa é o inusitado, participar de algum movimento – sem conotação política ou social – que é organizado com o simples objetivo de causar alguma surpresa em algum ponto da cidade.”<sup>3</sup>

No Japão, um grupo simulou uma das cenas do filme *Matrix Reloaded*. Em Roma, os participantes ocuparam uma livraria e ficaram fazendo perguntas aos balconistas sobre um livro inexistente. Em Londres, um grupo entrou numa loja de tapetes e com telefones celulares em punho elogiavam as tapeçarias expostas no local. Em Berlim, as pessoas foram convocadas para comer uma banana em uma loja de departamentos.

Sob o slogan “O vermelho é a cor do próximo verão”, a primeira *flash mob* carioca reuniu cerca de trinta pessoas vestidas de vermelho em plena Avenida Rio Branco, às 13h, cinco dias depois – 18 de agosto de 2003 – da primeira manifestação realizada em São Paulo. O organizador justifica o motivo da cor vermelha: “A idéia é fazer uma intervenção urbana. E o vermelho é a cor da coca-cola, a cor do PT, a cor do comunismo, a cor do próximo verão.”<sup>4</sup>

Começava assim um fenômeno que ficou conhecido globalmente, e que suscitou nossa reflexão justamente por apontar a eficácia de uma manifestação essencialmente organizada pela Internet. Sendo assim, ao longo desta dissertação procuraremos explorar como novas formas de relacionamento interpessoal podem ser constituídas através do surgimento da Comunicação Mediada por Computador (CMC) e de como essas práticas vem reescrevendo o espaço urbano, tal como no caso das *flash mobs*.

Diante desse cenário atual buscaremos identificar como a sociedade ocidental, a partir do século XVIII, experimentou uma nova configuração a partir do fluxo proporcionado pelo advento das máquinas e dos transportes, contribuindo para geração de relações sociais mais complexas. Com as funções mais definidas e as partes cada vez mais independentes, os meios

---

<sup>3</sup> Disponível em: <[http://ultimosegundo.ig.com.br/paginas/cadernoi/materias/157001-157500/157374/157374\\_1.html](http://ultimosegundo.ig.com.br/paginas/cadernoi/materias/157001-157500/157374/157374_1.html)>. Acesso: 20 out. 2003.

<sup>4</sup> Disponível em: <<http://www.midiaindependente.org/pt/blue/2003/08/261354.shtml>>. Acesso: 19 out. 2003.

de comunicação tornaram-se um componente fundamental entre o distribuidor e o regulador, onde a imprensa ganha destaque por possibilitar uma homogeneidade política ocasionada pela divergência do movimento da informação. O autor Marshall McLuhan (2002) cunha o conceito aldeia global para identificar essa experiência de reunificação instantânea atribuída aos meios de comunicação.

Assim, ao longo do primeiro capítulo, estaremos analisando desde a circulação dos pequenos jornais até o surgimento das mídias atuais, procurando identificar a formação do conceito de opinião pública, tal como proposto por Gabriel Tarde (1992), e sua relação com a esfera pública evidenciando a utilização dos meios de comunicação para disseminar sua influência. Baseado em Jürgen Habermas, Howard Rheingold afirma: “Hoje em dia os jornais, as publicações periódicas, a rádio e a televisão são os meios de comunicação da esfera pública” (1996, p. 342). Desdobrando até o surgimento da televisão, nosso foco se volta para sua influência sobre o comportamento social do indivíduo e sua utilização como um sistema de comunicação de mão única. Entretanto, o destaque fica a cargo do advento da Internet, por estarmos assistindo a inauguração de um novo modelo de vínculo social universal, bastando um clicar de *mouse* para permitir a navegação por territórios onde é possível vivenciar esses processos sociais comunicativos. Desse modo, podemos dizer que estamos presenciando a transferência de um eixo vertical hierarquizado para um horizontal transitório nas mais variadas relações humanas.

Diante dessas transformações, as modalidades de estar em conjunto e de pertencer a uma comunidade são afetadas de forma intensa. No segundo capítulo observaremos o modelo ideal de comunidade, tal como concebido na modernidade, onde a permanência passa a prevalecer em contraposição ao transitório, a territorialidade e a existência de uma forma própria de troca de informações valendo-se de veículos específicos, como jornais, murais, boletins, rádios etc. No segundo momento, apoiaremos nosso trabalho na constituição das

comunidades virtuais e em como laços sociais podem ser constituídos nos ambientes *on-line*, muitas vezes se concretizando num espaço físico. São essas transformações que pretendemos examinar ao longo deste trabalho.

No terceiro capítulo propomos a análise da construção identitária desse usuário, que durante o período moderno foi visto como um sujeito centrado, unificado e ancorado num mundo estável. Neste sentido estaremos, num primeiro momento, explorando os conceitos de subjetividade e o descentramento desse sujeito, utilizando o trabalho de Stuart Hall como sustentação teórica. Já num segundo momento estaremos apontando os nexos entre subjetividade, visibilidade e tecnologia, onde Michel Foucault argumenta que a subjetividade não pode ser pensada em separado dos dispositivos de visibilidade onde a vigilância, inaugurada na modernidade, ganha novos contornos com as atuais tecnologias comunicacionais. Diante desse quadro, vamos analisar o reflexo da Internet na constituição da subjetividade contemporânea e como a participação dos indivíduos constrói e modula uma identidade a partir da relação com o olhar do outro. Sendo assim, vamos manter o foco sobre a maneira como o nosso cotidiano vem sendo moldado pela atual revolução tecnológica e as implicações que essa adesão representa para os processos de socialização na atualidade.

Para efeito desta dissertação, optamos por classificar as identidades em duas categorias: as que se formam de maneira individual e as que possuem uma índole coletiva. A primeira, de caráter individual, se expressa de uma forma mais voltada para si e para exposição do eu, tornando-se mais complexas por se apresentarem, muitas vezes, com caracterizações fictícias ou múltiplas, como nos caso dos *Multi-User Dungeons* (MUD's). A segunda, de caráter coletiva, normalmente se agrupa em torno de comunidades virtuais onde o(s) interesse(s) comum(ns) são privilegiados gerando um sentimento de grupo. Destacamos, entretanto, que tanto os MUD's como os blogs, fotoblogs e o Orkut também podem constituir comunidades virtuais, mas a principal distinção fica por conta da forma como os indivíduos se apresentam.

Entretanto, cabe destacar que nossa análise sobre a identidade na era da Internet está centrada no livro *Vida no ecrã*, de autoria da pesquisadora do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), Sherry Turkle, por entendermos que o ciberespaço proporciona a vivência de experiências individuais em mundos imaginados através da tela do computador e, principalmente, por ser um importante referencial para os estudos da relação homem/máquina. Conforme revela a autora, usamos a vida nos ecrãs do computador para nos habituarmos às novas maneiras de pensar acerca da evolução, das relações entre as pessoas, da sexualidade, da política e da identidade.

Na cultura da simulação o conceito de construção da identidade ganha destaque por estarmos diante de um contexto cultural mais vasto, onde um desgaste progressivo e lento das fronteiras entre o real e o virtual, o eu unitário e o eu múltiplo, ocorre tanto no âmbito da investigação científica como nos padrões da vida quotidiana. Desde cientistas que pesquisam novas formas de vida artificial até crianças transformando-se numa série de personagens virtuais, iremos nos deparar com numerosas e fundamentais evidências de alteração na maneira como criamos e vivemos a identidade. Esse novo mapa nos permitiu observar como o advento da Internet possibilitou aos indivíduos a experimentação de uma nova dinâmica de interação diante de múltiplos ambientes constituídos *on-line*, inclusive, algumas vezes, sendo visto, como ambientes sem conexão com o espaço físico ou mesmo como um lugar ideal de sociabilidade que culminaria no fim dos espaços físicos.

Assim, no quarto capítulo examinaremos outra mudança que ocorre no início do século XXI com a emergência das novas formas de comunicação sem fio onde podemos perceber uma constante conexão entre o espaço virtual e o real, proporcionado, essencialmente, pelas novas dinâmicas de acesso e uso da rede nas metrópoles contemporâneas.

Entretanto, antes de investigarmos a atual geografia do espaço urbano retornaremos à modernidade com o objetivo de analisar como os fenômenos da industrialização, do fluxo de bens, de pessoas e de capital transformaram as cidades no seu principal palco.

Utilizando um cunho descritivo sobre o impacto das desordenadas metrópoles modernas do século XX e a experiência subjetiva, nos apoiamos no autor Ben Singer a fim de evidenciarmos a idéia de que a modernidade, também, deve ser pensada como um registro da experiência subjetiva por ter sido caracterizada pelos choques físicos e perceptivos do ambiente urbano moderno. Essa argumentação é um desdobramento da concepção socioeconômica da modernidade por enfatizar a maneira pelas quais essas mudanças alteraram a estrutura da experiência individual.

Em seguida, caminharemos em direção a análise sobre as novas práticas espaciais e os fluxos subjetivos que atravessam o atual cenário das metrópoles contemporâneas. Diante de tal paisagem, identificamos a célebre frase de Zygmunt Bauman – “Hoje em dia estamos todos em movimento” (1999, p. 85) – a fim de pontuarmos o deslocamento das relações entre o tempo e o espaço como a causa da inquietude presente. Para uma análise da forma social em operação nos dias atuais, consultaremos um texto de Michel Foucault, “Outros espaços”, onde enfatizamos o termo heterotopia para apontar “os lugares como tendo a curiosa propriedade de estar em relação com todos os outros, mas sob um modo tal que eles suspendem, neutralizam ou invertem o conjunto das relações que se encontram, para eles, previamente designadas” (FOUCAULT, 2001, p. 414). Trata-se de uma interessante análise por entendermos que o conceito de heterotopia pode contribuir para a compreensão do lugar onde ocorrem as *flash mobs*. O espaço deixa de ser visto como uma mera coleção de coordenadas e se transforma num local de confluência e convergência para tramas sociais diversas.

Nestas transformações, a lógica do espaço urbano passa a ser constituída pelo fluxo de transmissão de informações e imagens, favorecendo a dissolução dos principais eixos de

referência que pontuavam a experiência da cidade, não só em termos simbólicos e históricos (com o declínio da centralidade), como também em termos geométricos (com a desvalorização da antiga divisão das dimensões físicas). Então, passamos a pensar a contemporaneidade como um conjunto de alterações que produzem uma forma de experiência cultural qualitativamente distinta daquela que ilustrou os diferentes desdobramentos da modernidade.

Em continuidade, vamos fundamentar no trabalho de André Lemos nossa análise sobre o espaço urbano contemporâneo aliado as novas tecnologias da informação. Examinaremos a cidade da cibercultura, ou cibercidades, como uma tentativa de conceituar o impacto das novas redes telemáticas nos centros urbanos. É o que Lemos observa quando nos diz que as redes estão alterando nossa vivência diante do espaço urbano através do teletrabalho, da educação à distância, das comunidades virtuais, dos fóruns temáticos ao redor do mundo, alegando que se encontra em jogo uma nova redefinição dos espaços públicos e privados. “Trata-se de viver em uma nova cidade, em um novo espaço urbano, espaços globais regidos pelo tempo real, imediato do mundo globalizado” (LEMOS, 2004, p. 20).

Para termos uma idéia mais clara do amplo impacto das novas tecnologias, continuaremos com o trabalho proposto por Lemos a fim de assinalarmos as transfigurações das cidades contemporâneas proporcionadas pelas atuais tecnologias de comunicação e informação, que colocam a nossa disposição uma nova rede técnica: o ciberespaço e uma nova rede social (as várias formas de sociabilidade *on-line*), configurando as cibercidades contemporâneas.

Voltando nossa pesquisa para o espaço urbano, hoje, retomamos uma questão principal: a relação do sujeito com a produção comunicativa contemporânea. Para tanto, Lemos cunha o termo cidade-ciborgue a fim de ressaltar as novas infra-estruturas digitais em sua interface com o espaço urbano onde devemos compreendê-la como um híbrido, composto de redes

sociais, infra-estrutura e redes telemáticas, constituindo um organismo complexo, cuja dinâmica está atrelada às novas tecnologias da cibercultura, próximo da metáfora do ciborgue. A cidade sempre foi um artifício e hoje essa artificialidade está presa na intensidade do digital. Veremos que, na prática cotidiana, o espaço de fluxos na cidade-ciborgue não se opõe ao espaço de lugar, pelo contrário, ele reforça a relação entre os dois espaços. Os espaços de lugar nas cidades, como as ruas, os monumentos e as praças passam a ser interfaceados pelo espaço de fluxos através dos diversos dispositivos de conexão aliados às informações digitais.

Assim, examinaremos como os usuários atualmente utilizam a rede para agir sobre o local focando nosso estudo no fenômeno das *flash mobs* como um exemplo dessa intensa relação entre os espaços de fluxo e o de lugar. Assistimos assim, na época da cibercultura, o experimento de novas formas de interação que, particularmente no episódio das *flash mobs*, se apropriam de iniciativas artísticas com a finalidade de ocupar um espaço físico urbano. Ao longo desse estudo descreveremos o surgimento e a disseminação das *flash mobs*, e a conseqüente interação entre o espaço urbano, as tecnologias de comunicação e a sociedade, na intenção de situar e analisar o fenômeno identificando suas particularidades.

Cabe-nos destacar que, por se tratar de um movimento recente e pela conseqüente ausência de suportes referenciais analíticos tradicionais, utilizaremos recursos documentais disponíveis em sites da Internet ocasionando um desvio nos padrões contemplados pela academia. Por outro lado, entendemos que esta pesquisa atesta o momento atual por tornar possível a busca de informações na rede sobre os mais variados assuntos. Como veremos, são vários os artigos e publicações consultados no ambiente *on-line* a fim de elucidarmos as questões propostas nesta dissertação.

### *1.1. A Revolução Industrial e a informação*

*“O pensamento da sociedade como organismo, como conjunto de órgãos desincumbindo-se de funções determinadas, inspira as primeiras concepções de uma ‘ciência da comunicação’.”*  
Armand e Michèle Mattelart

As novas tecnologias de comunicação, destacando a Internet e atualmente os telefones celulares, vêm reconfigurando a forma como os indivíduos interagem socialmente. Se no século passado os meios de comunicação eram tidos como máquinas a serem utilizadas como instrumento de dominação e consideradas um meio alienante das massas (TUCHERMAN, 2003, p. 60), na contemporaneidade estamos assistindo como novas formas de relacionamento interpessoal podem ser constituídos com o surgimento da Comunicação Mediada por Computador (CMC).

Diante deste cenário atual cabe-nos traçar a genealogia do que se entende pela palavra comunicação através do esquadramento de sua teoria. A fim de traçarmos seu perfil retornamos ao século XVIII, mais precisamente, ao período da Revolução Industrial, onde o salto tecnológico proporcionado pelo advento das máquinas e dos transportes revolucionou a forma de produção e, como conseqüência, trouxe para sociedade ocidental uma nova configuração para o agrupamento social e urbano.

Se anteriormente o sistema de produção era artesanal, com o surgimento das máquinas a vapor ficou mais fácil e rápido transportar não só mercadorias como também a possibilidade dos indivíduos se deslocarem num menor espaço de tempo a custos mais baixos, gerando, assim, a chamada economia de fluxos. “A Revolução de 1789 libera esses fluxos a tomar uma série de medidas, como a adoção do sistema métrico, destinadas a acelerar a unificação do território nacional” (MATTELART, 2004, p. 15).

A expansão marítima aliada à Revolução passou a exigir uma padronização das medidas estimulando os cientistas da Academia Francesa de Ciências a criarem um sistema novo distinto dos costumes da população – o sistema métrico decimal –, visando a aceleração da unificação territorial. Em 1793, Claude Chappe inaugura o primeiro sistema de comunicação à distância, o telegrafo óptico para fins militares.

O movimento atrelado à velocidade acaba por constituir uma organização trabalhista que vai desencadear na idéia de organismo social, nesse primeiro momento ligado à noção das ciências biológicas. Ao conceber a sociedade como um corpo humano, parte-se do princípio que existe um órgão regulador e várias artérias que o alimentam.

A sociedade é concebida como sistema orgânico, justaposição ou tecer de redes, mas também como “sistema industrial”, gerado por e como indústria. Em estreita filiação ao pensamento dos engenheiros e obras públicas de então, ele concede um lugar estratégico à administração do sistema das vias de comunicação e ao estabelecimento de um sistema de crédito. Do mesmo modo que a imagem do sangue em relação ao coração humano, a circulação do dinheiro dá à sociedade-indústria uma vida unitária (MATTELART, 2004, p.16).

Retomando a descoberta precursora de William Harvey, onde “o coração bombeia sangue através das artérias do corpo, recebendo-o das veias, para ser bombeado” (SENNETT, 2003, p. 215), a cidade moderna passa a ser entendida como uma sociedade-organismo, onde tudo está integrado, interligado com funções cada vez mais definidas. Nesse sentido, Harvey deu o ponto de partida para um novo entendimento da estrutura corporal, principalmente no que diz respeito à separação corpo/alma.<sup>5</sup>

A descoberta revolucionária de Harvey vai coincidir com o nascimento do capitalismo moderno, onde os novos ideais capitalistas vão contribuir para locomoção individual na sociedade. “O homem moderno é, acima de tudo, um ser humano móvel” (SENNETT, 2003, p. 213).

---

<sup>5</sup> “Até o século XVII, os médicos cristãos travavam debates sobre a localização da alma, se o contato entre ela e o corpo seria via cérebro ou coração, ou se o cérebro e o coração eram ‘órgãos duplos’, contendo ambos matéria corpórea e essência espiritual. (...) Alguns dos seus adversários, como Descartes, acreditava que o corpo funcionava como o Divino atuando por uma espécie de mecanismo celestial. Deus é o princípio da máquina. Baseado na ciência, Harvey disse não. Do seu ponto de vista, embora o animal humano possuísse uma alma imaterial, a presença de Deus no mundo não explica de que modo o coração faz o sangue circular” (SENNETT, 2003, p. 216).

O economista e autor do clássico *A riqueza das nações*, Adam Smith, citado por Sennett como primeiro a reconhecer as descobertas de Harvey, imaginou um mercado livre, de trabalho e mercadorias, operando de modo parecido à circulação do sangue e capaz de produzir idênticas conseqüências.

Observando o frenético comportamento dos negociantes do seu tempo, ele identificou um esquema. A circulação de bens e dinheiro era mais lucrativa que a propriedade fixa e estável, que significa apenas um prelúdio para a troca, pelo menos no que diz respeito aos que conseguiram aumentar o seu quinhão (SENNETT, 2003, p. 214).

Os autores Armand e Michèle Matellart, destacando a principal obra do naturalista britânico Charles Darwin – *A origem das espécies* – nos apontam que, na sociedade orgânica, a hipótese da continuidade entre a ordem biológica e a ordem social caminha lado a lado com as divisões fisiológicas do trabalho e do progresso. Assim a sociedade industrial encarna a sociedade orgânica.

Uma sociedade-organismo cada vez mais coerente e integrada, onde as funções são cada vez mais definidas, e as partes cada vez mais interdependentes. Nesse sistema total, a comunicação é componente básico dos “dois aparelhos orgânicos”, o distribuidor e o regulador. À imagem do sistema vascular, o primeiro (estradas, canais e ferrovias) assegura o encaminhamento da substância nutritiva. O segundo assegura o equivalente da função do sistema nervoso. Torna possível a gestão das relações complexas entre um centro dominante e sua periferia (MATTELART, 2004, p.17).

A informação surge como a principal gestora dessas relações complexas e passa a ser distribuída através de um centro regulador que se apropria dos meios de comunicação, passando a funcionar como um distribuidor de normas para a periferia. Diante das divergências ocasionadas pelo movimento das informações, a unidade política pela homogeneidade se torna possível, pela primeira vez, com a imprensa.

Para Marshall McLuhan, qualquer novo meio de informação altera qualquer estrutura.

Onde há grande discrepância nas velocidades do movimento – como entre as viagens aéreas e terrestres ou entre o telefone e a máquina de escrever – sérios conflitos podem ocorrer. A metrópole moderna se tornou um caso típico dessa discrepância. Se a homogeneidade das velocidades fosse total, não haveria rebeliões nem rupturas. A unidade política pela homogeneidade se tornou possível pela primeira vez com a imprensa (MCLUHAN, 2002, p.110).

A idéia de um mundo unido como um todo orgânico nos remete a teoria de “aldeia global”<sup>6</sup> cunhada pelo autor. Segundo McLuhan, a civilização, naquele momento, estava vivenciando uma experiência de reunificação instantânea proporcionada pela aceleração dos meios de transportes e pela velocidade atribuída aos meios de comunicação.

### *1.2. O surgimento da imprensa*

Anterior ao surgimento da imprensa, o livro, considerado marco de passagem da tradição oral para a escrita, caracteriza-se por levar a informação ao homem alcançando um maior número de pessoas a longa distância.

Contrária a tradição oral, onde a história se perpetuava através da apropriação do discurso reproduzido por nossos ancestrais, a leitura de um livro proporciona ao indivíduo a possibilidade de se fechar em si próprio passando a pertencer, hierarquicamente, a categoria mais elevada dos letrados.

O alfabeto fonético, sozinho, é uma tecnologia que dispõe dos meios de criar o “homem civilizado”, indivíduos separados que são iguais perante a escrita. A separação do indivíduo, a continuidade do espaço e do tempo e a uniformidade dos códigos são as primeiras marcas das sociedades letradas e civilizadas (MCLUHAN, 2002, p. 103).

A entrada da imprensa na rotina do indivíduo moderno vai contribuir para um movimento inverso; a informação, nesse caso por ser menos dispendiosa, vai colocar a cultura à disposição de um maior número de leitores, ou seja, deixa de ser um privilégio das elites passando a ser disseminada para um público mais geral, constituindo o que Gabriel Tarde conceitua como opinião pública.

A idade moderna, desde a invenção da imprensa, fez surgir uma espécie de público bem diferente, que não cessa de crescer e cuja expansão indefinida é um dos traços mais marcantes de nossa época. Fez-se a psicologia das multidões; resta fazer a psicologia do público, entendido nesse segundo sentido, isto é, como uma coletividade puramente espiritual, como a disseminação de indivíduos fisicamente separados e cuja coesão é inteiramente mental (TARDE, 1992, p. 29).

---

<sup>6</sup> “(...) nossa civilização está experimentando uma reunificação instantânea de todas as suas partes mecanizadas num todo orgânico. Este é o mundo da aldeia global”. (MCLUHAN, 2002, p. 112)

O prestígio da imprensa, segundo o autor, está na força de aproximar interesses comuns e na possibilidade da formação de novos agregados sociais. A leitura de assuntos relacionados ao poder judiciário ou a indústria atrai menos atenção que a leitura cujo foco principal seja os ideais teóricos: “os partidos, religiosos ou políticos, são os grupos sociais sobre os quais o jornal tem mais influência e que põe em maior destaque” (TARDE, 1992, p. 47).

Para o autor, a imprensa também é tida como fator determinante para formação de uma opinião pública. A leitura do mesmo jornal gera um vínculo social de afinidades e de pensamento onde o “verbo alado do jornal” é capaz de vencer, sem dificuldade, fronteiras anteriormente nunca ultrapassadas pela voz do orador e líder de um partido.

Apesar das divergências e da multiplicidade dos públicos que coexistem e se misturam numa sociedade, tais públicos parecem formar juntos um único e mesmo público, por seu acordo parcial em alguns pontos importantes, e é isso o que chamamos de opinião, cuja preponderância política não cessa de crescer (TARDE, 1992, pp. 48-49).

Assim vimos surgir um grupo social que se transforma como todos os outros em leitores apaixonados, obstinados pela leitura dos impressos noticiosos. Em função da leitura desses textos a participação do público nas reuniões públicas tende a diminuir ou se manter. As grandes conversações de massa são os jornalistas que promovem. “A maioria dos que antes estariam apaixonadamente curiosos por ouvir um discurso pondera hoje: Eu o lerei em meu jornal” (TARDE, 1992, p. 50). É assim que, na concepção do autor, pouco a pouco, os públicos aumentam.

Destacamos aqui que o século XVIII e XIX foi determinante na forma como o homem se relacionava na sociedade ocidental. Novas experiências surgem a partir da invenção de três aparatos tecnológicos considerados fundamentais até os dias de hoje: a prensa de tipos móveis, descoberta pelo alemão Johann Gutemberg, possibilitando a disseminação da informação através da impressão de livros; as máquinas e os meios de transporte que trouxeram velocidade para produção de mercadorias e movimento para as pessoas; e, finalmente, a imprensa, onde a informação distribuída de forma menos dispendiosa através

dos jornais servia como ordenadora e formadora de opinião. Adiante veremos isso mais detalhadamente.

### *1.3. A Escola de Chicago*

No início do século XX a Escola de Chicago inaugura um pensamento inédito ao apresentar o espaço urbano como objeto privilegiado de investigação. Tratando a cidade como um aspecto isolado, a Escola cria o conceito de Sociologia Urbana. A cidade sob o efeito da industrialização, de mudanças na ordem econômica, das alterações demográficas e espaciais, torna visível a formação de novos fenômenos sociais. Entendida como lugar de mobilidade, a cidade passa a ser estudada como um “laboratório social” pelos membros da Escola onde destacamos o jornalista Robert Ezra Park e seu colega E.W. Burgess.

A cidade como “laboratório social”, com seus signos de desorganização, de marginalidade, de aculturação de assimilação; a cidade como lugar da “mobilidade”: tal é o terreno de observação privilegiado pela Escola de Chicago. Entre 1915 e 1935, as contribuições mais importantes de seus pesquisadores são consagradas à questão da imigração e da integração dos imigrantes na sociedade americana (MATTELART, 2004, p. 30).

Park e Burgess, guiados pelo pensamento do biólogo alemão Ernest Haeckel, utilizam a definição do termo ecologia, identificado aqui como a inter-relação entre o organismo e seu meio físico, para entender a relação do imigrante com a sociedade americana nos bairros periféricos. Os pesquisadores, através da utilização de uma pesquisa empírica, tentam entender como publicações em outra língua podem ser assimiladas por essa comunidade étnica. Aplicando conceitos ecológicos e humanos, os dois montam um esquema teórico que define as comunidades humanas como uma população que se organiza dentro de um território.

É a luta pelo espaço que rege as relações interindividuais. Essa competição é o princípio de organização. Nas sociedades humanas, competição e divisão do trabalho resultam em formas não-planificadas de cooperação competitiva, que constituem as relações simbióticas, ou o nível “biótico” da organização humana (MATTELART, 2004, p. 31-32).

Destacamos que a modernidade implicou um mundo especificamente urbano, marcadamente mais rápido, caótico, fragmentado e desorientador. Como veremos mais adiante, a metrópole sujeitou o indivíduo a um “bombardeio de impressões, choques e sobressaltos, acabando por transformar a vida diária mais frenética” (SINGER, 2004, p. 96). A modernidade urbana foi concebida pelo sociólogo alemão Georg Simmel como um bombardeio de estímulos, onde a intensificação da estimulação nervosa alterou os fundamentos fisiológicos e psicológicos da experiência subjetiva.

A adaptação do indivíduo nesse novo contexto social foi analisada por Simmel em seu ensaio de 1902 “A metrópole e a vida mental”. Nela, o autor investiga a transformação do sujeito primitivo, considerado, até então, como possuidor de uma natureza “originalmente boa e comum a todos” em um indivíduo solitário, onde a exigência de uma “consciência elevada” (entendida aqui como intelectualidade) é exigida a fim de que sua subjetividade seja preservada.

Por outro lado, a metrópole, vai conferir ao indivíduo “uma qualidade e quantidade de liberdade pessoal que não tem qualquer analogia sob outras condições” (SIMMEL, 1967, p. 18). A liberdade de deslocamento possibilita ao homem a qualidade de mover-se dentro de círculos muito singulares. Nesse caso, o fenômeno social que chama atenção de Simmel é a ampliação dos círculos em que cada indivíduo passa a se inserir.

O indivíduo ganha liberdade de movimento, muito para além da primeira delimitação ciumenta. O indivíduo também adquire uma individualidade específica para a qual a divisão de trabalho no grupo aumentado dá tanto ocasião quanto necessidade. O Estado e o cristianismo, corporações e partidos políticos e inúmeros outros grupos se desenvolveram de acordo com essa fórmula, por mais que, naturalmente, as condições e forças especiais dos respectivos grupos tenham modificado o esquema geral (SIMMEL, 1967, p. 19).

Diante das novas situações que o homem passa a experimentar na metrópole, torna-se ímpar que ele preserve sua particularidade a fim de provar que “nosso modo de vida não foi imposto por outros” (SIMMEL, 1967, p. 21). Essa hipótese levantada por Simmel vai de encontro ao pensamento de outro membro da Escola de Chicago, o pedagogo John Dewey,

citado por Mattelart, onde ele nos aponta que

o indivíduo é capaz de uma experiência singular, única, que traduz sua história de vida, sendo ao mesmo tempo submetido às forças de nivelamento e homogeneização do comportamento. Essa ambivalência da personalidade urbana volta a aparecer na concepção de mídia da Escola de Chicago, simultaneamente fator de emancipação, de aprofundamento da experiência individual e precipitador da superficialidade das relações social e dos contatos sociais, da desintegração (MATTELART, 2004, p. 36).

Simmel, ao final de seu ensaio, descreve que no século XVIII o indivíduo se encontrava atrelado a vínculos históricos e o século XIX, através da divisão econômica do trabalho, garante ao indivíduo o sentimento de liberdade desses vínculos, passando a adquirir o desejo de distinguir-se uns dos outros. A escala dos valores humanos passa a ser constituída pela unicidade e pela característica insubstituível do homem, sendo na metrópole que esse indivíduo vai desenvolver sua existência psíquica.

A metrópole se revela como uma daquelas grandes formações históricas em que correntes opostas que encerram a vida se desdobram, bem como se juntam às outras de igual direito. Entretanto, neste processo, as correntes da vida, quer seus fenômenos individuais nos toquem de forma simpática, quer de forma antipática, transcendem inteiramente a esfera para a qual é adequada a atitude de juiz. Uma vez que tais forças da vida se estenderam para o interior das raízes e para o cume do todo da vida histórica a que nós, em nossa efêmera existência, como uma célula, só pertencemos como uma parte, não nos cabe acusar ou perdoar, senão compreender (SIMMEL, 1967, p. 25).

A divisão econômica do trabalho vai dividir a metrópole em grupos sociais de acordo com sua função. O trabalhador assalariado garantirá seu sustento e sua moradia num território onde seja possível sobreviver com a quantidade de moedas que possuir. A constituição de territórios separados para cada grupo social reorganiza, também, o espaço de moradia. O lar como domínio de vida privada se organiza sob a proteção da intimidade. Isso implica uma “micropolítica” familiar totalmente nova e ao mesmo tempo significa uma redefinição da relação espaço privado/público na cidade. A vida social burguesa se retira da rua para se organizar a parte, em um meio homogêneo de famílias iguais a ela (ROLNIK, 2001, p. 49).

Na visão do filósofo alemão Jürgen Habermas, a cidade não é apenas o centro econômico vital da sociedade burguesa, mas uma oposição política e cultural à corte, que vai caracterizar uma primeira esfera pública literária que encontra seu abrigo nos cafés, salões e

nas comunidades de comensais.

#### *1.4. A imprensa e a formação da opinião pública*

A imprensa encontra na propaganda não só uma fonte de arrecadação de recursos, mas também uma técnica a ser utilizada para promover a adesão das massas em torno de uma idéia. Sendo o homem médio um ser essencialmente influenciável, mudar suas idéias e opiniões através da publicidade se torna menos dispendioso do que utilizar outras técnicas persuasivas utilizadas pelo governo para o mesmo fim.

O filósofo Jürgen Habermas nos aponta que a imprensa foi inicialmente organizada como uma empresa de caráter artesanal onde sua atividade era limitada à organização da circulação das notícias. Diante das necessidades econômicas, o jornal, deixa de ser uma imprensa voltada para informação e passa a ser uma imprensa de opinião, abandonando assim seu caráter inicial de simples redator de avisos passando a ser qualificado como um jornal literário. Ao citar o autor alemão K. Bücher, Habermas aponta que os jornais deixam de ser meras instituições publicadoras de notícias passando a ser porta-vozes e condutores da opinião pública e um meio de luta da política partidária.

Isso teve, para a organização interna da empresa jornalística, a consequência de que, entre a coleta de informações e a publicação de notícias, se inseriu um novo membro: a redação. Mas, para o editor de jornal, teve o significado de que ele passou de vendedor de novas notícias a comerciante com opinião pública (HABERMAS, 2003, p. 214).

Ao falarmos de opinião pública torna-se ímpar estabelecer sua relação com a esfera pública. Em princípio, a esfera pública, como uma esfera de reprodução social, é aberta à participação de qualquer cidadão e constitui-se cada vez que os indivíduos se reúnem para falar e abordar assuntos de interesse geral sem estarem sujeitos aos poderes dominantes, garantindo, assim, a liberdade de expressão e a propagação de idéias durante a reunião.

A esfera pública depende da discussão de idéias e da livre comunicação, portanto, quando uma entidade política se torna maior do que a capacidade de ocupação de um espaço público, torna-se necessário a utilização de um meio de comunicação para disseminar sua influência. Segundo Howard Rheingold, numa alusão a Habermas,

quando o público é grande, esta comunicação exige meios de disseminação e influência; hoje em dia os jornais, as publicações periódicas, a rádio e a televisão são os meios de comunicação da esfera pública. A expressão opinião pública refere-se às funções de crítica e controle ou à autoridade organizada do Estado que o público exerce informalmente, ou mesmo formalmente por ocasião de eleições periódicas. A regulamentação da publicidade das atividades do Estado, como por exemplo, o acesso público aos procedimentos legais, está igualmente relacionada com esta função da opinião pública. A esfera pública situa-se entre o Estado e a sociedade e é onde o público serve de veículo de publicidade (RHEINGOLD, 1996, p. 342).

No princípio do século XIX, o vínculo entre editor e redator não mais se restringia a uma relação empregatícia; o redator começa, muitas vezes, a participar dos lucros da empresa. A concorrência dos jornais politicamente ativos levou essas empresas a se consolidarem estabelecendo, a partir de então, relações profissionais e autônomas.

Com a nova figura do jornalismo literário, ou de opinião, o artigo diário passa a se impor como uma autonomia da redação. O espírito de lucro sobre a consciência começa a prevalecer através da publicidade. A empresa jornalística, solidificada editorialmente, trás para si a liberdade que até então era uma característica da comunicação entre pessoas privadas enquanto público. Habermas é quem melhor descreve o desenvolvimento da imprensa a partir do público ativo politicamente.

Uma imprensa que se desenvolvia a partir da politização do público e cuja discussão ela apenas prolongava continuou a ser por inteiro uma instituição deste mesmo público: ativa como uma espécie de mediador e potenciador, não mais apenas um mero órgão de transporte de informações e ainda não um instrumento da cultura consumista (HABERMAS, 2003, p. 215-216).

O estabelecimento do Estado burguês e a legalização da esfera pública politicamente ativa vai permitir que a imprensa crítica se desvincule das pressões sobre a liberdade de opinião, podendo agora assumir sua posição polêmica de uma empresa geradora de lucro. A evolução da imprensa politizante para uma imprensa comercializada, principalmente na Inglaterra, França e Estados Unidos, ocorre simultaneamente nos anos 30 do século XIX.

A colocação de anúncios possibilita uma nova base de cálculos: com preços bem mais baixos e um número muito maior de compradores, o editor podia contar com a possibilidade de vender uma parte proporcionalmente crescente do espaço de seu jornal para anúncios (HABERMAS, 2003, p. 216-217).

O controle totalitário da tecnologia de comunicação não é, contudo, a única forma do poder político neutralizar a capacidade de livre expressão dos cidadãos. Também é possível alterar a natureza do discurso através da invenção de uma espécie de imitação paga. Se o conteúdo das reportagens noticiosas cotidianas for controlado por um reduzido número de indivíduos, que também se dedicam ao negócio publicitário, tudo se torna possível para quem dispuser de meios. “A publicidade, como auxiliar das políticas de grupos de interesse, confere atualmente prestígio público a pessoas e coisas e as torna passíveis de aclamação num clima de opinião não pública” (RHEINGOLD, 1996, p. 343).

Conforme os Estados Unidos foram se desenvolvendo e, paralelamente, a tecnologia evoluindo, a discussão sobre esses assuntos foi se alterando. A imprensa escrita que servia como canal para opinião pública foi ganhando cada vez mais poder para modificar a natureza dessa opinião.

Os meios de comunicação do século XIX eram os jornais, ou folhetos, que constituíram a primeira geração dos então chamados meios de comunicação social. Ao mesmo tempo, o surgimento da publicidade e o começo da indústria de relações públicas começaram a minar a esfera pública através da invenção de um discurso falso, que podia comprar-se e vender-se, em substituição do discurso real (RHEINGOLD, 1996, p. 345).

A idéia de manipulação da opinião pública junto ao fato dos espetáculos eletrônicos prenderem a atenção da maioria dos cidadãos põe em risco os fundamentos da democracia. Afinal, a esfera pública e a democracia nascem juntas, são originárias da mesma fonte.

Quando a esfera pública parece definhar, a democracia passa a correr risco. Aqui o conceito de democracia está ligado à idéia de indivíduos circulando livremente e participando da vida pública voluntariamente. A opinião pública, nesse caso, é gerada através da reunião de indivíduos envolvidos num discurso racional onde a livre expressão está relacionada com a possibilidade de debater assuntos relacionados ao poder do Estado.

Rheingold ressalta que a conseqüente destruição do discurso autêntico (simulação), surgindo primeiro nos Estados Unidos e depois se espalhando pelo resto do mundo, é o que Guy Debord chamaria de primeiro passo para sociedade do espetáculo.

### 1.5. *A sociedade do espetáculo*

O aparecimento da televisão junto à colonização da sociedade civil pelos *mass media* torna-se uma política de promoção da própria tecnologia, onde a idéia de progresso era o produto mais importante a ser comercializado.

No transcorrer do século XX o telefone, o rádio e a televisão tornam-se veículos do discurso público onde a natureza da oração política atravessa alterações acabando por se transformar em algo imprevisível para os poderes reguladores do Estado. O político passa a ser visto como uma mercadoria, os cidadãos como consumidores potenciais e as questões passam a ser resolvidas através da montagem e edição de encenações e imagens.

Em seu livro *A sociedade do espetáculo*, publicado em 1967, Guy Debord marca o ponto extremo da sociedade de abundância. O momento culminante da crítica às mídias acontece em maio de 1968, onde o movimento estudantil se alia ao movimento contestatório.

As imagens que se destacaram de cada aspecto da vida fundem-se num fluxo comum, no qual a unidade dessa mesma vida já não pode ser restabelecida. A realidade considerada *parcialmente* apresenta-se em sua própria unidade geral como um pseudomundo *à parte*, objeto de mera contemplação. A especialização das imagens do mundo se realiza no mundo da imagem autonomizada, no qual o mentiroso mentiu para si mesmo. O espetáculo em geral, como inversão concreta da vida, é o movimento autônomo do não vivo (DEBORD, 2002, p. 13).

Howard Rheingold, enfatizando o pensamento de Debord, alega que a câmara de televisão é o único espectador que conta numa manifestação ou comício político.

A título de exemplo, citamos três aforismos do livro de Guy Debord – 4, 5 e 17 –, que se encontram listados nas páginas 14 e 18, respectivamente:

“O espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediada por imagens.”

“O espetáculo não pode ser compreendido como o abuso de um mundo da visão, o produto das técnicas de difusão maciça das imagens. Ele é uma *Weltanschauung* que se tornou efetiva materialmente traduzida. É uma visão de mundo que se objetivou.”

“A primeira fase da dominação da economia sobre a vida social acarretou, no modo de definir toda realização humana, uma evidente degradação do *ser* para o *ter*. A fase atual, em que a vida social está totalmente tomada pelos resultados acumulados da economia, leva a um deslizamento generalizado, do *ter* para o *parecer*, do qual todo ‘ter’ efetivo deve extrair seu prestígio imediato e sua função última. Ao mesmo tempo, toda realidade individual tornou-se social, diretamente dependente da força social, moldada por ela. Só lhe é permitido aparecer naquilo que ela *não é*.<sup>7</sup>”

A sociedade de consumo tornou-se o verdadeiro modelo para o comportamento individual e para decisão do critério político. O discurso perde suas qualidades ao se transformar em publicidade e esta, por sua vez, utiliza o crescente poder dos meios de comunicação para alterar as percepções e fabricar opiniões, tornando-se um veículo poderoso para gerar riqueza através da generalização da idéia de que ser é comprar. O antigo canal de comunicação transforma-se num canal para atualização do desejo comercial. Com isso o discurso racional, que ajusta a sociedade civil, passa a ser substituído pelos desejos não satisfeitos.

### 1.6. A mensagem televisiva

A cultura de massa surge a partir do jornal e de seus coadjuvantes, o telégrafo e a fotografia, mas se acentua com o aparecimento do cinema, uma mídia feita para recepção coletiva. Mas só com o aparecimento da televisão a idéia do homem de massa se conectou com a idéia do *mass media*. Através da lógica da televisão como uma audiência que emana informação sem obtenção de resposta, passa-se a cogitar a idéia de que existem coisas como consumo de massa e psicologia de massa, onde a televisão faz delas seu próprio conteúdo.

No livro *História da Teoria da Comunicação*, Mattelart, citando o trabalho de Stuart Hall, nos faz entender o papel ideológico da mídia e a natureza de sua ideologia, fundando

---

<sup>7</sup> Todos os grifos são do autor.

uma forma diferente de pesquisa crítica sobre os meios de comunicação. Hall, em seu clássico artigo “Encoding/Decoding”, examina o processo de comunicação televisiva segundo quatro momentos distintos:

produção; circulação; distribuição/consumo; reprodução – que apresentam suas próprias formas e condições de existência, mas articulam-se entre si e são determinadas por relações de poder institucionais. A audiência é ao mesmo tempo o receptor e a fonte da mensagem, pois os esquemas de produção – momento de codificação – respondem às imagens que a instituição televisiva se faz da audiência e a códigos profissionais (MATTELART, 2004, p. 109).

Dando continuidade a sua análise, Stuart Hall, no mesmo artigo, define audiência através de três tipos de decodificação: dominante, oposicional e negociada. O dominante, como o próprio nome nos remete, corresponde ao hegemônico, que vai aparecer como natural, legítimo, inevitável, o senso comum de uma ordem social e de um universo profissional. O oposicional decifra a mensagem a partir de um outro quadro de referência, ou seja, nos apresenta uma visão de mundo contrária, onde o interesse nacional passa a ser visto como um interesse de classe. O terceiro e último é uma miscelânea de oposição e de adaptação, uma mistura de lógicas contraditórias que subscreve em parte as significações e valores dominantes, buscando em situações vividas por uma classe argumentos de contestação geralmente aceitas.

Destacamos que o referido artigo norteou várias pesquisas do Centre of Contemporary Cultural Studies (CCCS), da Universidade de Birmingham, relacionadas à televisão até o ano de 1978, quando uma pesquisa financiada pelo British Film Institute (BFI) sinaliza uma virada na produção desses *media studies*. Após a análise dos programas de informação geral dirigidos a um público de elite, a atenção se volta para as emissões destinadas a um público mais vasto e heterogêneo em termos de classe e sexo. A análise desses programas de diversão de massas exploram as contradições da vida e a experiência individual de homens e mulheres que participam na construção de um senso comum popular. “No centro dessa linha de pesquisa, estão o estudo das representações de gênero feminino/masculino, de classe social,

de grupos étnicos” (MATTELART, 2004, p. 111).

A análise do mecanismo pelo qual a televisão e outros tipos de mídia influenciam o comportamento social passa pela questão principal que a grande mídia é um sistema de comunicação de mão-única, mas o processo real de comunicação não o é, depende da interação entre o emissor e o receptor, na interpretação da mensagem. Considerando que as pessoas têm algum nível de autonomia para organizar e decidir sobre seu comportamento, as mensagens enviadas pela mídia deverão interagir com seus receptores, assim o conceito de mídia refere-se a um sistema tecnológico e não a uma forma de cultura de massa.

A autonomia da mente humana e dos sistemas culturais individuais na finalização do significado real das mensagens recebidas não implica que os meios de comunicação sejam instituições neutras, ou que seus efeitos sejam desprezíveis. Pelo que mostram os estudos empíricos, a mídia não é uma variável independente na indução de comportamentos. Suas mensagens, explícitas ou subliminares, são trabalhadas, processadas por indivíduos localizados em contextos sociais específicos, dessa forma modificando o efeito pretendido pela mensagem. Mas os meios de comunicação, em especial a mídia audiovisual de nossa cultura, representa de fato o material básico dos processos de comunicação (CASTELLS, 2003, p. 421).

A indiscutível adesão do espectador ao aparecimento da televisão não é por acaso. Conforme evidencia a autora Cecília Tichi, “a difusão da televisão ocorreu em um ambiente televisivo, ou seja, a cultura na qual os objetos e símbolos se voltam para a televisão, desde as formas dos móveis domésticos até modos de agir e temas de conversas” (TICHI *apud* CASTELLS, 2003, p. 421). Com base nos pensadores Umberto Eco e Neil Postman, Castells, acrescenta que o poder real da televisão “é que ela arma o palco para todos os processos que pretendem comunicar a sociedade em geral, de política a negócios, inclusive esportes e artes. A televisão modela a linguagem de comunicação societal” (*ibid.*, *id.*).

Os indivíduos são informados basicamente pelos meios de comunicação, principalmente pela televisão. O impacto social da televisão funciona como no modo binário: estar ou não estar. Estando uma mensagem disponível na televisão, ela poderá ser modificada, transformada ou mesmo reformulada. Em uma sociedade ordenada em torno da grande mídia, a existência de mensagens fora da mídia fica reduzida a redes interpessoais, assim,

conseqüentemente, desaparece do inconsciente coletivo. Entretanto, o valor a ser pago para divulgação de uma mensagem na televisão representa mais do que dinheiro e poder, significa estar de acordo com a mistura de um texto multissemântico, cuja construção gramatical é extremamente imprecisa.

Assim, informação e entretenimento, educação e propaganda, relaxamento e hipnose, tudo isso está misturado na linguagem televisiva. Como o contexto do ato de assistir é controlável e familiar ao receptor, todas as mensagens são absorvidas no modo tranquilizador das situações domésticas ou aparentemente domésticas (CASTELLS, 2003, p. 422).

Conforme podemos observar, a mídia tende a afetar não só o nosso consciente como também o nosso comportamento, pois a informação aliada ao entretenimento, proposta pela televisão, transfere para o nosso consciente a capacidade de selecionar, recombina e interpretar as imagens e os sons desenvolvidos por meio de nossas práticas coletivas ou preferências individuais. Assim, a mídia passa a ser uma representação de nossa cultura, disseminada, principalmente, pela distribuição da informação através da mídia.

Entretanto, o fato de a audiência não ser objeto passivo, mas sujeito interativo, abriu o caminho para sua diferenciação e subsequente transformação da mídia que, de comunicação de massa, passou à segmentação, adequação ao público e individualização, a partir do momento em que a tecnologia, empresas e instituições permitiram essas iniciativas (CASTELLS, 2003, p. 422).

Ao longo dos anos 80, testemunhamos o início de um processo progressivo de convivência da televisão com o surgimento de novas máquinas, equipamentos e produtos midiáticos que aparecem com uma lógica distinta dos meios de comunicação de massa. Para citarmos alguns: as máquinas de xerox e de fax, o videocassete e os videogames, a segmentação das revistas e programas de rádio para públicos específicos, a TV a cabo etc.

Segundo Santaella, é bem verdade que nessa época os meios de comunicação de massa cresceram como novas formas de transmissão televisiva ampliando ainda mais a difusão. As revistas especializadas, os videocassetes e as TVs a cabo passaram a atender grupos populacionais menores, como também passaram a atender uma audiência mais segmentada e diversificada. Para concluir, a autora menciona que não há uma “linearidade na passagem de

uma era cultural para a outra, pois elas se sobrepõem, misturam-se, criando tecidos culturais híbridos e cada vez mais densos. Essa densidade estava fadada a intensificar-se com a chegada da cultura digital” (SANTAELLA, 2003, p. 81).

### *1.7. Os computadores pessoais*

A partir dos anos 80 vamos testemunhar a introdução dos computadores pessoais (PC) no mercado doméstico. Acostumados a uma mídia receptiva onde a televisão foi seu marco principal, os telespectadores passam a se defrontar com uma tela que vai demandar uma necessidade de interação. “As telas dos computadores estabelecem uma interface entre a eletricidade biológica e tecnológica, entre o utilizador e as redes” (SANTAELLA, 2003, p. 81).

Conforme os usuários foram se tornando aptos a interagir com as telas, por intermédio de computadores, gravadores de vídeo ou câmeras caseiras, seus hábitos de consumo espontâneo passaram a conviver com hábitos mais independentes, de discernimento e escolhas próprias. Afinal, não estávamos mais nos relacionando com um computador por meio de uma interface, e sim executando várias tarefas em um ambiente natural que nos fornecia sob demanda diferentes recursos de criação, informação e comunicação. Surgia assim a cultura da velocidade e das redes acoplada à necessidade de sincronia, aceleração e humanização de nossa interação com as máquinas.

Contudo, compete enfatizar, esses novos hábitos foram sendo incorporados na medida em que passamos a conviver com as mídias interativas, onde a centralização, sincronização e padronização, características dos meios de massa, foram substituídas por uma maior diversidade e liberdade de escolha.

Na visão de Lucia Santaella, cada indivíduo tornou-se disseminador dos seus próprios produtos. “Com isso, uma sociedade de distribuição piramidal começou a sofrer a concorrência de uma sociedade reticular de integração em tempo real. Isso significa que estamos entrando numa terceira era midiática, a cibercultura” (SANTAELLA, 2003, p. 82).

A cibercultura, de acordo com André Lemos, está vinculada ao processo técnico-social da cultura contemporânea, onde as tecnologias de comunicação e informação estão alterando experiências sociais, formas de produção e consumo midiáticas, o entretenimento, a educação e a economia neste começo de século XXI (LEMOS, 2004, p. 151).

### 1.8. A chegada da Internet

A história da Internet, como já foi amplamente divulgada e publicada em vários livros e artigos, surge na Agência de Projetos de Investigação Avançada do Departamento de Defesa norte-americano (ARPA) como uma necessidade de desenvolver um sistema de comunicação interligado capaz de defender os Estados Unidos de um possível ataque nuclear. Numa política muito mais voltada à auto-organização do que concentrada nas grandes empresas, a Internet foi sofrendo constantes transformações e se adaptando às necessidades de jovens cientistas, conhecidos aqui como *hacker*<sup>8</sup>, que acreditavam poder mudar o mundo.

Mais uma vez, as alterações de concepção e utilização dos computadores conduziram ao aumento da população dos utilizadores dos mesmos, passando de um grupo pequeno de iniciados, em 1950, para uma elite, nos anos 60, para uma subcultura, nos anos 70 e para uma parte significativa e crescente da população, nos anos 90. Uma vez mais, não foi a tendência dominante na indústria dos computadores a criar a computação a baixo custo, mas sim alguns adolescentes a trabalhar em garagens (RHEINGOLD, 1996, p. 90).

A título de ilustração citamos o exemplo de dois estudantes da Universidade de Chicago, que em 1978, por uma necessidade climática, acabaram por inventar o modem – um computador ligado a outro através de uma linha de telefone – com a finalidade de trocar

---

<sup>8</sup> O termo *hacker* aqui utilizado é o conceito que Howard Rheingold utiliza no seu livro *Comunidade virtual*, citando o livro *Hackers: heroes of the computer revolution*, de Steven Levy.

arquivos sem passar por um sistema central e, principalmente, para evitar o deslocamento durante o inverno.

No ano seguinte três alunos da Duke University e da Universidade da Carolina do Norte, não pertencentes a ARPANET, inventam uma versão modificada do protocolo UNIX, que possibilitava a interligação de computadores através de uma linha telefônica comum. Os três amigos tinham como finalidade criar um fórum *on-line* para manter conversas sobre informática. A Usenet tornou-se o primeiro sistema de conversas em larga escala onde cada membro era um editor em potencial.

O artifício da contracultura de utilizar a tecnologia inspirada na estratégia militar das redes horizontais acabou viabilizando meios tecnológicos a qualquer pessoa que possuísse conhecimentos técnicos e um PC, dando início a uma progressão espetacular de força cada vez maior a custos cada vez mais baixos. O aparecimento da computação pessoal aliada à comunicabilidade das redes incitou a criação dos sistemas de quadros de avisos (*bulletin board systems* – BBS), primeiro nos Estados Unidos e depois no mundo inteiro.

Os BBS não precisavam das redes sofisticadas de computadores, só de PCs, modems e linha telefônica. Assim, tornaram-se os fóruns eletrônicos de todos os tipos de interesse e afinidades, criando o que Howard Rheingold chamava de “comunidades virtuais”. Em fins da década de 1980, alguns milhões de usuários de computador já estavam usando as comunicações computadorizadas em redes cooperativas ou comerciais que não faziam parte da Internet (CASTELLS, 2003, p. 87).

Os responsáveis pelo desenvolvimento dos sistemas de comunicação mediada por computadores (CMC) queriam, na realidade, se comunicar com um grande número de pessoas; a importância que buscavam não era o valor comercial a ser cobrado pelo acesso à comunidade, mas sim o valor intelectual adicionado aos bens coletivos passíveis de serem criados por uma comunidade.

Por volta de 1990 a capacidade de transmissão de gráficos era muito limitada, como também, era muito difícil receber e localizar informações. Foi quando assistimos um novo salto tecnológico, o surgimento de um novo aplicativo, a World Wide Web (WWW),

responsável pela organização do conteúdo informacional dos sítios na Internet, oferecendo aos usuários um sistema de fácil pesquisa e procura das informações desejadas. Baseado no trabalho dos *hackers*<sup>9</sup> da década de 70, Tim Berners Lee, chefe do *Centre Européen pour Recherche Nucleaire* (CERN), idealizou um novo sistema para organizar as informações que batizou de “hipertexto”. A essa idéia pioneira, Lee e seus colegas adicionaram novas tecnologias adaptadas do mundo da multimídia para oferecer uma linguagem audiovisual ao aplicativo.

A equipe do CERN criou um formato para os documentos em hipertexto ao qual deram o nome de linguagem de marcação de hipertexto (*hypertext markup language* – HTML), dentro da tradição de flexibilidade da Internet, para que os computadores pudessem adaptar suas linguagens específicas dentro desse formato compartilhado, acrescentando essa formatação ao protocolo TCP/IP. Também configuraram um protocolo de transferência de hipertexto (*hypertext transfer protocol* – HTTP) para orientar a comunicação entre programas navegadores e servidores WWW; e criaram um formato padronizado de endereços, o localizador uniforme de recursos (*uniform resource locator* – URL) que combina informações sobre o protocolo do aplicativo e sobre o endereço do computador que contém as informações solicitadas. O URL também podia relacionar-se com uma série de protocolos de transferência, e não só o http, o que facilitava a interface geral (CASTELLS, 2003, p. 87).

O CERN disponibilizou o software WWW gratuitamente pela Internet, e os primeiros sítios da web foram criados por grandes centros de pesquisa científica difundidos pelo mundo. Até que, no final de 1992, um estudante universitário “entediado” resolveu tentar dar uma face gráfica a web, e o resultado foi o navegador conhecido por Mosaic, criado para funcionar em computadores pessoais. Logo surgiram novos navegadores e o mundo inteiro abraçou a Internet.

Nos Estados Unidos, segundo dados fornecidos pelo autor Manuel Castells, nenhum outro meio de comunicação teve uma expansão tão rápida quanto a Internet: o rádio levou 30 anos para alcançar 60 milhões de pessoas, a TV alcançou esse mesmo número em 15 anos, enquanto a Internet alcançou esse patamar apenas três anos após a criação da “teia mundial”.

---

<sup>9</sup> O termo aqui utilizado é o mesmo conceito utilizado por Rheingold.

Não deixa de ser importante quem teve acesso primeiro, e a quê, porque, ao contrário da televisão, os consumidores da Internet também são produtores, pois fornecem conteúdo e dão forma a teia. Assim o momento de chegada tão desigual das sociedades à constelação da Internet terá conseqüências duradouras no futuro padrão da comunicação e da cultura mundiais (CASTELLS, 2003, p. 439).

A Teia de Alcance Mundial, ou Rede, conforme menciona Rheingold, é um termo informal que designa as redes de computadores interligados, empregando a tecnologia de comunicação mediada por computador (CMC) para pessoas do mundo todo na forma de debates públicos. Em qualquer lugar, sempre que a tecnologia das CMC se torna acessível, as pessoas organizam comunidades virtuais.

Suspeito de que uma das explicações para esse fenômeno seja o desejo de comunidade que cresce em toda parte no interior dos indivíduos, à medida que desaparecem cada vez mais espaços públicos da vida cotidiana. Também suspeito que estes novos meios de comunicação atraiam colônias de entusiastas porque a CMC lhes permite interagir de uma forma inovadora, fazendo coisas novas em conjunto – tal como o permitiam os telégrafos, os telefones e as televisões (RHEINGOLD, 1996, p. 19-20).

Apesar de todos os esforços para regular, privatizar e comercializar a Internet e seus sistemas tributários, as redes de CMC, dentro e fora da Internet, têm como características principais: penetrabilidade, descentralização multifacetada e flexibilidade. Crescem como colônias de microorganismos. Para Rheingold, o futuro da Rede está ligado ao futuro da comunidade, da democracia, da educação, da ciência e da vida intelectual.

### *1.9. A ideologia da rede*

Atualmente a rede absorve a questão da mudança social. Ela é a prótese técnica da utopia social onde as revoluções verdadeiras são as possíveis rupturas das relações sociais oferecidas pelas tecnologias de comunicação, começando pela Internet. A rede sempre leva a um imaginário de transição, entre a libertação de um sistema piramidal e hierárquico onde o estado é o protótipo, e o compromisso de um sistema futuro, o da associação universal, renunciando um novo tipo de relação igualitária.

Internet, rede de redes planetárias, reativa os mitos recorrentes veiculados pela idéia de rede.

Suas duas imagens originais são redescobertas: a que agita seus bajuladores, da livre circulação generalizada das informações, significando democracia e transparência da “sociedade da informação”, e a evocada por seus detratores, do controle e da vigilância generalizada (MUSSO, 2004, p. 34).

Hoje, para alguns pensadores, a teia mundial já desempenha o papel de prótese que se apresenta de várias maneiras: as redes de informação habitam o lugar da nova relação social e servem de instrumento para uma nova “democracia eletrônica”, direta, interativa e instantânea. Essa vertente otimista da rede técnica, que a considera um novo vínculo social universal, dá sentido a atividade e aos propósitos dos “irmãos internautas conectados” que se comunicam e comungam numa visão partilhada anti-hierárquica, de tipo liberal-libertária. “Com efeito, essa teologia dos evangelistas da rede vai de encontro à dos empresários que vêem ali um mercado para um comércio eletrônico ao mesmo tempo mundializado, personalizado e acessível a domicílio” (MUSSO, 2004, p. 35).

O simbolismo da rede permanece ainda apresentando duas faces: o tormento do controle pode virar seu contrário, o paraíso da circulação. Os internautas vão defender o poder periférico, descentralizado que ela concede; já os descrentes criticarão a oportunidade que ela oferece ao poder central de controlar o planeta.

A rede parece, nos nossos dias, indicar o significado, não mais o da verticalidade da torre da catedral esticada em direção ao supranatural, mas o da interconexão e da ligação, sem limite. A rede é comparável a uma catedral cuja torre indicaria não mais o além, senão o futuro terrestre prometido (MUSSO, 2004, p. 36).

Citando o antropólogo e pensador francês Gilbert Durand, Pierre Musso nos diz que o conceito de rede sempre esteve, em parte, ligado ao tecido, pois os instrumentos e os produtos da tecelagem e da fiação são universalmente símbolos da transformação. Aqui o sentido de rede aponta para uma sociedade envolvida numa trama em cuja malha já caímos: ela se tornou numa espécie de templo da religião comunicacional mundial.

Onde a catedral conectava céu e terra, esse novo templo conecta o presente e o futuro prometendo paz e democracia pela circulação e pela conexão generalizadas. Assim como a catedral é a encarnação do mistério, a rede é presença do futuro: ela faz passar, definindo nosso lugar como uma passagem. Atualmente, a rede encarna a passagem ou a rapidez da passagem. (MUSSO, 2004, p. 36)

A rede nos transforma em seres “passantes”, por estarmos sempre mergulhados nos fluxos do movimento contínuo. O presente é a passagem, transição, movimento. Não temos necessidade de operar a mudança social, ela se faz permanente.

A rede tornou-se o fim e o meio para pensar e realizar a transformação social, ou até mesmo a revolução de nosso tempo. Ela passou do estágio de conceito ao de percepto, ou mesmo de preceito.

## 2.1. A comunidade clássica

*“O vínculo social penetra na máquina”*  
Armand e Michèle Mattelart

A comunicação mediada por computador (CMC), conforme visto anteriormente, nos permite examinar com um novo olhar o entendimento do conceito de comunidade. Por ser um conceito ligado à forma como o ser humano se agrega socialmente, a noção de ocupação de um espaço físico geográfico e a sensação de pertencimento a uma estrutura social se altera com o incremento das novas tecnologias de comunicação.

O conceito de comunidade, embora não haja um consenso entre os cientistas sociais, sempre esteve relacionado à idéia de que os indivíduos tendem a se associar em torno dela. A dificuldade em instituir um significado preciso ao conceito faz com que ele sempre seja usado como sinônimo de sociedade, associação de bairro, conjunto habitacional, coletividade religiosa, trabalhos em grupo ou mesmo clube esportivo; nos sugerindo o sentimento de proximidade e aconchego.

Segundo o sociólogo polonês, Zygmunt Bauman, “as palavras têm significado: algumas delas, porém, guardam sensações”. A palavra comunidade é uma dessas. “Ela sugere uma coisa boa: o que quer que comunidade signifique, é bom ‘ter uma comunidade’, ‘estar numa comunidade’” (BAUMAN, 2003, p. 7).

O cientista social Max Weber parte da premissa que a comunidade tem como base uma relação social onde exista qualquer espécie de ligação emocional, afetiva ou tradicional. O próprio autor nos aponta:

Chamamos de comunidade a uma relação social na medida em que a orientação da ação social – seja no caso individual, na média ou no tipo ideal – baseia-se em um sentido de solidariedade: o resultado de ligações emocionais ou tradicionais dos participantes (WEBER, 2003, p. 77).

Por outro lado, Weber analisa que a relação social em sociedade é o “resultado de uma reconciliação e de um equilíbrio de interesses motivados por juízos racionais, quer de valores, quer de fins” (WEBER, 2003, p. 77).

Para o autor, a comunidade tem como base qualquer valor emocional ou familiar, mas defende que a grande maioria dos relacionamentos sociais compartilha tanto da comunidade quanto da sociedade não importando a conveniência ou a sobriedade que possam predominar numa relação.

Alex Primo, no artigo “A emergência das comunidades virtuais” (1997), apresenta o pensamento pioneiro do sociólogo alemão Ferdinand Tönnies que, no século XIX, estabeleceu uma distinção mais específica para descrever dois tipos de organização social: a comunidade e a sociedade.

*Gemeinschaft* (ou comunidade) e *gesellschaft* (ou associação). O primeiro conceito descreve uma sociedade tradicional, de cultura homogênea, onde os indivíduos têm relacionamentos interpessoais e valorizam as relações sociais. Já o segundo conceito, caracterizado pela sociedade urbana industrializada, descreve o conjunto de indivíduos com relações impessoais, distantes, individualizadas e que usam as relações sociais como meios para um fim (PRIMO, 1997, *on-line*).<sup>10</sup>

A idéia ou o conceito de comunidade, tida como a essência da sociologia clássica, é concebido na modernidade. Diante da manifestação das novas formas de organização social foi possível observar a formação das modalidades anteriores, ou seja, os indivíduos abandonaram as velhas rotinas e os antigos laços de interação para se adaptarem a uma nova rotina de trabalho acarretada pela industrialização e governada pelo desempenho de tarefas.

Os futuros trabalhadores, a fim de se adaptarem a nova situação, precisavam ser transformados em uma massa, abandonando assim a rotina e os hábitos comunitários. O conflito contra a comunidade surge em nome da liberação do indivíduo da inércia da massa. Entretanto, Bauman, analisa que a aversão ao trabalho, considerada uma característica inata das massas, não passou de uma desculpa para inaugurar a idéia de uma ética do trabalho.

---

<sup>10</sup> Disponível em: <<http://usr.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/espinalpb.htm>>. Acesso: 05 jul 2005.

No início da era industrial foi uma tentativa desesperada de reconstituir, no ambiente frio e impessoal da fábrica, através do regime de comando, vigilância e punição, a mesma habilidade no trabalho que na densa rede de interação comunitária era alcançada de modo “natural” pelos artesãos e outros trabalhadores (BAUMAN, 2003, p. 31).

Continuando com a análise de Bauman, o desmantelamento das comunidades foi um lento processo de esvaziamento da definição do significado da palavra trabalho. Se nas comunidades o trabalho era dotado de sentido, ou seja, uma ação com objetivo, no capitalismo moderno o instinto do trabalho bem-feito começa a ser entendido como uma labuta sem qualquer relação com os valores comunitários, passando a ser percebido como um esforço fútil.

Baseado no pensamento do cientista social Thorstein Veblen, Bauman, descreve:

O que costumava ser um esforço virou labuta. Já não era claro para os artífices e artesãos de ontem o sentido do “trabalho bem-feito”, e não havia mais “dignidade, mérito e honra” que decorressem dele. Seguir a rotina sem alma do chão da fábrica, sem ser observado pelo companheiro ou vizinho, mas apenas pelo desconfiado capataz, obedecer aos movimentos ditados pela máquina sem chance de admirar o produto do próprio esforço, e muito menos de apreciar sua qualidade, tornavam o esforço “fútil”; e um esforço fútil era o que o instinto do trabalho bem-feito levava os humanos a detestarem todo o tempo. E esse tão humano desgostar da futilidade e da falta de sentido é que era em realidade o alvo da acusação de preguiça formulada contra os homens, mulheres e crianças, afastados de seu ambiente comum e sujeitos a um ritmo que não determinavam nem ao menos compreendiam (BAUMAN, 2003, p. 32).

Visando a repressão de qualquer manifestação de livre-arbítrio dos atuais operários das fábricas, as classes mais altas ou os donos e gerentes da nova indústria entenderam ser necessário estabelecer um poder de vigilância contínuo, ao estilo panóptico<sup>11</sup>, garantindo medidas imprescindíveis para assegurar a disciplina. Assim, subordinados e supervisores ficaram presos ao lugar, um sendo vigiado e punido e o outro vigiando e administrando a punição.

Nas palavras de Bauman, esse foi o período de engajamento, onde “os governados dependiam dos governantes, mas estes não deixavam de depender daqueles. Para o bem ou

---

<sup>11</sup> Segundo Michel Foucault, o efeito mais importante do modelo panóptico “é induzir no detento – louco, doente, condenado, operário, ou mesmo um escolar – um estado consciente e permanente de visibilidade que assegura o funcionamento automático do poder. Fazer com que a vigilância seja permanente em seus efeitos, mesmo se é descontínua em sua ação”. (FOUCAULT, 2003, p. 166)

para o mal, os dois lados estavam amarrados entre si e nenhum deles podia com facilidade sair do impasse” (BAUMAN, 2003, p. 35).

Quando a relação de interdependência, ou engajamento, entre patrões e empregados fica caracterizada constata-se que o modelo panóptico, além de muito dispendioso, não era funcional. Depois de muitas batalhas e tentativas de tréguas chega-se a um conjunto de regras aceitáveis para ambas as partes numa tentativa de humanizar as relações de trabalho, assim o sentido de comunidade é levado para dentro das fábricas.

Podemos dizer que a modernidade ao longo de sua trajetória foi marcada por duas tendências: a primeira foi a substituição do trabalho artesanal por uma rotina artificialmente imposta e monitorada e a segunda foi a tentativa de fazer ressurgir dentro da nova estrutura de poder o sentido de comunidade.

Marcos Palacios (1998) apresenta algumas características que representaram o modelo ideal de comunidade na modernidade: a permanência em contraposição ao transitório, à territorialidade, e à existência de uma forma própria para troca de informações valendo-se de veículos específicos, como murais, boletins, jornais, rádios etc.

Dadas a permanência, a ação organizada e a existência do projeto comum, a comunidade teria então a tendência a se estabilizar e se institucionalizar, tomando uma forma mais consolidada, com uma organização visível, hierarquia formal, delegação de responsabilidades e poderes, personalidade jurídica etc. Em resumo, teríamos como constituintes de uma comunidade clássica, os seguintes elementos: o sentimento de pertencimento; uma territorialidade (geográfica e/ou simbólica); a permanência; a ligação entre sentimento de comunidade; caráter cooperativo e emergência de um projeto comum; a existência de formas próprias de comunicação e a tendência à institucionalização (PALACIOS, 1998, *on-line*).<sup>12</sup>

Conforme observado, o conceito de comunidade passou por sucessivas transformações, surgindo como um ideal familiar e fraterno, regulado pela natureza e pela tradição que, com o passar do tempo, passou a integrar um número maior de grupos humanos. O advento da modernidade e a conseqüente urbanização contribuíram para o desaparecimento das comunidades rurais, cedendo espaço para o surgimento das grandes cidades. “Com isso, a

---

<sup>12</sup> Disponível em: < <http://web.archive.org/web/20010217070329/http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/palacios/cotidiano.html>>. Acesso: 10 jul 2005.

idéia de ‘comunidade’ como a sociologia clássica a concebia, como um tipo rural, ligado por laços de parentesco em oposição à idéia de sociedade, parece desaparecer, não da teoria, mas da prática” (RECUERO, 2001, *on-line*).<sup>13</sup>

Raquel Recuero, numa alusão ao cientista social Ray Oldenburg, nos apresenta o texto “The great good place” (1999, *on-line*)<sup>14</sup>, onde o autor descreve sobre a necessidade da utilização dos espaços públicos como um lugar informal que tem por finalidade a interação social.

Segundo Oldenburg, existem três tipos de lugares essenciais no cotidiano das pessoas: o primeiro seria a vida familiar, o segundo nosso trabalho e o terceiro equivaleria aos lugares de convivência onde os laços sociais seriam revigorados, como, por exemplo, a igreja, a praça pública ou o bar. Esses “terceiros lugares”, identificados pelo autor como “lugares da vida pública informal”, seriam os lugares de lazer, cuja característica primária é a conversação.

Howard Rheingold, aludindo ao mesmo autor, descreve que o modo de vida urbano baseado no automóvel, no hipermercado e no *fast food* estariam contribuindo para eliminação dos terceiros lugares nas grandes metrópoles ocidentais, principalmente na sociedade americana. A rede social que esses terceiros lugares proporcionam constitui, no entender de Oldenburg, o lugar onde o sentimento de comunidade se estabelece e se mantém.

O caráter dos terceiros lugares é majoritariamente determinado pela clientela habitual e caracteriza-se por um ambiente divertido, em contraste com o ar mais sério de outras esferas. Embora constituam um cenário radicalmente diferente do lar, os terceiros lugares assemelham-se notavelmente a um “doce lar”, pelo conforto e apoio psicológico que proporcionam. Estas são as características dos terceiros lugares, aparentemente universais e essenciais a uma vida pública informal (Oldenburg, In: RHEINGOLD, 1996, p. 42).

A consequência do desaparecimento desses terceiros lugares, de acordo com Oldenburg, estaria contribuindo para o declínio do capital social<sup>15</sup> gerando uma tensão maior

<sup>13</sup> Disponível em: <<http://www.pontomidia.com.br/raquel/teorica.pdf>>. Acesso: 25 jun 2005.

<sup>14</sup> Disponível em: <<http://www.montclair.edu/pages/ics/Oldenburg.html>>. Acesso: 01 jul 2005.

<sup>15</sup> Capital social pode ser entendido como o conjunto de normas de reciprocidade, informação e confiança presentes nas redes sociais informais desenvolvidas pelos indivíduos em sua vida cotidiana, resultando em numerosos benefícios diretos ou indiretos, sendo determinante na compreensão da ação social. (LIMA, Carlos Jacob. Disponível em: <<http://www.cchla.ufpb.br/ppgs/politica/17-lima.html#EndNote1>>. Acesso: 19 jul 2005).

nas relações mais íntimas. Na ausência de uma vida pública informal, a perspectiva das pessoas com relação ao trabalho e a vida familiar acenderam além da capacidade de compreensão dos membros que compõe essas instituições.

Bauman, corroborando com o pensamento de Oldenburg, observa que nada mais dura o tempo suficiente para ser assimilado, tornar-se familiar ou transformar-se no que as pessoas buscam em uma comunidade. Os mercadinhos da esquina não sobreviveram à competição dos supermercados; o banco local e os escritórios da construtora foram substituídos por vozes anônimas e impessoais; as lojas de departamento trocam de pessoal numa velocidade tal que se torna impossível encontrar o mesmo vendedor duas vezes. Em casa e na família as coisas não estão diferentes, uma criança média tem vários avós e diversos lares para escolher, mas nenhum deles se parece com o verdadeiro e único lar.

Em suma: foi-se a maioria dos pontos firmes e solidamente marcados de orientação que sugeriam uma situação social que era mais duradoura, mais segura e mais confiável do que o tempo de uma vida individual. Foi-se a certeza de que “nos veremos outra vez”, de que nos encontraremos repetidamente e por um longo porvir (BAUMAN, 2003, p. 47).

Na concepção do autor, nenhum agregado de seres humanos é sentido como comunidade; o que falta, nos dias de hoje, é a experiência da sensação de laços bem tecidos e de uma interação mais freqüente e intensa entre as pessoas. A incerteza, o medo do futuro, o ambiente fluído em constante transformação não une as pessoas, ao contrário, contribui para que elas se separem e se dividam.

Sem a união dos indivíduos numa espécie de junção de forças por uma causa comum a decadência do sentimento de “comunidade se perpetua e uma vez instalada, há cada vez menos estímulos para deter a desintegração dos laços humanos e a procura de meios para unir de novo o que foi rompido” (BAUMAN, 2003, p. 48).

Numa visão menos desanimadora, Richard Sennett (1977), citado por Jan Fernback e Brad Thompson (1995, *on-line*)<sup>16</sup>, evidencia que o culto exacerbado ao individualismo acaba abalando as relações sociais estabelecidas em torno de sentimentos pessoais que são substituídos por sentimentos mais racionais e objetivos.

A comunidade, ou o senso comum, não abraça mais o público, pelo contrário, passam a valorizar a personalidade espetacular e a credibilidade individual em substituição ao discurso coletivo. O compromisso social passa a ser centrado no individualismo onde as pessoas buscam o “sentir” ao invés do “pensar”.

Um dos pontos centrais na discussão de Sennett é que a idéia de comunidade evoluiu de *Gemeinschaft* – comunidade essencialmente pública – para *Gesellschaft* – comunidade essencialmente privada – quando, no século XIX, as pessoas passaram a considerar a ação pública como a expressão da psique individual. Com a ascensão da industrialização e o surgimento do conceito de sociedade de massa as pessoas foram atomizadas e a ordem social passou a ser caracterizada por uma anomia, ou seja, por uma ausência de normas.

Os autores Fernback e Thompson, continuando a citar Sennett, ilustram o caráter problemático da noção de comunidade nos apontando que:

O conceito de comunidade geralmente recorre a um jogo de relações sociais que operam dentro de limites específicos ou locais, mas a comunidade tem um componente ideológico, um senso de caráter comum, identidade ou interesses (Sennett, *apud* FERNBACK; THOMPSON, 1995, *on-line*).<sup>17</sup>

Finalmente, observa Sennett, o ideal de comunidade como um território limitado foi substituído pela noção de comunidade como a de mentes iguais ou indivíduos com pensamentos semelhantes.

---

<sup>16</sup> Acesso: <<http://www.rheingold.com/texts/techpolitix/VCCivil.html>> em: 12/07/05.

<sup>17</sup> Acesso: <<http://www.rheingold.com/texts/techpolitix/VCCivil.html>> em: 12/07/05.

## 2.2. As comunidades virtuais

A comunicação mediada por computador (CMC) é um fenômeno social recente, surge na década de 70 quando os primeiros computadores ligados em rede passaram a agregar no seu entorno indivíduos *on-line* conforme valores e interesses em comum. Nesse primeiro momento, o acesso a Internet ainda se encontrava restrito às universidades, aos centros de pesquisa e aos alunos.

Conforme apresentado no capítulo anterior, até os anos 90 a capacidade para transmissão de dados via Rede era muito limitada. Com a instauração da World Wide Web (WWW), um recurso hipertextual de viabilização multimidiática da rede, os adeptos abraçaram o mundo. André Lemos nos aponta que:

O ano é 1989, e a junção de imagem, sons e texto, acessados de maneira mais simples do que os antigos programas, começa a atrair indivíduos das mais diversas áreas e interesses. A partir de então, a palavra comunidade tem sido utilizada de forma corriqueira no ciberespaço<sup>18</sup> (LEMOS, 1999, *on-line*).<sup>19</sup>

Sherry Turkle, no seu livro *A vida no ecrã* (1997), cita que o ciberespaço, atualmente, faz parte da rotina diária das pessoas, onde a oportunidade de edificar novos tipos de comunidade – as comunidades virtuais – possibilita os indivíduos estabelecerem diálogos diariamente ao redor do mundo muitas vezes gerando relações bastante íntimas, que, talvez, nunca se concretizem num encontro físico pessoal.

A utilização de computadores para trocar informações surgiu como uma forma de explorar a capacidade de comunicação mediada pelas redes de computadores visando construir relações sociais que atravessariam as barreiras espaço-temporais.

Segundo Howard Rheingold (1996), em 1968 a existência de comunidades virtuais foi prevista por J.C.R. Licklider e Robert Taylor, criadores da ARPANET, como pessoas

---

<sup>18</sup> O termo ciberespaço surgiu originalmente no livro de ficção científica *Neuromancer*, de autoria de William Gibson, para designar o espaço conceitual onde se manifestam palavras, relações humanas, dados, riqueza e poder dos utilizadores da tecnologia CMC.

<sup>19</sup> Disponível em: <[http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/agregacao.htm#\\_ftn1](http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/agregacao.htm#_ftn1)>. Acesso: 20 jul 2005.

agrupadas em pequenos aglomerados que compartilhariam interesses em comum sem necessariamente partilharem um mesmo espaço geográfico.

O autor Márcio Gonçalves, numa alusão ao pensamento de Claude Cadoz, define as comunidades virtuais como comunidades humanas nas quais cada indivíduo pode estar com todos os outros sem lá estar corporalmente. São comunidades sem geografia. E esses para poderem existir, dependem da ajuda dos computadores e das redes que interligam computadores. São as tecnologias digitais do virtual que libertam as comunidades virtuais da geografia.

Essas comunidades podem ser mais ou menos estáveis, dependendo da constância e da fidelidade de seus membros. Podem ser igualmente mais ou menos abertas. Usualmente se definem e se constituem a partir de um tema ou interesse, que congrega os indivíduos que a compõem. Não é preciso destacar a variabilidade tanto de indivíduos que participam dessas comunidades quanto dos temas em torno dos quais se formam (GONÇALVES, 2000, p. 188).

Howard Rheingold, tido como pioneiro no debate sobre comunidades virtuais, as define como: “Agregados sociais surgidos na Rede, quando os intervenientes de um debate o levam por diante em número e sentimento suficientes para formarem teias de relações pessoais no ciberespaço” (RHEINGOLD, 1996, p. 18).

Um dos aspectos interessantes de sociabilidade proporcionada pelas comunidades virtuais é que o processo de formação do laço de afinidades sociais sofre uma inversão. De acordo com Marcos Palacios:

Nos processos sociais da vida social estamos acostumados a encontrar fisicamente as pessoas, conhecê-las pouco a pouco e, na medida em que aprofundamos tal conhecimento, vamos, cada vez mais, intercambiando informações, identificando áreas de interesse comum e interagindo em função delas e, nesse processo, conhecendo-as. Nas comunidades virtuais, o processo parece inverter-se: interagimos inicialmente, de maneira muitas vezes profunda, em função de interesses comuns previamente determinados, conhecemos as pessoas e, só então, e quando possível, encontramos fisicamente tais pessoas (PALACIOS, 1998, *online*).<sup>20</sup>

Tendo observado essa inversão, Rheingold, nos faz a pergunta: como fazemos amigos?

O próprio autor nos responde quando observa que nas comunidades tradicionais buscamos

---

<sup>20</sup> Disponível em: <<http://web.archive.org/web/20010217070329/http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/palacios/cotidiano.html>>. Acesso: 10 jul 2005.

estabelecer relações com vizinhos, colegas de trabalho, entre amigos dos nossos amigos, enfim, com alguém que desejamos compartilhar nossos interesses e valores. Depois de trocarmos informações e conversamos sobre interesses em comum às vezes nos tornamos amigos. Vejamos a descrição do próprio autor:

Numa comunidade virtual podemos ir diretamente ao lugar onde os assuntos preferidos são discutidos e ficamos conhecendo alguém que partilhe dos mesmos gostos ou use as palavras de uma maneira atraente. Como tal, o assunto de discussão é o endereço: não podemos simplesmente pegar no telefone e pedir para ligar a alguém interessado em falar sobre arte islâmica ou vinhos da Califórnia, mas podemos participar de uma conferência por computador sobre quaisquer desses tópicos e depois estabelecermos uma troca de correspondência com participantes até então desconhecidos (RHEINGOLD, 1996, p. 44).

O autor continua destacando que a forma de fazer amigos no ciberespaço aumenta consideravelmente se formos comparar a forma tradicional de estabelecermos amizades dentro do nosso universo de referência. Sem podermos nos ver fora do ciberespaço, o sexo, a idade, a nacionalidade e o aspecto físico não se revelam num primeiro momento, só se revelam se optarmos por tornar públicas algumas dessas características.

Quem tem dificuldades em fazer novas amizades devido a deficiências físicas descobre que nas comunidades virtuais é tratado como sempre desejou: um ser racional, capaz de transmitir idéias e sentimentos, e não como um corpo que tem essa ou aquela aparência ou deficiência (RHEINGOLD, 1996, p. 43).

As considerações levantadas por Rheingold nos remetem ao autor Manuel Castells quando este se refere à pesquisa empírica realizada pelo sociólogo Barry Wellman sobre o surgimento das comunidades virtuais. Wellman e seus colaboradores analisaram os resultados da pesquisa e publicaram uma série de artigos entre os anos de 1996 e 1999. Num desses artigos, o sociólogo nos faz lembrar que “as ‘comunidades virtuais’ não precisam opor-se às ‘comunidades físicas’: são formas diferentes de comunidade, com leis e dinâmicas específicas, que interagem com outras formas de comunidade” (CASTELLS, 2003, p. 444).

Entretanto, explica Wellman, as comunidades virtuais, por não adotarem o mesmo modelo de comunicação e interação de uma comunidade física real, não devem ser consideradas imaginárias – elas funcionam num plano intermediário ao da realidade. São redes sociais baseadas em laços fracos diversificados e especializados, capazes de gerar

reciprocidade e apoio através de uma interação dinâmica. Segundo o autor, as comunidades virtuais têm sua própria dinâmica: a Rede é a Rede.

Transcendem a distância, a baixo custo, costumam ter natureza assíncrona, combinam a rápida disseminação da comunicação de massa com a penetração da comunicação pessoal, e permitem afiliações múltiplas em comunidades parciais. Ademais, não existem no isolamento de outras formas de sociabilidade. Reforçam a tendência de “privatização da sociabilidade” – isto é, a reconstrução das redes sociais ao redor do indivíduo, o desenvolvimento de comunidades pessoais, tanto fisicamente quanto *on-line* (CASTELLS, 2003, p. 446).

Barry Wellman, assim como Rheingold, acredita que as relações estabelecidas através do ciberespaço oferecem a oportunidade de vínculos sociais para pessoas que, caso contrário, viveriam vidas sociais mais limitadas, em função de seus vínculos estarem cada vez mais dispersos espacialmente.

Os internautas, sendo seres sociais, muitas vezes acessam a Internet não só para buscar informação, mas também para buscar companhia, apoio social e um sentimento de pertença. Por exemplo, enquanto a maioria dos usuários mais idosos da “SeniorNet” relataram ter entrado na Internet para buscar informação, perto da metade (47%) também entra para obter companhia. A atividade mais popular é o *chat*. Por um período de quatro meses, as atividades mais intensas foram: o e-mail, os fóruns, as conferências para uso pessoal; enquanto que o acesso às notícias, aos boletins informativos, as bibliotecas e aos bancos de dados foram os menos utilizados. Além disso, a “SeniorNet” fornece o apoio de conselheiros para pessoas deprimidas, que de outra forma seria inacessível (WELLMAN; GULIA, 2000).<sup>21</sup>

Um membro da comunidade relatou que quando tem insônia acessa a Internet e logo encontra alguém para conversar, rir ou mesmo trocar idéias. Existem outros exemplos de possibilidades *on-line* além da busca por informação: apoio emocional, obtenção de companhia, conselhos etc. Howard Rheingold descreve sua experiência na rede WELL (*Whole Earth ‘Lectronic Link*) que, a partir do verão de 1985, passou a reunir pessoas na frente da tela do computador a fim de contar anedotas, discutir, trocar experiências e

---

<sup>21</sup> Disponível em: <<http://members.fortunecity.com/cibercultura/vol6/comucomo.html>>. Acesso: 15 jul 2005.

conhecimentos, negociar, desenvolver amizades, namoros, paqueras, jogar e também produzir muita conversa fiada.

As pessoas das comunidades virtuais fazem tudo o que as pessoas na vida real fazem, mas estão desprendidas dos seus corpos. Claro que não se pode nem beijar nem esmurrar o nariz de ninguém, embora muito possa acontecer dentro desses limites. Milhões de pessoas sentem-se atraídas, mesmo viciadas, pelas comunidades unidas por computador (RHEINGOLD, 1996, p. 16).

Nas comunidades virtuais as pessoas estão mais interessadas em estabelecer uma proximidade intelectual e emocional do que numa proximidade física. As relações entre as pessoas numa sala de *chat* são mantidas enquanto os participantes se sentem fazendo parte de um grupo e responsáveis pela sustentação de suas relações. No tipo ideal de comunidade clássica – fundamentada geograficamente e caracterizada pela proximidade física – essa noção pode passar muitas vezes despercebida por, muitas vezes, não precisar de qualquer aproximação emocional.

A ausência de corpo e a possibilidade de invenção de identidades, sem levar em conta que essas relações são mediadas por uma tela e por um teclado que servem às vezes de interface, superfície de comunicação, possibilita aos seus participantes o anonimato. Segundo Márcio Gonçalves, esse anonimato funciona por tornar mais fácil a entrega e a troca de confissões por serem impessoais. “A experiência de revelar segredos para um desconhecido que não sabe quem somos pode ser mais fácil de ser realizada do que a de relatar segredos e fantasias pra pessoas conhecidas e com as quais convivemos fora do ciberespaço” (GONÇALVES, 2000, p. 206).

Wellman e seus colaboradores entendem que o impacto da comunicação via Internet sobre a intimidade física e a sociabilidade, bem como os temores do empobrecimento da vida social, estão fora de contexto. Em suas pesquisas o autor constata, em algumas redes estudadas, que o uso mais intenso da Internet leva a mais vínculos sociais, inclusive físicos. Apontando que a Internet favorece a expansão e a intensidade dessas centenas de laços fracos

gerando uma camada fundamental de interação social para as pessoas que vivem num mundo tecnologicamente desenvolvido.

Ao analisarmos a sociabilidade na Rede torna-se necessário estabelecermos uma distinção entre os laços fracos e os laços fortes. Castells, continuando a citar o estudo de Barry Wellman, afirma que uma das vantagens da Rede é a possibilidade da criação de laços fracos com desconhecidos, num modelo igualitário de interação, no qual as características sociais são menos influentes na estruturação, ou mesmo no bloqueio da comunicação.

Parece que as comunidades virtuais são mais fortes do que os observadores em geral acreditam. Existem indícios substanciais de solidariedade recíproca na Rede, mesmo entre usuários com laços fracos entre si. De fato, a comunicação *on-line* incentiva discussões desinibidas, permitindo assim a sinceridade (CASTELLS, 2003, p. 445).

Para elucidar um pouco melhor o entendimento de laços fracos e laços fortes apontamos a análise proposta por Raquel Recuero onde ela assinala como os laços sociais podem ser percebidos como fracos e fortes:

Os laços fortes são aqueles que se caracterizam pela intimidade, pela proximidade e pela intencionalidade em criar e manter uma conexão entre duas pessoas. Os laços fracos, por outro lado, caracterizam-se por relações esparsas, que não traduzem proximidade e intimidade. Laços fortes constituem-se em vias mais amplas e concretas para as trocas sociais, enquanto os fracos possuem trocas mais difusas. (RECUERO, 2005, *on-line*).<sup>22</sup>

Recuero chama atenção que a divisão entre os laços sociais em fortes e fracos é uma denominação reducionista, embora amplamente utilizada e popular. Isso porque nos levam a acreditar que um determinado laço seria sempre forte ou fraco, quando, na realidade, dependendo do tempo e da quantidade de interação investida na conexão, um laço pode ter diferentes gradações.

---

<sup>22</sup> “Um estudo do capital social gerado a partir de redes sociais no orkut e nos weblogs”. Trabalho apresentado na XIV Compós / 2005.

### 2.3. Do espaço virtual ao espaço físico

Na conferência Parental da rede WELL, dezenas de pessoas espalhadas pelas cidades americanas discorrem sobre um interesse comum – a condição de pai e mãe – apesar de nunca ou raramente terem se encontrado fisicamente. Segundo Rheingold, a conferência passou por alguns momentos de crise que acabaram servindo de suporte para ampliar a união e preparar seus membros para acontecimentos mais sérios, aproveitando para citar como exemplo o caso de uma menina japonesa que passou por momentos delicados ao enfrentar uma traqueotomia. Passadas algumas semanas de sua recuperação, o pai descreveu sua experiência numa publicação do magazine *Whole Earth Review*:

Antes disso ter acontecido, o écran do computador nunca tinha sido um lugar onde procuraria consolo, pelo contrário. Pois é, mas naquelas noites que ficava até tarde ao pé da minha filha sentava-me em frente do computador, ligava para WELL e começava a divagar. (...) Qualquer dificuldade é mais difícil de ultrapassar quanto estamos sozinhos; não há companhia, não há apoio. Ao escrever o meu diário num computador ligado à linha telefônica, encontrei solidariedade e conforto neste meio inesperado (RHEINGOLD, 1996, p. 36).

Os participantes da conferência Parental, muitas vezes separados geograficamente, conseguiram estabelecer uma relação próxima e sincera passando a sentir necessidade de se encontrar pessoalmente. Desse encontro, originalmente organizado no âmbito da conferência, surgiu a idéia do piquenique anual de Verão da Rede WELL, marcado para acontecer numa área próxima à baía de São Francisco.

Durante o ano todo tínhamos estado envolvidos em intensas conversas *on-line* e, quando veio o verão, começou a falar-se em fazermos algo em conjunto para descontrair, como fazer um churrasco e levar as crianças. Como é típico na WELL, a coisa rapidamente atingiu as proporções de uma festa geral da rede, organizada pela conferência Parental (RHEINGOLD, 1996, p. 36-37).

Continuando a citar o autor, destacamos seu entusiasmo ao descrever o desenrolar do piquenique num domingo ensolarado de verão:

Foi um piquenique de uma comunidade americana normal – pessoas que gostam da companhia uma das outras, levando seus filhos para participar de uma reunião, jogar *softball* e fazer um churrasco. Podia ser qualquer grupo de igreja ou da associação de pais e professores; neste caso, era o lado inquestionavelmente material de uma comunidade virtual (RHEINGOLD, 1996, p. 37).

O primeiro piquenique da conferência Parental obteve um saldo tão positivo que acabou se tornando um acontecimento anual de verão com a participação das crianças em todas as outras festas da WELL. Pouco tempo depois do piquenique ter se transformado num evento tradicional, instituíram um outro ritual de encontro no inverno, os interessados se deslocavam até uma cidade próxima a fim de participar de uma festa beneficente anual no circo da família Pickle. Um dos diretores do circo, considerado um membro estimado na rede WELL, sempre acomodava seus convidados em lugares privilegiados. Ao final do espetáculo, quando o público se retirava, todos se reuniam em torno dos artistas e dos empregados para bebericar e comer uns petiscos.

Ao citar as comunidades virtuais, Manuel Castells, descreve que tanto *off-line* quanto *on-line*, os laços fracos tornam mais fácil a ligação das pessoas com diversas características sociais, aumentando assim a sociabilidade para além dos limites socialmente demarcados do auto-reconhecimento. Finalizando sua análise, Castells, lança a pergunta: as comunidades virtuais são comunidades reais?

Sim e não. São comunidades, porém não são comunidades físicas, e não seguem os mesmos modelos de comunicação e interação das comunidades físicas. Porém não são “irreais”, são redes sociais interpessoais, em sua maioria baseadas em laços fracos, diversificadíssimas e especializadíssimas, também capazes de gerar reciprocidade e apoio por intermédio da interação sustentada (CASTELLS, 2003, p. 446).

Voltando a análise proposta por Rheingold e pontuando suas experiências pessoais ante a conferência Parental da rede WEEL, propomos questões a serem observadas pelo que entendemos por comunidade virtual e citamos uma nova experiência descrita pelo autor para apontar um momento de crise na conferência que acabou por se transformar numa fonte geradora de reciprocidade e apoio.

Um dos frequentadores mais assíduos e queridos, Phil Catalfo dispôs um tópico com o nome Leucemia e no corpo do tópico descreveu que seu filho Gabriel de sete anos era portador desta doença. Rheingold nos descreve:

Indivíduos que nunca tinham contribuído para a conferência Parental começaram a fazer-se ouvir, como é o caso de um enfermeiro e de um casal de médicos que ajudaram o Phil e o resto do pessoal a interpretar os relatos diários sobre contagens sanguíneas e outros diagnósticos, tudo isto para além do contributo de duas pessoas com conhecimento de causa, elas próprias vítimas da mesma doença (RHEINGOLD, 1996, p. 39-40).

Passadas algumas semanas, depois de todos os participantes da conferência estarem “peritos em doenças sanguíneas”, a leucemia do pequeno Gabe começou a regredir com a utilização de quimioterapia.

Não nos cabe o julgamento se a utilização da Internet em busca de apoio emocional é positiva ou negativa, acreditamos na possibilidade de estarmos presenciando um novo formato de interação social sem nos esquecermos de levar em consideração suas armadilhas e limitações. Alguns críticos apontam as comunidades virtuais como desprovidas de calor humano, mas não se referem, por exemplo, ao apoio e a informação recebidos por Phil e outros membros da conferência Parental quando mais necessitavam (RHEINGOLD, 1996, p. 41).

Sendo a Internet um fato inegável e uma realidade que, ao que tudo indica, veio para ficar, Gonçalves nos aponta:

Talvez devamos nos perguntar não se ela aproxima ou distancia os indivíduos, pergunta sem sentido na medida em que excessivamente genérica, mas antes como a Internet ao mesmo tempo favorece a redução de algumas distâncias criando outras. A Internet não sendo nem absolutamente boa nem absolutamente má, devemos nos perguntar como e onde é ao mesmo tempo boa e má, referindo esses adjetivos às situações locais que lhes dão sentido. Devemos igualmente levar em conta novos modos de se relacionar – e não apenas melhoria ou destruição de modos antigos – notadamente a idéia de comunidade virtual, amor virtual, sexo virtual etc. (GONÇALVES, 2000, p. 204).

Os aspectos positivos mencionados provocam certo fascínio, entretanto, as pessoas, na busca do exercício das trocas, relacionamentos e seus conhecimentos com os suportes de rede, não perderão o equilíbrio da sua vida real e concreta. Esses indivíduos procuram, não a competição entre o real e o virtual, mas o melhor proveito de ambas as formas para efetivação de suas vidas. (FONSECA; COUTO, 2004)

#### 2.4. Comunidades virtuais e o orkut

A fim de atualizar nossa análise não podemos deixar de citar o site de relacionamentos Orkut, apresentado em janeiro de 2004 por Orkut Buyukkokten, programador do site de busca Google, que trouxe de volta o interesse pelo debate sobre a formação de comunidades virtuais.

Esse importante tema da cibercultura frequentemente trata com alguma paixão a característica gregária desses grupos, a possibilidade de fazer novos amigos e reencontrar antigos conhecidos, de trocar idéias, além do intercâmbio sobre os mais diversos assuntos. (PRIMO, 2005, *on-line*).<sup>23</sup>

O funcionamento do Orkut é simples. Para participar é necessário receber um convite, via e-mail, de alguém conhecido, onde um link que viabiliza o acesso ao <<http://www.orkut.com>> vem relacionado no corpo da mensagem. Ao acessar a página, o novo membro da comunidade já encontra disponível um perfil do seu anfitrião com seus dados pessoais, profissionais e indicações de preferências, inclusive sua foto e a de seus amigos. Destacamos que as fotos pessoais podem ser trocadas no momento que o usuário assim desejar, podendo ser armazenado em seu álbum até doze fotos.

A autora Crislaine Coscarelli, em seu artigo disponibilizado *on-line* – “O fenômeno Orkut” – nos responde a pergunta sobre a diferença do site para as outras comunidades virtuais e o motivo de tanto sucesso. Segundo as palavras da autora a explicação é simples:

Ele possibilita ao usuário criar uma página personalizada na qual exibe fotografias e dados pessoais, ou seja, ele dá uma "cara" ao participante, dando um charmoso ar de intimidade à comunidade. Outro diferencial é que ele permite que você navegue pela rede de relacionamento de seus amigos ou conhecidos, uma forma um pouco mais palpável de comprovar a famosa teoria de “*six degrees*” (que defende que com seis relacionamentos você pode ter acesso a qualquer pessoa no mundo) ou aquela piada de “que todo mundo conhece alguém que conhece alguém que conhece o Kevin Bacon”. (COSCARELLI, 2004, *on-line*).<sup>24</sup>

A base de funcionamento do Orkut são os perfis e as comunidades. Os perfis são criados pelas pessoas ao se cadastrar e indicam também quem são seus amigos e as

<sup>23</sup> “Conflito e cooperação em interações mediadas por computador”. Trabalho apresentado na XIV Compós / 2005.

<sup>24</sup> Disponível em: <[http://www.universia.com.br/html/materia/materia\\_eaab.html](http://www.universia.com.br/html/materia/materia_eaab.html)>. Acesso: 06 ago. 2005.

comunidades são criadas por indivíduos que agregam grupos com interesses comuns e funcionam como fóruns, com tópicos e mensagens.

Atualmente existem aproximadamente nove milhões<sup>25</sup> de pessoas cadastradas no Orkut e o sucesso entre os brasileiros foi tanto que a linguagem principal, o inglês, foi redirecionada para o português em abril de 2005. Na matéria “Maioria brasileira no Orkut irrita americanos”, publicada no *Jornal do Brasil* em agosto de 2004<sup>26</sup>, o repórter nos aponta que, segundo estatísticas divulgadas pelo site, dos 1.085.542 de usuários, 50,94% são brasileiros contra 18,92% de americanos. A insatisfação fica, principalmente, por conta da invasão dos brasileiros nos fóruns de discussão criados por eles.

Na mesma matéria, podemos observar o comentário do professor Henrique Antoun que descarta a possibilidade de modismo e explica o motivo de tanto sucesso. “No Brasil, não existe a tradição de interação em rede. Deve ser por isso que o Orkut avança de forma avassaladora. Se ele fosse estendido para celulares, a disseminação seria ainda mais rápida.”

Cabe destacar que na mesma velocidade com que o *site* ganha adeptos, as críticas em relação a sua utilidade prática começam a pipocar. Alguns, como o jornalista Rafael Rigues, apontam que o Orkut não deve ser considerado como uma espécie de brincadeira.

O site é viciante e cresceu em uma velocidade tão absurda que mostrou para o próprio Google uma regra básica que se aprende em um bom curso de marketing, ou seja, tenha um “plano B” para o fracasso, mas tenha também um “plano B” para o sucesso. Mas o que o Google ganha com isso? Simples, basta ligar as duas bases, o que pode ser feito facilmente, que ele passa a contar com uma base de dados riquíssima e incrivelmente completa sobre todos os usuários do Orkut que visitem o Google. E estamos falando de informações muito mais valiosas do que os outros portais possuem como data de nascimento, opção sexual, desejos e muitas outras além do tradicional nome, e-mail e endereço. (RIGUES, 2004, *on-line*).<sup>27</sup>

Outros, como o também jornalista Marcelo Coelho, admitem que o Orkut tem por objetivo o mesmo tipo de acontecimento em curso na Internet e explica:

<sup>25</sup> Dados de 03 set. 2005, tirados do meu perfil: <<http://www.orkut.com/Home.aspx?xid=11310165035775887222>>.

<sup>26</sup> Disponível em: <<http://jbonline.terra.com.br/jb/papel/cadernos/internet/2004/08/01/jorinf20040801006.html>>. Acesso: 11 ago. 2005.

<sup>27</sup> Disponível em: <<http://www.magnet.com.br/bits/especiais/2004/03/0001>>. Acesso: 20 ago. 2005.

Explicaram-me uma vez que a principal preocupação de provedores, sites e congêneres resume-se apenas numa coisa: importa conseguir que o usuário passe cada vez mais tempo diante do computador. As salas de chat, os blogs, as enciclopédias, horóscopos *on-line*... Tudo, enfim, que é oferecido na rede – e aqui o termo “rede” é bem apropriado – destina-se a produzir um público virtual cativo, grudado ali, exposto à publicidade, pronto a consumir num clique (COELHO, 2004, *on-line*).<sup>28</sup>

Além desses aspectos, deve-se também refletir sobre o crescimento vertiginoso de uma rede de relacionamentos e as razões, na contemporaneidade, que levam pessoas a assumirem a necessidade de estabelecer elos, fazer amigos ou fixar vínculos afetivos. Assim, o Orkut expõe uma importante e necessária característica do homem na sua condição de se relacionar, ouvir, fazer crítica e elogios. Citando mais uma vez o jornalista Marcelo Coelho, destacamos sua conclusão sobre a utilização do site para estabelecer relacionamentos interpessoais possibilitados pela Internet.

Na vida cotidiana é sempre assim e o Orkut simplesmente digitalizou a lógica que ordena as relações de qualquer pessoa com seus semelhantes. (...) Amizades legítimas podem ser alimentadas via Orkut, como pelo telefone ou pelas cartas manuscritas; mas também se pode buscar no site apenas a estrelinha, a cifra, o distintivo – as fichas de plástico da amizade (COELHO, 2004, *on-line*).

Para dar um exemplo empírico de que é possível estabelecer amizades a partir da participação em comunidades no Orkut, destaco a comunidade “Ipanema”<sup>29</sup> (bairro localizado na zona sul do Rio de Janeiro), onde há, mais ou menos, um ano seus integrantes promovem encontros da comunidade em lugares públicos previamente selecionados,<sup>30</sup> batizados com o nome de “orkontos”.

Tomada por misto de experiência e curiosidade, fui ao encontro dos meus conhecidos virtuais. Não estive no primeiro nem no segundo, mas no quinto marquei presença no bar Irish Pub<sup>31</sup>, na Praça General Osório. O que encontrei? Pessoas muito simpáticas que criam um ambiente muito favorável para estabelecer novos conhecimentos. Apesar de uma das características do local ser a música alta, não foi difícil estabelecer uma boa conversa com

<sup>28</sup> Disponível em: <<http://observatorio.ultimosegundo.ig.com.br/artigos.asp?cod=284ASP020>>. Acesso: 27 ago. 05.

<sup>29</sup> Disponível em: <<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=51614>>.

<sup>30</sup> Disponível em: <<http://www.orkut.com/CommMsgs.aspx?cmm=51614&tid=8368708>>.

<sup>31</sup> Disponível em: <<http://www.orkut.com/CommMsgs.aspx?cmm=51614&tid=8117596>>.

quem estava mais próximo. A troca de lugares foi estimulada para conhecermos os mais distantes.

A comunidade, criada no dia 2 de maio de 2004, atualmente conta com 13,5 mil membros dos quais uma média de vinte pessoas participam dos encontros semanais. Destacamos a importância da atuação do dono da comunidade, Edgard Bernardino e de sua amiga Angelita A.A., que estão sempre relacionando tópicos para estimular a presença dos mais tímidos. Aliás, a maioria dos tópicos da comunidade está relacionada aos encontros. Por exemplo: no mês de agosto foram postados vinte e seis tópicos<sup>32</sup>, dos quais dez estão entre os convites e as impressões depois dos encontros. No mesmo período seis tópicos foram criados por membros da comunidade e não obtiveram resposta.

Minha frequência nos encontros é muito esporádica, mas todas as vezes que participo me sinto como se estivesse indo ao encontro de velhos amigos. Com alguns dos participantes estabeleci um relacionamento mais próximo e no intervalo da minha ausência trocamos *e-mail* ou rápidas mensagens através do MSN. Chamo atenção para o fato de que dificilmente travaria algum relacionamento com os mais próximos se não fosse através da intermediação da comunidade.

Concluimos esse capítulo utilizando um relato entusiasta do autor Howard Rheingold:

Tenho bons amigos nos quatro cantos do mundo que nunca teria conhecido sem a intermediação da Rede, e um círculo alargado de conhecimentos pode fazer uma enorme diferença quando se decide fazer a experiência de visitar uma cultura estranha. Sempre que tenho viajado fisicamente nos últimos tempos, encontrei comunidades sólidas que conheci *on-line* meses antes de partir (RHEINGOLD, 1996, p. 23).

---

<sup>32</sup> Disponível em: <<http://www.orkut.com/CommTopics.aspx?cmm=51614>>.

### 3.1. O eu descentrado – identidades na era da internet

*“Nestes últimos tempos, o computador tornou-se algo mais do que um misto de ferramenta e espelho: temos agora a possibilidade de passar para o outro lado do espelho. Estamos aprendendo a viver em mundos virtuais.”*  
Sherry Turkle

No capítulo anterior, ao analisarmos as comunidades virtuais, focamos nosso interesse na sua constituição como uma organização social e em como as pessoas, atualmente, estabelecem laços sociais e afetivos ao interagirem no espaço virtual. Observamos que, em algumas situações, o vínculo emocional estabelecido *on-line* acaba por levar essas comunidades a migrar para fora dos limites da Rede, o grupo sai do virtual e vai para o espaço físico real ocupar lugares onde se torna possível o prolongamento dessa ligação afetiva estabelecida no ciberespaço.

O constante desenvolvimento da Internet e sua conseqüente popularização vêm possibilitando às pessoas a experimentação de novos processos sociais comunicativos, como no caso das comunidades virtuais. Entretanto, é através da navegação em novos territórios existenciais que os usuários vêm experimentando a possibilidade de vivenciar novas e diversas identidades. Neste capítulo estaremos propondo uma análise da construção identitária desse usuário que por tanto tempo foi visto como um sujeito centrado, unificado e ancorado num mundo estável. Embora estejamos focados na questão do “eu”, não temos a pretensão de traçar um recorte psicanalítico desse indivíduo e seus infinitos desdobramentos; por esse motivo estaremos voltando nossa abordagem para interação do sujeito com os planos internos e externos da existência.

### 3.2. *O descentramento do sujeito*

As transformações na concepção da subjetividade estão relacionadas ao surgimento de uma vivência individual num mundo desvinculado de uma ordem secular e divina. No século XX, sedimentou-se uma concepção mais sociológica, mais relacional, onde o indivíduo se assume como criação da sociedade. Atualmente estamos assistindo a substituição de uma identidade concebida de uma forma clara e homogênea por um descentramento do sujeito que define a identidade através da convicção numa narrativa pessoal. Na sociedade moderna e complexa, a construção da identidade é feita dentro de um contexto onde diferentes esferas da vida social se misturam e se sobrepõem, resultando algumas vezes em conflito.<sup>33</sup>

A propósito da identidade, falar de uma oposição substancialismo/construtivismo que chega até hoje sem que a questão esteja satisfatoriamente resolvida. De um lado, temos o Eu como unidade essencialmente inalterável emergente no pensamento ocidental desde Descartes a Husserl. Do outro, a identidade vista como uma construção relacional aonde intervém a sociedade ou até o próprio poder de escolher e decidir em nome de uma liberdade a qual estamos fatalmente condenados pela contingência que modernidade introduziu (CORREIA, 1999, *on-line*).<sup>34</sup>

Na contemporaneidade, ou pós-modernidade, como prefere Zygmunt Bauman e outros, podemos dizer que estamos assistindo a prevalência desta última tendência: a identidade como criação de uma individualidade própria e particular, um eu singular e único, com possibilidades de realização aparentemente ilimitadas. Mas aqui uma pergunta se faz pertinente: como entender a chamada “crise de identidade”? Utilizando a análise de Stuart Hall, apontaremos algumas importantes rupturas tanto em nível teórico quanto político que colaboraram para o surgimento da idéia de identidade enquanto algo não definível e não fixado.

De acordo com Hall, o primeiro grande descentramento refere-se à releitura do pensamento de Karl Marx. A partir da afirmação de que os “homens fazem a história, mas

<sup>33</sup> O termo conflito traduz os movimentos estéticos e culturais relacionados à modernidade.

<sup>34</sup> Disponível em: <<http://www.labcom.ubi.pt/agoranet/03/correia-joao-carlos-alice-nas-janelas-do-ecra.pdf>>. Acesso: 26 set. 2005.

apenas sob as condições que lhes são dadas”, os novos intérpretes do pensamento marxista leram isso como os indivíduos não podendo ser os “autores” ou os agentes da história, uma vez que agiam apenas sob as condições históricas e culturais fornecidas pelas gerações anteriores. O estruturalista marxista Louis Althusser afirma que Marx expulsou as categorias filosóficas do sujeito do empirismo, da essência ideal, de todos os domínios em que os indivíduos tinham reinado de forma suprema. Embora Althusser tenha sido amplamente criticado, sua teoria teve um impacto considerável sobre muitos ramos do pensamento moderno (HALL, 2003, p. 36).

O segundo momento do descentramento pode ser observado com a descoberta do inconsciente por Freud, onde Hall nos aponta que, de acordo com a teoria freudiana, nossas identidades, nossa sexualidade e a estrutura dos nossos desejos são formadas com base em processos psíquicos e simbólicos do inconsciente. Tomando como base a lógica proposta por Freud, Hall argumenta que essa teoria põe em xeque o conceito do sujeito racional provido de uma identidade fixa e unificada – “penso, logo existo”, de Descartes. O psicanalista Jacques Lacan, numa leitura do pensamento de Freud, nos diz que “a imagem do eu como inteiro e unificado é algo que a criança *aprende* apenas gradualmente, parcialmente, e com grande dificuldade” (HALL, 2003, p. 37). A criança, segundo Lacan, não se desenvolve a partir do seu núcleo interior mas sim através das complexas negociações psíquicas inconscientes que estabelece, principalmente na primeira infância, com as figuras paternas e maternas. Nessa fase, identificada pelo psicanalista como a “fase do espelho”,

A criança que não está ainda coordenada e não possui qualquer auto-imagem como uma pessoa inteira, se vê ou se “imagina” a si própria refletida – seja literalmente, no espelho, seja figurativamente, no “espelho” do olhar do outro – como uma “pessoa inteira” (Lacan *apud* HALL, p. 37).

Segundo o psicanalista, a constituição do eu no olhar do Outro é o início da relação da criança com os sistemas simbólicos exteriores a ela, destacando ser esse o momento da sua entrada nos vários sistemas de representação simbólico onde estão incluídos a língua, a cultura

e a diferença sexual. Os sentimentos contraditórios que acompanham essa complexa entrada são aspectos chave para formação do inconsciente do sujeito. Sentimentos como amor e ódio, bondade e maldade, desejo e sua negação, são aspectos que deixam o sujeito dividido e que vão permanecer com ele para o resto da vida. Entretanto, conforme nos aponta Hall, mesmo o sujeito se sentindo dividido ele vai vivenciar sua identidade como se fosse unificada e, seguindo essa linha de pensamento psicanalítico, é nessa divisão que se encontra a origem contraditória da identidade.

A identidade é realmente algo formado, ao longo do tempo, através de processos inconscientes, e não algo inato, existente na consciência no momento do nascimento. Existe sempre algo “imaginário” ou fantasiado sobre sua unidade. Ela permanece sempre incompleta, está sempre “em processo”, sempre “sendo formada” (HALL, 2003, p. 38).

Assim, ao invés de tratarmos a identidade como um processo acabado, devemos enxergá-la como um processo em andamento sob o ângulo da identificação. A formação da identidade, conforme nos aponta o autor, não acontece somente a partir dessa plenitude que se encontra dentro de nós como indivíduos, devemos também percebê-la através de um processo de identificação com o nosso exterior, principalmente pela forma como imaginamos ser percebido pelos outros. “Psicanaliticamente, nós continuamos buscando a ‘identidade’ e construindo biografias que tecem as diferentes partes de nossos eus divididos numa unidade porque procuramos recapturar esse prazer fantasiado da plenitude” (*ibid., id.*, p. 39).

As leituras posteriores identificam que os processos inconscientes não podem ser facilmente vistos ou examinados, precisam ser interpretados por técnicas psicanalíticas e não simplesmente colocadas à prova. De acordo com Hall, grande parte do pensamento moderno sobre a vida subjetiva e psíquica é “pós-freudiana”, no sentido da utilização do trabalho de Freud sobre o inconsciente ser incontestável, mesmo que algumas de suas hipóteses sejam rejeitadas. Novamente identificamos um abalo no entendimento do sujeito como um ser racional constituído por uma identidade fixa e estável.

O terceiro momento proposto por Stuart Hall é o pensamento do linguísta Ferdinand Saussure, onde este afirma que a língua está no campo social e o ato da fala (ou discurso) encontra-se na esfera individual. Segundo Saussure, ao falarmos uma língua não significa que estamos somente expressando nosso pensamento mais interiorizado, significa, também, que estamos colocando em prática um ilimitado número de significados embutidos em nossa língua e em nossos sistemas culturais (*ibid., id.*, p. 40).

Os significados das palavras não são fixos, surgem das relações de similaridade e diferença que as palavras têm com outras palavras no interior do código da língua. Por exemplo, identificamos que é o dia por sabermos que não é a noite, eu sei quem eu sou em relação ao outro que não sou eu. Numa referência ao trabalho de Lacan, Hall nos aponta que “a identidade, como o inconsciente, está estruturada como a língua” (HALL, 2003, p. 41).

Influenciado por Saussure, o filósofo francês Jacques Derrida, argumenta que as palavras são “multimoduladas”, não podendo o indivíduo fixar um significado final, um significado de sua identidade. Nossas afirmações estão calcadas em proposições e premissas das quais não temos consciência, elas são governadas pelo movimento da nossa língua. De acordo com o filósofo, tudo o que dizemos tem um antes e um depois e esse espaço livre entre os dois pode ser preenchido por outras pessoas. “O significado é inerentemente instável: ele procura o fechamento (a identidade), mas ele é constantemente perturbado (pela diferença)” (*ibid., id.*, p. 41). Ou seja, sempre existem significados suplementares diante dos quais não temos qualquer ingerência, eles surgirão e subverterão nossas tentativas de criar mundos fixos e estáveis.

O quarto e principal descentramento do sujeito e, conseqüentemente, de sua identidade acontece no trabalho do filósofo francês Michel Foucault. Através de seus inúmeros estudos sobre a genealogia do sujeito moderno, Foucault chama atenção para um novo tipo de poder, o poder disciplinar, que no transcorrer do século XIX tem seus olhos voltados para regulação

e vigilância da espécie humana e que, num segundo momento, esses mesmos olhos se voltarão para o indivíduo e o seu corpo.

Como nos aponta Foucault, “a disciplina procede em primeiro lugar à distribuição dos indivíduos no espaço. Para isso utiliza diversas técnicas”. Estando os vagabundos e os miseráveis encarcerados nas prisões e nas clínicas, outros encarceramentos mais discretos, porém não menos insidiosos e eficientes, aconteceram. O colégio, seguindo o modelo do convento, impõe um regime interno de educação perfeito. Os quartéis, por sua vez, isolados com suas grandes muralhas servem para fixar o exército e manter a tropa disciplinada e em ordem (FOUCAULT, 2003, p. 122). Entretanto, destaca Foucault, o princípio de clausura não é constante, nem indispensável, nem suficiente nos aparelhos disciplinares, o espaço é esquadrihado de forma mais flexível e elaborada. “Cada indivíduo no seu lugar; e em cada lugar, um indivíduo.” O que importa na distribuição do espaço disciplinar é “estabelecer as presenças e as ausências, saber onde e como encontrar os indivíduos, instaurar as comunicações úteis, interromper as outras, poder a cada instante vigiar o comportamento de cada um, apreciá-lo, sancioná-lo, medir as qualidades ou méritos” (*ibid.*, *id.*, p. 123).

O poder disciplinar, segundo Foucault, é um poder que tem como função maior “‘adestrar’ as multidões confusas, móveis, inúteis de corpos e forças para uma multiplicidade de elementos individuais – pequenas células separadas, autonomias orgânicas, identidades e continuidades genéticas, segmentos combinatórios”. A disciplina fabrica indivíduos (*ibid.*, *id.*, p. 143). Ao considerarmos o poder disciplinar um ponto de extrema importância no que tange a produção de subjetividade, adiante faremos uma abordagem mais detalhada dos seus desdobramentos.

Retomando o quinto e último descentramento proposto por Stuart Hall, analisaremos o impacto do feminismo tanto como uma crítica teórica, quanto um movimento social. Segundo o autor, a década de 60 foi marcada pelo surgimento de novos movimentos sociais, como a

revolução estudantil, os movimentos juvenis da contracultura e antiarmamentista, as lutas pelos direitos civis e pela paz, assim como todos os movimentos associados ao ano de 1968 afirmaram tanto as dimensões subjetivas quanto as dimensões objetivas da política.

De acordo com Hall, cada um desses movimentos sociais evocava a proteção dos seus sustentadores. Em oposição ao individualismo, esses movimentos das chamadas “minorias” – mulheres, gays, negros – instaurava o nascimento histórico do que veio a ficar conhecido como a política de identidade – uma identidade para cada movimento social.

O feminismo, dirigindo sua contestação à sujeição ao qual as mulheres eram mantidas e tendo sua manifestação estruturada numa composição social dominada pelos homens, foi o movimento social que proporcionou uma relação mais próxima com o descentramento do sujeito cartesiano e sociológico, quando questionou a distinção entre dentro e fora, entre privado e público, cunhando a proclamação do slogan: o pessoal é político (HALL, 2003, p. 45).

Enfatizando a questão política e social, o feminismo politiza a subjetividade através do questionamento da forma como somos formados e produzidos como sujeitos generificados, criando espaço para questão das diferenças que existem além da sexual, como, por exemplo, homens/mulheres, mães/pais, filhos/filhas.

Ao longo da análise, foi possível observar mudanças conceituais de como o sujeito com sua identidade fixa e estável passou a ser entendido como um sujeito descentrado com identidades mais abertas, contraditórias, inacabadas e fragmentadas que fundam a conceituação do sujeito contemporâneo. Entretanto, a fim de entendermos melhor a constituição do sujeito reflexivo, retomaremos a questão do poder disciplinar, conforme concebido por Foucault, onde o filósofo nos aponta como os dispositivos de vigilância contribuíram para produção de subjetividades e identidades. A fim de atualizarmos nossa análise, utilizaremos como suporte o artigo da autora Fernanda Bruno, “Máquinas de ver,

modos de ser: visibilidade e subjetividade nas novas tecnologias de informação e de comunicação”, onde ela apresenta um estudo detalhado de como os dispositivos de vigilância, inaugurados na modernidade, ganham novos contornos com as atuais tecnologias comunicacionais.

### 3.3. *Subjetividade: da interiorização a exposição*

No referido artigo, Fernanda Bruno (2005, *on-line*)<sup>35</sup> nos aponta os nexos entre subjetividade, visibilidade e tecnologia argumentando que, uma das definições do projeto *Vigiar e punir* proposto por Foucault, é que a subjetividade não pode ser pensada em separado dos dispositivos de visibilidade. As instituições disciplinares, encontrando seu modelo ideal no panóptico, são máquinas de ver que produzem modos de ser. O moderno modelo de poder ganha notoriedade por “induzir no detento um estado consciente e permanente de visibilidade que assegura o funcionamento automático do poder” (FOUCAULT, 2003, p. 166), fazendo com que a vigilância seja permanente em seus efeitos, mesmo estando desconstituída de sua ação. Num jogo de olhares e luminosidade o poder se torna uma coerção claramente visível sobre quem se aplica, “cada ator está sozinho, perfeitamente individualizado e constantemente visível” (*ibid.*, *id.*, p. 167).

Aí reside uma das principais características da tecnologia disciplinar e sua diferença frente ao modelo de poder que a precede, baseado na soberania: a inversão do foco de visibilidade no exercício do poder. O olhar não mais se volta para aqueles que exercem o poder e sim para aqueles sobre quem o poder é exercido. Para o indivíduo comum, ordinário e, ainda mais para os que estão aquém do comum e mediano – o desviante, o anormal. Trata-se de fato de um olhar individualizante, de um poder que individualiza pelo olhar, tornando visível, observável, analisável, calculável o indivíduo comum (BRUNO, 2005, p. 03, *on-line*).<sup>36</sup>

Seguindo com a argumentação, Fernanda Bruno destaca que a astúcia panóptica pretende que os próprios indivíduos, submetidos à visibilidade, se tornem ao mesmo tempo o

<sup>35</sup> Disponível em: <<http://www.ull.es/publicaciones/latina/bienaldecamunicacionmesa2.pdf>>. Acesso: 14 out. 2005.

<sup>36</sup> Disponível em: <<http://www.ull.es/publicaciones/latina/bienaldecamunicacionmesa2.pdf>>. Acesso: 14 out. 2005.

efeito e o instrumento do poder, passando a funcionar de maneira automática e quase espontânea sobre aqueles mesmos a que se pretende sujeitar. Sendo esse um dos principais motivos pelo qual o dispositivo moderno de vigilância e de visibilidade não opera na escala de “cima para baixo” ou “de fora para dentro”, depende mais de todo um processo de interiorização.

A eficácia do poder, sua força limitadora, passaram, de algum modo, para o outro lado – para o lado de sua superfície de aplicação. Quem está submetido a um campo de visibilidade, e sabe disso, retoma por sua conta as limitações do poder, fá-las funcionar espontaneamente sobre si mesmo; inscrevendo em si a relação de poder na qual ele desempenha simultaneamente os dois papéis; torna-se o princípio de sua própria sujeição. Em consequência disso mesmo, o poder externo, por seu lado, pode-se aliviar de seus fardos físicos; tende ao incorpóreo; e quanto mais se aproxima desse limite, mais esses efeitos são constantes, profundos, adquiridos em caráter definitivo e continuamente recomeçados: a vitória perpétua que evita qualquer defrontamento físico e está sempre decidida por antecipação (FOUCAULT, 2003, p. 168).

Assim, o olhar do outro deve constituir um olhar sobre si, abrindo todo um outro campo de visibilidade que agora se situa no interior do próprio indivíduo através do seu pensamento, desejos e paixões, devendo ser observado os vários sentidos da palavra, por ele mesmo (BRUNO, 2005, p. 4). Somente assim pode-se perceber todo o processo de transformação dos indivíduos previsto na máquina panóptica. Destaca a autora que uma certa dose de sofrimento deve ser somada à visibilidade, fundamental para a requerida reforma que deve ser na própria alma, mais do que nos corpos e comportamentos. E o próprio sofrimento também deve encontrar sua sede não mais no corpo e sim na alma: a culpa. “Fazer sofrer a alma, e não o corpo – eis a lógica de um poder que em vez de negar e reprimir uma individualidade ou subjetividade constituída, produz uma subjetividade que julga e condena a si mesma” (*ibid.*, *id.*, p. 4).

Segundo Fernanda Bruno, é a partir deste desdobramento incorpóreo introduzido pelo mecanismo de adestramento, vigilância e observação dos corpos que podemos entender como Foucault concebe a alma moderna ou, como efeito, qualquer outro nome que lhe tenha sido atribuído – psiquismo, subjetividade ou consciência. É também a partir da célebre frase

cunhada por Foucault – “Dar ao espírito poder sobre o espírito” (Foucault In: BRUNO, 2005, p. 5) – que devemos entender o funcionamento e o efeito desejado pelo panóptico. Ou ainda na referência que Foucault faz a Julius<sup>37</sup> em sua descrição do panóptico: “bem mais que um talento arquitetural: um acontecimento na ‘história do espírito humano’” (BRUNO, 2005, p. 5).

De todo modo, esse “espaço” profundo e interior é concebido como uma realidade mais autêntica e verdadeira, que pode se distinguir ou mesmo se opor à exterioridade, ainda que se constitua numa íntima relação com esta. E mesmo que os princípios disciplinares prevaleçam no interior da relação consigo, eles estão neste caso fundados num processo de identificação e não tanto de coerção (*ibid.*, *id.*, p. 5).

Diante da análise proposta por Fernanda Bruno, observamos o quanto a subjetividade e o “espírito” moderno estão vinculados a um modo de exercício de poder que tem entre suas principais táticas a exposição do indivíduo comum à visibilidade. Tal exposição, caminhando junto com a subjetividade interiorizada, se afirma como dimensão ao mesmo tempo secreta e verdadeira.

Na passagem da modernidade para contemporaneidade, olhando sob o foco das tecnologias de comunicação, o indivíduo comum permanece no centro da visibilidade, mas segundo outros formatos e com diferentes implicações na subjetividade. Fernanda Bruno, considerando a trajetória destas tecnologias, da TV até a Internet, e comparando ao modelo panóptico, nos aponta que é possível visualizar uma série de inversões, desvios e deslocamentos na relação entre o indivíduo e visibilidade. Os argumentos com relação ao advento dos meios de comunicação de massa, principalmente a televisão, são conhecidos por serem interpretados como um novo dispositivo de poder e vigilância onde muitos vigiam poucos, diferente do modelo panóptico, onde poucos vigiavam muitos (Bauman In: BRUNO, 2005, p. 6). Este novo dispositivo de poder, batizado por Thomas Mathiesen como *Sinóptico*, promove mais uma vez uma inversão no foco de visibilidade. “O ato de vigiar desprende os vigilantes de sua localidade, transporta-os pelo menos espiritualmente ao ciberespaço, no qual

---

<sup>37</sup> JULIUS, N.H. *Leçons sur les prisons*. v.1. 1831, p. 384-386. In: FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir*. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

não mais importa a distância, ainda que fisicamente permaneçam no lugar” (BAUMAN, 1999, p. 60). Não importa mais se os alvos do *Sinóptico*, que agora deixaram de ser vigiados e passaram a ser vigilantes, se movam ou fiquem parados.

Onde quer que estejam e onde quer que vão, eles podem ligar-se – e se ligam – na rede extraterritorial que faz muitos vigiarem poucos. O Panóptico *forçava* as pessoas à posição em que podiam ser vigiadas. O Sinóptico não precisa de coerção – ele seduz as pessoas à vigilância. E os poucos que os vigilantes vigiam são estritamente selecionados (BAUMAN, 1999, p. 60).

O argumento proposto por Bauman, segundo Fernanda Bruno, é pertinente no que diz respeito às novas formas de relacionamento entre o poder, os dispositivos de visibilidade e os indivíduos. Entretanto, destaca que tal relação vem conquistando novos contornos tanto no interior da TV quanto nas atuais tecnologias de comunicação e de informação, como a Internet e os diversos dispositivos que vigoram no ciberespaço.

Nos dispositivos de vigilância contemporâneos a subjetividade não é imediatamente exteriorizada, mas ainda assim se faz presente. Os indivíduos sob vigilância no ciberespaço, particularmente nos bancos de dados eletrônicos, não são num primeiro momento pessoas com uma identidade, uma personalidade que se conheça anteriormente. Só num segundo momento, conforme destaca a autora, é que esta identidade passa a ser concebida através do processamento e do cruzamento de vários dados e informações impessoais.

A subjetividade é aí exteriorizada na medida em que o que a caracteriza, o que a “constitui” e a “compõe” são menos inclinações e desejos reclusos numa interioridade que deve ser trazida à luz, do que um campo superficial de ações, hábitos e transações eletrônicas dispostos em bancos de dados que, uma vez analisados e classificados, irão projetar criminosos, consumidores, doentes, trabalhadores, atuais ou potenciais. É da exterioridade da ação e do comportamento que se extrai ou se projeta a subjetividade, com uma identidade e individualidade que não estavam previamente presentes (BRUNO, 2005, p. 8).

O ato de vigilância projetado e antecipado pelos atuais dispositivos de vigilância não se interessa pela interioridade dos indivíduos e sim pela exteriorização dos comportamentos potenciais. Aqui podemos notar um antagonismo com relação à modernidade: o foco de intervenção não é mais a interioridade, o psiquismo, mas o comportamento, o campo de ações exteriores e visíveis.

Outro aspecto analisado por Bruno é o “olhar” do outro e o seu papel na constituição de subjetividades e identidades. Alegando que o estatuto deste outro faz jus a uma análise mais aprofundada, a autora destaca que algumas hipóteses, mesmo que provisórias, merecem ser consideradas. A primeira hipótese estaria relacionada ao olhar do outro que deixa de ser uma demanda do coletivo, da sociedade, passando a ser uma conquista do próprio indivíduo, ou seja, o olhar do outro passa a ser individualizado. O olho central do modelo panóptico representava o Olho do poder normalizador, o grande Olho público, onde a ordem social e coletiva se inscrevia através de suas normas e leis e eram anteriores a qualquer indivíduo da qual ninguém estava livre plenamente.

Segundo o digrama moderno, não há indivíduo e identidade que se constitua fora deste Olhar, ainda que se lhe possa resistir ou opor num segundo momento. O pertencimento necessário a um coletivo, a uma instituição, ao olhar do Outro, enfim, garantia o processo identitário (BRUNO, 2005, p. 10).

Atualmente podemos observar que este olhar público parece não mais ser dado, ele precisa ser produzido pelos próprios indivíduos. As atuais práticas de exposição de si na Internet (blogs, fotoblogs, orkut) podem ser entendidas como uma necessidade de busca pelo olhar do outro, tornando assim uma conquista individual e privada, não mais um dado público. Entretanto, destaca Bruno, que essa hipótese somente faz sentido no cerne de um cenário de individualização da existência e radicalização da responsabilidade por si mesmo nos vários setores da vida privada e pública contemporâneas, da progressiva privatização das trajetórias individuais e do paralelo declínio do encargo coletivo dos destinos individuais, antes atribuído a instituições e atores sociais organizados (*ibid.*, *id.*, p. 10).

Após analisarmos o reflexo dos novos dispositivos de visibilidade e vigilância na constituição da subjetividade contemporânea e de como a participação dos indivíduos nesses dispositivos, principalmente a Internet, constrói e modula uma identidade a partir da relação com o olhar do outro, voltaremos nossa observação para maneira como a nossa vida vem sendo moldada pela atual revolução tecnológica e as implicações que essa adesão representa

para os processos de socialização na atualidade. Através da expressão identidade coletiva que utiliza a Internet como instrumento, exploraremos o poder da identidade em alguns contextos culturais e institucionais tomando como base o autor Manuel Castells.

#### 3.4. *A identidade na sociedade em rede*

O sociólogo Manuel Castells, em seu livro *O poder da identidade*, define identidade como a fonte de significado e experiência de um povo, entretanto, no que diz respeito a atores sociais, argumenta que seu processo de construção está baseado em um atributo cultural ou, ainda, num conjunto de características culturais inter-relacionadas que tem prioridade sobre outras fontes de significado. “Para um determinado indivíduo ou ainda um ator coletivo, pode haver identidades múltiplas” (CASTELLS, 2002, p. 22). Essa multiplicidade pode ser percebida como origem de tensão e contradição tanto na sua auto-representação quanto na ação social. Por isso torna-se necessário estabelecer uma distinção entre identidade e o que, tradicionalmente, os sociólogos designam por papéis e conjuntos de papéis.

Papéis (por exemplo, ser trabalhador, mãe, vizinho, militante socialista, sindicalista, jogador de basquete, freqüentador de uma determinada igreja e fumante, ao mesmo tempo) são definidos por normas estruturadas pelas instituições e organizações da sociedade. A importância relativa desses papéis no ato de influenciar o comportamento das pessoas depende de negociações e acordos entre os indivíduos e essas instituições e organizações. Identidades, por sua vez, constituem fontes de significado para os próprios atores, por eles originadas, e construídas por meio de um processo de individuação (*ibid.*, *id.*, p. 22-23).

Entretanto, destaca o autor, as identidades também podem ser formadas a partir das instituições dominantes e que somente assumem tal condição quando e se os autores as internalizam, construindo seu significado com base nessa internalização. Em função desse processo de autoconstrução e individuação, as identidades se tornam mais importantes em termos de fonte de significado do que os papéis. Colocando de uma forma mais generalizada, é possível se dizer que identidades organizam significados enquanto papéis organizam

funções a serem representadas. Castells define significado como a identificação simbólica utilizada pelo ator social ao praticar uma ação.

Apesar de se concentrar mais na identidade coletiva, o autor concorda com o ponto de vista sociológico quando afirma que toda e qualquer identidade é construída. Entretanto, destaca que a questão principal se refere mais a como, a partir de quê, por quem, e para quê isso acontece. A construção de identidades se dá através da matéria-prima fornecida pela história, geografia, biologia, instituições produtivas e reprodutivas, pela memória coletiva e por fantasias pessoais, como também pelos aparatos de poder e revelações de cunho religioso. Esses materiais, ao serem processados pelos indivíduos, grupos sociais e sociedades, reorganizam seu significado de acordo com as tendências sociais e os projetos culturais enraizados na sua estrutura social, bem como através da sua visão de tempo/espço.

Sugerindo a possibilidade que a constituição da identidade coletiva é estabelecida pelo conteúdo simbólico e pelo significado gerado por aqueles que se identificam ou não com esta identidade, Castells acrescenta que essa construção social sempre ocorre num contexto marcado por relações de poder e propõe uma distinção entre três formas e origens de construção dessas identidades: a primeira, identificada como *Identidade legitimadora*, seria introduzida pelas instituições dominantes da sociedade com a intenção de expandir e racionalizar sua dominação em relação aos atores sociais; a segunda, classificada como *Identidade de resistência* seria criada por atores que se encontram desvalorizados e/ou estigmatizados dentro da lógica da dominação, que constroem trincheiras de resistência e sobrevivência calcadas em princípios diferentes aos impostos pelas instituições da sociedade; a terceira e última, designada como *Identidade de projeto*, estaria diretamente vinculada aos atores sociais que utilizam qualquer tipo de material cultural ao seu alcance para construir uma nova identidade capaz de redefinir sua posição perante a sociedade e através dela transformar a estrutura social vigente. Citando como exemplo (também) o feminismo, o autor

nos aponta a importância desse movimento social por sua capacidade de abandonar as trincheiras de resistência da identidade e dos direitos da mulher para fazer frente ao patriarcalismo, à família patriarcal e toda a estrutura de produção, reprodução, sexualidade e personalidade sobre a qual as sociedades historicamente se constituíam.

Obviamente, diz o autor, que essa seqüência de identidades não é fixa podendo a cada momento uma assumir o papel da outra, transformando esse jogo num processo dinâmico onde, sob o ponto de vista da teoria social, “nenhuma identidade pode constituir uma essência, e nenhuma delas encerra, *per se*, valor progressista ou retrógrado se estiver fora de seu contexto histórico” (CASTELLS, 2002, p. 24).

Dentro do processo de construção de identidade, no que diz respeito à constituição da sociedade, cada uma vai levar a um resultado diferente, mas essa análise exigiria uma abordagem mais específica e aprofundada por estarem diretamente relacionadas à um contexto social, o que poderia contribuir para um desvio do nosso foco de interesse: a dinâmica da identidade na sociedade em rede.

Segundo Castells, essa dinâmica da identidade poderia ser compreendida à luz da caracterização teórica proposta pelo sociólogo inglês Anthony Giddens, quando este afirma que a “auto-identidade não é um traço distintivo apresentado pelo indivíduo. Trata-se do próprio ser conforme apreendido reflexivamente pela pessoa em relação à sua biografia”. De fato, “o que define um ser humano é saber tanto o que se está fazendo como por que se está fazendo algo. No contexto da ordem pós-tradicional, o próprio ser torna-se um projeto reflexivo” (Giddens In: CASTELLS, 2002, p. 27).

O projeto reflexivo do eu, conforme assinala Giddens, consiste na manutenção de narrativas biográficas coerentes que, embora estejam continuamente sendo revisadas, possuem lugar dentro do contexto da múltipla escolha filtrada por sistemas abstratos. A noção de estilo de vida, na vida social moderna, assume um significado particular.

Quanto mais a tradição perde seu domínio, e quanto mais a vida diária é reconstituída em termos do jogo dialético entre o local e o global, tanto mais os indivíduos são forçados a escolher um estilo de vida a partir de uma diversidade de opções. Certamente existem também influências padronizadoras – particularmente na forma da criação da mercadoria, pois a produção e a distribuição capitalistas são componentes centrais das instituições da modernidade (GIDDENS, 2002, p. 13).

Entretanto, Giddens nos aponta que em função da “abertura” da vida social atual com a pluralização dos contextos de ação e a diversidade de “autoridades”, a opção por um estilo de vida se torna cada vez mais importante para constituição da auto-identidade e da atividade diária. Planejar a vida dentro de um contexto reflexivamente organizado, onde se pressupõe uma análise dos riscos através do conhecimento especializado, torna-se uma característica central na estruturação da auto-identidade.

Corroborando com o pensamento de Giddens, Castells acrescenta, baseado nas análises apresentadas no volume *A sociedade em rede*, que o surgimento dessa sociedade traz à tona processos de construção de identidade que acabam induzindo novas formas de transformação social. Isso ocorre porque a sociedade em rede está fundamentada na separação generalizada entre o local e o global para maioria dos indivíduos e grupos sociais, acrescentando também, a separação nas diferentes estruturas de tempo/espço e entre o poder e a experiência.

Portanto, exceto para elite que ocupa o espaço atemporal de fluxos de redes globais e seus locais subsidiários, o planejamento reflexivo da vida torna-se impossível. Além disso, a construção de intimidade com base na confiança exige uma redefinição da identidade totalmente autônoma em relação à lógica de formação de rede das instituições e organizações dominantes (CASTELLS, 2002, p. 27).

Diante dessas novas condições as sociedades civis se retraem e se desarticulam em função da descontinuidade entre a lógica da criação de poder na rede global e a lógica de associação e representação nas sociedades e culturas específicas. Assim, a busca pelo significado vai ocorrer no âmbito da reconstrução de identidades de resistência, que, segundo a análise proposta pelo autor, leva a formação de comunidades onde a maior parte das ações sociais se organiza em torno da oposição entre os fluxos não identificados e as identidades marginalizadas.

Quanto ao surgimento de identidades de projeto, Castells apresenta a hipótese de que a constituição de sujeitos, dentro do processo de transformação social, toma um rumo diferenciado do apresentado durante a modernidade clássica e em períodos mais recentes, ou seja, “sujeitos, se e quando construídos, não são mais formados com base em sociedades civis que estão em processo de desintegração, mas sim como um prolongamento da resistência comunal” (CASTELLS, 2002, p. 28). Enquanto na modernidade a identidade de projeto foi constituída a partir da sociedade civil, na sociedade em rede, a identidade de projeto, “se é que se pode desenvolver”, tem sua origem na resistência comunal. “Esse é o significado real da nova primazia da política de identidades na sociedade em rede” (*ibid., id., p. 29*).

Para efeito dessa dissertação, optamos até aqui por classificar as identidades em duas categorias: as que se formam de maneira individual e as que possuem uma índole coletiva. A primeira, de caráter individual, se expressa de uma forma mais voltada para si e para exposição do eu, tornando-se mais complexas por se apresentarem, muitas vezes, com caracterizações fictícias ou múltiplas como nos caso dos MUD's. A segunda, de caráter coletiva, normalmente se agrupam em torno de comunidades virtuais onde o(s) interesse(s) comum(ns) são privilegiados gerando um sentimento de grupo. Destacamos, entretanto, que tanto os MUD's como os blogs, fotoblogs e o orkut também podem constituir comunidades virtuais, mas a principal distinção fica por conta da forma como os indivíduos se apresentam.

Considerando os MUD's um importante momento da história da Internet, apontaremos a seguir, como o homem, na década passada, desenvolveu um espaço de liberdade para *brincar* de construir espaço e identidades, funcionando como um lugar para projeção do seu imaginário.<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> O termo *imaginário* aqui utilizado vai de encontro ao utilizado por Erick Felinto quando diz que “a presença da imaginação em nossas relações com as máquinas é tão significativa que permitiria falar em algo como um ‘imaginário tecnológico’, um conjunto de representações sociais e fantasias compartilhadas que informam nossas concepções sobre as tecnologias” (FELINTO, 2005, p. 7).

Entretanto, cabe destacar que nossa análise estará centrada no livro *Vida no ecrã*, da pesquisadora do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) Sherry Turkle, por entendermos que o ciberespaço proporciona a vivência de experiências individuais em mundos imaginados através da tela do computador e, principalmente, por ser uma importante referência para os estudos da relação homem/máquina. Conforme revela a autora, usamos a vida nos ecrãs do computador para nos habituarmos às novas maneiras de pensar acerca da evolução, das relações entre as pessoas, da sexualidade, da política e da identidade.

### 3.5. *Múltiplas identidades na rede*

A psicóloga e socióloga Sherry Turkle, utilizando o conceito cunhado pelo psicanalista Jacques Lacan sobre a fase do espelho<sup>39</sup>, faz uma reflexão sobre as transformações que o computador vem proporcionando na maneira como nos vemos diante do “espelho das máquinas”. Entretanto, destaca a autora, essa época era a década de 80 e a identidade se moldava do tipo um-para-um, melhor dizendo, era uma pessoa solitária diante de uma máquina.

Mais ou menos uma década depois, Turkle nos aponta a rápida expansão da Internet como um espaço capaz de conectar milhões de pessoas ao redor do mundo, o que teria a capacidade de “alterar a forma como pensamos, a natureza da nossa sexualidade, a organização das nossas comunidades e até mesmo a nossa identidade” (TURKLE, 1997, p. 11).

O computador, mesclando sua funcionalidade entre ferramenta e espelho, proporciona o exercício para novos modelos não só da nossa mente como também a possibilidade de pôr em prática nosso imaginário. Quando atravessamos o espelho estamos aprendendo a viver em

---

<sup>39</sup> Lacan chama de fase do espelho quando a criança ainda não está coordenada e não possui qualquer auto-imagem como uma pessoa inteira, se vê ou se imagina a si própria refletida – seja literalmente, no espelho, seja figurativamente, no espelho do olhar do outro – como uma pessoa inteira (Lacan In: HALL, 2003, p. 37).

mundos virtuais e, ao navegarmos sozinhos nesse oceano, nos deparamos com outras pessoas com as quais podemos conversar, trocar idéias e, principalmente, nos apresentarmos com uma identidade construída por nós mesmos.

Howard Rheingold, reconhecendo que se apresenta em comunidades virtuais distintas com três ou quatro alteregos diferentes, nos diz que algumas pessoas se utilizam do descentramento proporcionado pelos meios de comunicação mediados por computador (CMC) para se relacionarem com outras pessoas na intenção de se tornarem próximas. Entretanto, destaca que a autenticidade dessas relações estabelecidas no ciberespaço sempre é questionada devido à dissimulação e ao distanciamento que o meio proporciona, criando um contexto, até então, nunca experimentado na vida real.

A dissimulação e a auto-revelação fazem parte da gramática do discurso do ciberespaço, como os cortes rápidos e as imagens intensas fazem parte da gramática do discurso televisivo. A gramática dos meios de CMC envolve uma sintaxe de jogo de identidade: podem encontrar-se identidades novas, falsas, múltiplas e exploratórias em várias manifestações do meio (RHEINGOLD, 1996, p. 186).

Na cultura da simulação o conceito de construção da identidade ganha destaque por estarmos diante de um contexto cultural mais vasto, onde um desgaste progressivo e lento das fronteiras entre o real e o virtual, o animado e o inanimado, o eu unitário e o eu múltiplo, ocorre tanto no âmbito da investigação científica como nos padrões da vida quotidiana. Desde cientistas que pesquisam novas formas de vida artificial até crianças transformando-se numa série de personagens virtuais, iremos nos deparar com numerosas e fundamentais evidências de alteração na maneira como criamos e vivemos a identidade.

É na Internet que as nossas confrontações com os aspectos da tecnologia que ferem a nossa concepção de identidade humana são mais acessas, cruas até. Nas comunidades em tempo real do ciberespaço, encontramos-nos no limiar entre o real e o virtual, inseguros da nossa posição, inventando-nos a nós mesmos à medida que progredimos (TURKLE, 1997, p. 13).

Utilizando como exemplo o jogo interativo *Star Trek: A Geração Seguinte*, projetado com o objetivo de ser uma representação do mundo explorado na clássica série televisiva de ficção científica, a autora descreve que milhares de pessoas passam horas do seu quotidiano

explorando guerras interplanetárias através do teclado do computador. Utilizando comandos escritos por personagens fictícios, os jogadores mantêm encontros sexuais românticos e casuais, se apaixonam, se casam, desempenham profissões, participam de festas, enfim, criam um mundo fascinante que pode ser mais real do que a vida real, conforme atesta um dos participantes. Neste jogo, onde um homem constrói uma personagem feminina que se faz passar por homem, observamos que o eu é construído e as regras de interação social, ao invés de recebidas, são planejadas.

Ao citar outro exemplo de jogo interativo, também baseado em texto, a autora chama atenção para possibilidade de se construir um mundo virtual onde os participantes não só definem suas regras como também, dentro do espaço do jogo, podem criar uma sala detalhando a composição dos objetos e sua funcionalidade.

Uma jogadora de onze anos de idade concebeu uma sala a que chama “o condomínio”. O mobiliário é belíssimo. Ela criou maquiagem e jóias mágicas para o seu toucador. Quando visita o condomínio, convida os seus ciberamigos a juntarem-se-lhe, tagarela, encomenda uma pizza virtual e namoriska (TURKLE, 1997, p. 13-14).

Os jogos relacionados como exemplo na análise da autora – o Star Trek (TrekMUSE) e o LambdaMOO – são programas de computador onde a participação só se torna possível através do acesso à Internet. Por serem jogos que tem como característica a utilização de diferentes *softwares*, as siglas MUSEs, MOOs ou MUSH tem a finalidade de nomear essencialmente os ambientes de multiusuários sociais, que diferem um dos outros dependendo de certas permissões concedidas aos usuários, como, por exemplo, a interação com o programa ou com outros jogadores. Sendo assim, os jogos TrekMUSE e o LambdaMOO ficaram conhecidos pelo nome de MUD's – *Multi-User Dungeons*.

Os *Multi-User Dungeons* (ou Dimension) são originários do jogo *Dungeons and Dragons* – D&D – (Calabouços e Dragões), quando, quase uma década depois, partindo do surgimento da Internet e da possibilidade de conectar computadores ao redor do mundo, Roy Trubshaw e Richard Bartle, acrescentaram a característica de multiusuários ao D&D. Num

primeiro momento os autores tinham como proposta os jogos de aventura, onde os jogadores deveriam se reunir com a intenção de participar de alguma missão específica, como matar um dragão ou encontrar um mago. Mesmo não sendo o objetivo do jogo, os personagens podiam morrer se os jogadores responsáveis não “cuidassem” deles. “Personagens em MUD’s de *Aventura* <sup>40</sup> passam fome, precisam dormir e beber” (SOUZA E SILVA, 2004, p. 86-87).

Em agosto de 1989, o então estudante de pós-graduação Jim Aspnes, escreveu o que ele próprio chamou de Tiny MUD. Parecido com o MUD tradicional, o jogo também era aberto ou sem fim, podendo comportar múltiplos usuários. Entretanto, o Tiny MUD era essencialmente um ambiente social, onde os jogadores ao invés de matar dragões buscavam conectar outros usuários a fim de estabelecer uma proximidade através da cooperação, da solução de problemas e das interações sociais proporcionadas por tal ambiente. O enfoque na sociabilidade aliado ao fato do programa funcionar em vários sistemas Unix<sup>41</sup> ajudou a popularizar os MUD’s ao redor do mundo. Assim, esses jogos, em contraste com os MUD’s de *Aventura*, ficaram conhecidos por MUD’s *Sociais* tornando-se bastante populares e passando a ser considerados importantes lugares de sociabilidade (*ibid.*, *id.*, p. 88).

Uma vez ultrapassado os limites de um MUD, a primeira atitude a ser tomada é a escolha de uma identidade (ou avatar).<sup>42</sup> Depois de batizar com um nome esta identidade – personagem na linguagem dos MUD’s –, torna-se necessário fazer uma descrição das suas características para que os outros habitantes do MUD tomem conhecimento. Rheingold destaca que ao se criar uma identidade

ajuda-se a criar um mundo, e ao criá-lo, o papel que vai desempenhar em conjunto com outros intervenientes desempenha parte da estrutura de faz-de-conta utilizada para sustentar a ilusão perante todos de ser um mago num castelo ou um navegador

---

<sup>40</sup> Ainda é possível ser jogado na Internet através do site: <<http://www.ifiction.org/games/play.phpz?cat=&game=1&mode=html>>. Acesso: 21 out. 2005.

<sup>41</sup> Ao contrário de um sistema MS-DOS tradicional, onde todos os usuários podem enxergar, alterar e instalar os arquivos que quiserem ao seu bel prazer, no Unix isto não é possível, salvo poucas exceções. Existem dois tipos básicos de usuários: o administrador e o usuário normal (JÚNIOR, Agostinho de M. Brito, 2000). Disponível em: <<http://www.dca.ufrn.br/~ambj/linux/node9.html>>. Acesso: 21 out. 2005.

<sup>42</sup> Na mitologia hindu, *Avatar* é a reencarnação de uma divindade (Vixnu). No ciberespaço, amplia-se seu sentido original e passa a representar corpos virtualizados que assumem múltiplas identidades na interação homem-mundos virtuais (Venturelli, Suzete). Disponível em: <<http://wawrwt.iar.unicamp.br/anpap/anais99/linguag26.htm>>. Acesso: 04 out. 2005.

a bordo de uma nave estelar: os papéis dão às pessoas outros palcos para representarem novas identidades, as quais atestam a realidade do cenário (RHEINGOLD, 1996, p. 186).

Os participantes dos MUD's, assim como os da WELL, podem se comunicar através de canais públicos ou privados. No formato privado, os habitantes dos MUD podem trocar correspondências eletrônicas particulares, ficando a cargo do destinatário o momento da leitura bem como o da resposta. No formato público, os participantes estabelecem diálogos *on-line*, descrevendo suas ações depois de digitar o comando <<dizer>>. Na tela de todos os jogadores aparece, depois do nome da personagem, o comando <<expressar>>, <<acessar>> ou <<gargalhar>>, como também é possível <<sussurrar>> para um determinado personagem sem que outros participantes possam ler as palavras escritas. Em alguns MUD's, segundo Turkle, os personagens utilizam ícones gráficos – avatar – para representar a si mesmo do outro lado da tela; mas a maioria dos MUD's é essencialmente estruturada em texto.

Tal como em outras formas de comunicação eletrônica, convenções tipográficas conhecidas como *emoticons* (ícones emocionais) também são utilizadas para expressar gestos físicos e expressões faciais. Por exemplo: :-) indica um rosto sorridente, enquanto :-( indica um rosto triste. Explicativos que imitam o significado do que se quer dizer e uma atitude descontrainda em relação às frases incompletas e aos erros tipográficos sugerem que a nova escrita se situa entre as normas clássicas de comunicação escrita e oral.

Através dessa interação social em tempo real, os jogadores, na medida em que vão participando vão construindo não só a narrativa do jogo, mas também seguem construindo suas identidades. Um jogador diz: “Eu sou a personagem e não sou a personagem, ambas as coisas ao mesmo tempo”. Outro diz: “Somos quem fingimos ser”. O anonimato permite que cada pessoa construa seu personagem o mais próximo ou o mais distante possível da sua “identidade real”.

Dado que a participação num MUD implica o envio de textos para um computador que alberga o programa e a base de dados desse MUD, as identidades-MUD são constituídas em interação com a máquina. Se esta desaparecer, as identidades-MUD deixam de existir: <<Uma parte de mim, uma parte de mim muito importante, só existe dentro do PernMUD>>, diz um jogador (TURKLE, 1997, p. 15).

No ambiente MUD, o corpo de cada pessoa é a representação da descrição textual que ela faz de si mesma, podendo um feio se tornar belo, um gordo se apresentar como esbelto, um simples comerciante se tornar um afortunado empresário, enfim, a possibilidade de criação de identidades fluídas e múltiplas acaba por desafiar os limites do próprio conceito de identidade. “Afinal de contas, a identidade refere-se a uma semelhança rigorosa entre duas qualidades, neste caso entre uma pessoa e a sua máscara. Porém, nos MUD’s, uma pessoa pode ser várias” (TURKLE, 1997, p. 16).

A maioria dos apaixonados pelos MUD’s são trabalhadores que muitas vezes utilizam computadores nos seus empregos. O desenvolvimento das suas tarefas na rotina da vida real, ou RL (*real life*), exige que eles abandonem o jogo e coloquem seus personagens para <<dormir>>. Entretanto, os mais aficionados utilizam pequenos programas de inteligência artificial, conhecidos por *bots* (derivado da palavra *robot*), para navegar como uma espécie de alterego, pelo ambiente dos MUD’s. No decorrer de um dia de trabalho, os jogadores intercalam diversas vezes o mundo real com uma série de mundos virtuais. Citando o exemplo de um estudante de 18 anos que se encontra diante de um computador numa sala do MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts), às duas horas da manhã, a autora utiliza a descrição do depoimento do estudante para nos mostrar como é estar em vários mundos virtuais ao mesmo tempo:

Neste MUD estou a descontraí-me, a fazer conversa de chacha. Neste outro MUD, entrei numa guerra de lança-chamas. Neste último, estou numa de sexo da pesada. Ando a viajar entre os MUD’s e um trabalho de casa de física que vou ter de entregar amanhã de manhã, às 10 horas (*ibid., id.*, p. 17).

A alternância entre a vida real e os MUD’s só é possível devido à existência daquelas conhecidas áreas que delimitam a tela do computador, ou seja, as janelas. Através das janelas as pessoas podem estar em vários contextos ao mesmo tempo. Um indivíduo pode ter a sua

presença sentida em todas as outras janelas do ecrã mesmo estando atento a apenas uma janela. Ao desenvolver múltiplas atividades diante da tela do computador, a identidade de uma pessoa passa a ser percebida como um somatório da distribuição da sua presença.

Em um dos seus exemplos, Sherry Turkle nos apresenta Doug, um estudante universitário do meio-oeste americano que interpreta quatro personagens em três MUD's diferentes. Em um ambiente ele se apresenta como mulher sedutora, em outro faz o estilo machão do tipo caubói que usa um maço de cigarros Marlboro preso na manga de sua *t-shirt*; no terceiro ele se apresenta como um o coelho chamado Cenoura que, sem uma definição sexual, vagueia pelo seu MUD apresentando as pessoas umas as outras. “O Cenoura é tão cinzentão que as pessoas deixam-no andar por perto enquanto tem conversas privadas. De maneira que eu penso no Cenoura com a minha costela passiva, voyeurista”, diz Doug. Quanto a sua quarta personagem, o estudante revela que só a apresenta nos MUD's onde todos os outros personagens são animais peludos. “Preferia nem falar sobre essa personagem, porque o meu anonimato nesses jogos é muito importante para mim. Digamos apenas que nos FurryMUD's sinto-me como um turista sexual.” Sobre o fato de interpretar suas personagens em janelas, Doug afirma que isso tornou possível “ligar e desligar partes da minha mente”, conforme podemos observar no seu depoimento:

Consigo desdobrar minha mente. Estou a ficar perito nisso. Vejo-me a mim próprio como duas ou três ou mais pessoas. E limito-me a ligar uma parte da minha mente e depois outra, à medida que viajo de janela em janela. Estou a ter uma discussão qualquer numa das janelas e a tentar engatar uma miúda num MUD noutra janela, numa terceira pode estar a correr uma folha de cálculo ou outra coisa técnica para universidade... E de repente recebo uma mensagem em tempo real [que surge no ecrã assim que é enviada por outro utilizador do sistema], e calculo que isso seja a vida real. É só mais uma janela. A vida real é só mais uma janela e, normalmente, não é a que mais me agrada (TURKLE, 1997, p. 18).

As janelas, consideradas naquela época como uma inovação técnica, foram desenvolvidas com a finalidade de agilizar o trabalho permitindo uma alternância na execução de diferentes tarefas. No entanto, a prática quotidiana transformou sua utilização numa importante metáfora para se pensar no eu como um sistema múltiplo e fragmentado. Segundo

a autora, o eu não se limita mais a desempenhar papéis em cenários e momentos diferentes e cita como exemplo as funções de uma mulher que acorda como amante, faz o almoço e dirige o seu carro até o trabalho como uma advogada. O desempenho de papéis num espaço físico concreto permite aos atores sociais jogar com suas personagens alternadamente enquanto num MUD's, pelo contrário, através de um eu descentrado, é possível desempenhar muitos papéis ao mesmo tempo em mundos paralelos. “As experiências na Internet ampliam a metáfora das janelas – agora, a própria vida real, como disse Doug, pode ser ‘só mais uma janela’” (TURKLE, 1997, p. 19).

Podemos dizer que os MUD's são exemplos de como a CMC possibilita a construção e a reconstrução da identidade. Porém, na Internet, existem outros ambientes onde é possível brincar com a identidade como, por exemplo, no *Internet Relay Chat* (IRC). O IRC é um fórum amplamente difundido que encontra no diálogo a permissão para qualquer utilizador abrir um canal e convidar outros usuários para um bate-papo como se ocupassem uma sala. Esses locais de conversa *on-line* se parecem com os MUD's por permitirem a interação com outras pessoas em tempo real, a possibilidade do anonimato e a adoção de uma identidade próxima ou não do seu verdadeiro eu.

Um fervoroso jogador de MUD's e utilizador do IRC nos diz que “afinal de contas, porque é que havemos de atribuir um estatuto superior ao eu que tem o corpo quando os eus que não tem corpos conseguem alcançar os mais diversos tipos de experiência?”. Após destacar esse comentário, Turkle coloca que as pessoas podendo fingir que possuem diferentes sexos e diferentes vidas, não é de se estranhar que, para algumas delas, este jogo se torne tão real “como aquilo que convenciamos chamar de vida, embora para elas esta distinção já não seja válida”. (*ibid.*, *id.*, p. 19).

Em um ambiente MUD a rotina do jogo, muitas vezes, passa a fazer parte da vida real dos jogadores. O estudante universitário Morgan, numa das várias entrevistas apresentadas

pela autora, explica como alterna essa rotina entre os jogos e a vida real: “Quando estou chateado, pego em mim... salto para a minha nave [a nave espacial que ele comanda num MUD] e vou a procura de alguém”. Juntando-se aos outros “vestido” de seu personagem, Morgan envia mensagens de chamada para os seus amigos dentro do ambiente do jogo. Depois, sem desligar o jogo, assiste a uma aula. Quando retorna ao MUD os amigos que chamou através da mensagem já se encontram no jogo prontos para conversar. Segundo Turkle, o estudante é um caso notável da utilização do MUD como complemento psicológico da vida real. Vejamos o que nos diz Morgan:

Durante meu período como calouro eu adorava armar cenas de pancadaria nos MUD's. Lembro-me de fazer isso antes dos exames. Entrava num MUD provocava as pessoas, gritava com elas, partia meia dúzia de coisas, ia fazer o exame e depois saía para ir tomar um copo (TURKLE, 1997, p. 279).

Nesse caso, interpreta a autora, o estudante utilizava seus MUD's preferidos como uma válvula de escape para a ansiedade e a raiva que, devido as suas conseqüências perigosas, não podiam ser praticadas na vida real.

Em um outro exemplo de alternância entre a vida real e uma série de mundos virtuais, Turkle, segue nos apresentando um trabalhador responsável pelo desenvolvimento de *software* que diz estar sempre jogando num MUD e descreve sua rotina diária da seguinte maneira:

Num MUD, gosto de me pôr na pele dum herói, normalmente com poderes mágicos, encetar algumas conversas, lançar uma ou duas perguntas sobre assuntos do MUD, e pedir às pessoas que deixem as respostas numa caixa especial para correspondência que criei no meu “escritório” do MUD. Depois ponho a minha personagem a dormir e vou trabalhar um bocado. Navegar no MUD ajuda-me, particularmente quando entro em conflito com alguém no trabalho, porque sei que quando regressar ao MUD é bem provável que tenha algumas mensagens elogiosas à minha espera. Noutras alturas, uso alguns dos meus triunfos no MUD como munições para ganhar alento antes duma conversa com o meu patrão (*ibid.*, *id.*, p. 280).

O ato de jogar nos MUD's revela que ao criarmos identidades fictícias podemos, de uma maneira mais controlada, realizar experiências com várias características e ver por onde elas podem nos conduzir. É mais fácil para um homem se fazer passar por mulher num ambiente MUD do que seria na sua vida real. Entretanto, destaca a autora, cada uma das

múltiplas identidades virtuais possui sua própria independência e integridade, estabelecendo assim uma relação entre as diferentes personagens interpretadas pelo jogador.

Matthew, um jogador universitário de 19 anos, também utiliza o MUD's para fazer uma auto-análise, mas diferente dos outros, prefere interpretar um único personagem. O estudante usa os MUD's para desempenhar o papel de um pai idealizado demonstrando em seus jogos uma tendência a encenar versões melhoradas de acontecimentos ocorridos na vida real.

Matthew nos diz:

Há já vários anos que o seu pai se tem mostrado distante, muitas vezes ausente, exclusivamente preocupado com a sua carreira de advogado. Desde a escola preparatória, Matthew foi o companheiro e confidente da mãe. Ele sabe que o seu pai é alcoólico (sic) e já por várias vezes foi infiel à sua mãe. Porém, devido à posição que o seu pai ocupa no seio da comunidade, a família apresenta uma fachada pública sem mácula (TURKLE, 1997, p. 282).

Continuando com sua análise, a autora nos aponta que depois de uma decepção amorosa, o então aluno universitário começou a participar em MUD's dedicando-se especialmente a um, onde, tal como na cidadezinha em que vivia com seus familiares, tornou-se um cidadão dos mais conceituados. Neste MUD, Matthew construiu para si próprio um papel especial ficando com a incumbência de recrutar e exercer junto aos outros jogadores as funções de conselheiro e ajudante. Com vergonha das atitudes de seu pai na vida real, ele usava o MUD para se apresentar como um homem que gostaria que seu pai fosse. Rejeitado pela namorada na vida real, a sua personagem cavalheira no MUD acabou promovendo um grande sucesso junto às mulheres tanto no ambiente virtual como fora dele. Matthew, segundo seus cálculos, passava de quinze a vinte horas por semana conectado a este mundo alternativo e altamente satisfatório.

Diante dos exemplos citados podemos observar que as fronteiras entre eu e jogo, eu e personagem, eu e simulação ficam atenuados. Conforme atesta um jogador, “somos aquilo que quisermos ser... somos aquilo que fingimos ser”. Mas, segundo a autora, as pessoas

não apenas se transformam em quem fingem ser, fingem ser quem são ou quem gostariam de ser ou quem não gostariam de ser. Os jogadores falam por vezes do seu verdadeiro eu como uma mescla das suas personagens, e por vezes falam das suas identidades do ecrã como meios para transformar a sua vida real (*ibid., id., p. 284*).

Observamos, até aqui, como os indivíduos, na década passada, brincaram de experimentar novas práticas sociais interpretando diferentes papéis através da interação com outras pessoas em ambientes *on-line*. É a partir desta interação estimulada pela troca contínua de declarações e respostas no formato textual que vai permitir aos participantes a construção da existência dessas identidades criadas. Podemos pensar que elas não são apenas arquitetadas diante dessas trocas comunicacionais estabelecidas no ambiente, mas também como um conjunto de elementos que vai do processo interacional efetivado com os outros participantes, as interações efetuadas com as máquinas (os computadores) e com os respectivos programas tecnológicos (os *softwares*) (RIBEIRO, 2005, p. 5).

Mesmo diante da presença de uma maior flexibilidade e de um conjunto ampliado de possibilidades de experimentação, “a identidade construída virtualmente também necessita de reconhecimento por parte dos outros para que exista de fato” (*ibid., id., p. 6*). Ou, dizendo melhor, o usuário precisa da cooperação e da cumplicidade dos seus interlocutores para que sua identidade criada ou papéis representados possa se tornar quem ele deseja ser naquele momento e naquele ambiente. Entretanto, a questão se torna mais complexa quando reconhecemos que esse outro não é um simples complemento passivo, mas um sujeito ativo que provavelmente também está exercitando e explorando novas possibilidades existenciais de forma lúdica.

Segundo Ribeiro, sem o aporte físico dos contatos tácteis, os usuários das plataformas interacionais *on-line* vivenciam um espaço de possibilidades, “de quebra das ‘amarras’ derivadas da presentificação do corpo real” (*ibid., id., p. 6*).

Estando com um grande leque de opções de experimentação de outras formas de construção de seus contatos sociais em uma “cultura de simulação”, têm a faculdade de poder criar de forma fragmentada vários sujeitos imaginários, potencializando a expressão “descentrada” de configuração identitária, tornando-se ainda mais distantes das referências que os sustentavam anteriormente, tais como a mesmice, o

caráter contínuo e evolutivo da identidade única e a construção gradativa desta baseada na história progressiva do sujeito a partir de uma perspectiva linear. (*ibid.*, *id.*, p. 6-7).

Ieda Tucherman, em seu artigo “Navegar é preciso. Viver é impreciso”, nos aponta que aprender a viver em um mundo virtual indica nossa adesão a uma cultura de simulação que afeta nossas idéias não só sobre nosso corpo e nossa mente como também afeta a relação entre o nosso eu e a máquina. A autora destaca que essa experiência vai contribuir para erosão entre as fronteiras do mundo real e do virtual, do animado e do inanimado, do eu unitário e do eu múltiplo, transformando nossas modestas práticas cotidianas num processo inseguro onde precisamos nos inventar constantemente diante deste umbral entre real e virtual.

Significa abrir mão do conceito mais longo da cultura ocidental: o do corpo, como instância imediata de materialidade, suporte do jogo da identidade e diferença, matriz da ação e experiência de distinção eu-mundo, privado-público, visível-invisível e todo o resto que nos serviu tão longamente para ser, viver e pensar. Tão produtivo que gerou as metáforas de corpo-social, corpo-político e levou as teorias de urbanismo e econômicas a dele se servirem para pensar a cidade ou a saúde dos processos geopolíticos e econômicos (TUCHERMAN, 2005, p. 2).

Dando seqüência a sua análise, a autora nos aponta que, como era de se esperar, serviu também, para estabelecer uma separação entre a vida corporal e a vida mental, assim como para distinguir, classificar e remunerar de uma maneira diferente o trabalho manual da atividade intelectual, ligada ao espírito (*ibid.*, *id.*, p. 3). Os livros, embora nos oferecessem figuras imaginárias com as quais era possível identificar nossa aparência ou mesmo nos causar horror através dos monstros – o corpo do Outro e o Outro do corpo –, funcionavam como alimento para o espírito. O ato da leitura de um livro coloca o corpo como numa espécie de ilha em repouso, concentrado num encontro imaterial.

Arriscando-se em afirmar que o livro foi a primeira materialização da virtualidade por permitir encontros fisicamente impossíveis no tempo e no espaço, pela possibilidade de imaginarmos realidades paralelas e nos desligarmos das categorias de classe, gênero e idade, Tucherman assinala, assim, a construção de outros mundos possíveis.

Com isso concordariam pensadores como Gilles Deleuze, que dedicou parte importante de sua obra ao pensamento sobre o virtual e sobre a literatura, e Janice Radaway em *Reading the Romance* argumentando que, quando as mulheres lêem as “novelas rosas” não escapam da realidade, ao contrário, as constroem com menos limitações do que as suas próprias realidades e, neste sentido, a leitura é uma forma de resistência e reação (*ibid.*, *id.*, p. 2).

A literatura sempre teve conhecimento deste poder e dos seus riscos quando seus autores criam personagens como *Dom Quixote*, onde Miguel Cervantes nos apresenta um pequeno fidalgo castelhano que perde sua razão pela leitura assídua dos romances de cavalaria. O personagem, ao pretender imitar seus heróis prediletos, acaba se envolvendo numa série de aventuras fantasiosas que diante da dura realidade são sempre desmentidas. Ou mesmo Gustave Flaubert, que no seu romance *Madame Bovary* nos conta a história de Emma, uma mulher bonita e sonhadora criada no campo que aprendeu a ver a vida através da literatura sentimental. Emma, ao casar-se com o apaixonado médico Charles Bovary, passa a sentir-se presa a um casamento entediante. Na tentativa de dar vida e paixão à sua existência comete uma sucessão de erros por ter lido muitos romances.<sup>43</sup>

Conforme destaca Tucherman, o que assistimos hoje, e que já foi particular da experiência literária, é a possibilidade de que os novos meios técnicos, especialmente os computadores e a WWW (World Wide Web), tem de banalizar a virtualização do nosso mundo cotidiano.

Qualquer um de nós, frequentando um ou vários MUD's (Multiple User Domains) ou Chats, pode, sem sair da proteção dos muros familiares da velha casa-de-família ou no novo ambiente de um cyber-café, “viver” no presente todas as aventuras que custaram séculos ao Orlando de Virginia Woolf, sendo ao mesmo tempo, homem em um deles, mulher no outro, um homem que finge que é uma mulher que finge que é um homem num terceiro e um animal, nos MUD's onde esta presença é corriqueira. Desnecessário dizer que esta multiplicidade possível põe em jogo e em cheque os limites e a coerência da nossa identidade (TUCHERMAN, 2005, p. 2).

Não podemos desprezar o presente, mas devemos ser, segundo a lição do poeta lírico Charles Baudelaire, irônicos em relação a ele. Sabendo que encontrar nosso “abrigo no mundo” é buscar um lugar gregário, antes do geográfico, Ieda Tucherman nos diz que esta possibilidade parece se realizar nas comunidades virtuais que tornam possíveis na sociedade

---

<sup>43</sup> Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Madame\\_Bovary](http://pt.wikipedia.org/wiki/Madame_Bovary)>. Acesso: 28 out. 2005;

tecnológica das redes a realização técnica que a filosofia pós-moderna não cansa de problematizar.

#### 4.1. *O espaço urbano nas cidades modernas*

*“O homem só existe na cultura e a cidade é um dos seus principais artefatos, morada dos agrupamentos sociais, palco da cultura humanista e berço das artes e espetáculos”.*  
André Lemos

Nos capítulos anteriores observamos como o advento da Internet possibilitou aos indivíduos a experimentação de uma nova dinâmica de interação diante de múltiplos ambientes constituídos *on-line*. Vistos como ambientes sem conexão com o espaço físico, destacamos alguns estudiosos que consideraram o ciberespaço como um lugar ideal de sociabilidade chegando mesmo a vislumbrar o fim dos espaços físicos.

No início do século XXI, devido à emergência das novas formas de comunicação sem fio, podemos perceber uma constante conexão entre o espaço virtual e o real, proporcionado, principalmente, pelas novas dinâmicas de acesso e o uso da rede nas metrópoles contemporâneas. Vimos surgir, assim, uma nova fase da sociedade da informação que teve seu início na década de 80 com a entrada no mercado doméstico dos computadores pessoais (PC) seguidos pela popularização da Internet.

Entretanto, antes de tentarmos mapear a atual geografia do espaço urbano, essencialmente marcado pelo constante fluxo das tecnologias móveis de comunicação, entendemos ser necessário voltarmos um pouco no tempo, mais precisamente à modernidade, onde os fenômenos da industrialização, do fluxo de bens, de pessoas e de capital transformaram as cidades no seu principal palco.

Conforme acentua Ieda Tucherman, 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 possibilidade e depois o cinema propriamente dito” (TUCHERMAN, 2005, *on-line*).<sup>44</sup>

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 iniciado o processo de exibição de visibilidade e distração, de “construção de eternidade na efemeridade”<sup>45</sup>; 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, vendo surgir, materializada pelo crescimento do capitalismo industrial, a sociedade de massa” (TUCHERMAN, 2005, *on-line*).

A fim de registrarmos mais detalhadamente esse momento da nova experiência subjetiva, na primeira parte deste capítulo, estaremos voltando nosso foco para o envolvimento do cidadão com as desordenadas metrópoles modernas do começo do século XX, onde o autor Ben Singer, em seu interessante artigo “Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular”, retrata a vulnerabilidade física do indivíduo diante do ambiente moderno através de matérias e cartuns publicados nos jornais sensacionalistas da época.

#### 4.2. *Modernidade e experiência subjetiva nas cidades*

No supracitado artigo, Ben Singer chama atenção para as muitas idéias que se sobrepõem ao termo modernidade e destaca que possivelmente três dominaram o pensamento moderno. A primeira idéia estaria vinculada ao conceito moral e político, onde o indivíduo desamparado ideologicamente em “um mundo pós-sagrado e pós-feudal” (SINGER, 2004, p.

---

<sup>44</sup> Disponível em: <<http://www.ull.es/publicaciones/latina/bienaldecamunicacionmesa2.pdf>>. Acesso: 14 out. 2005.

<sup>45</sup> Charles Baudelaire, ao descrever a modernidade no seu célebre ensaio “O pintor da vida moderna”.

95) vê as normas e os valores tradicionais serem questionados. A segunda estaria vinculada ao conceito cognitivo que aponta para o nascimento da perspectiva racional onde o indivíduo percebe e constrói o mundo a sua volta. A terceira, relacionada ao conceito socioeconômico, reflete o das grandes modificações tecnológicas e sociais, principalmente, no final do século XIX com o advento da industrialização, da urbanização e do conseqüente crescimento populacional seguido pela propagação das tecnologias, dos meios de transportes, do capitalismo avançado e do surgimento da cultura de consumo de massa. Singer, ao citar, ainda, uma quarta grande definição da modernidade nos aponta os teóricos sociais Georg Simmel, Siegfried Kracauer e Walter Benjamin, como os teóricos da concepção neurológica da modernidade. Segundo o autor, esses três importantes pensadores consolidaram a idéia de que a modernidade também deve ser entendida como um registro da experiência subjetiva essencialmente diferente por ter sido caracterizada pelos choques físicos e perceptivos do ambiente urbano moderno. Essa argumentação é um desdobramento da concepção socioeconômica da modernidade por enfatizar a maneira pela quais essas mudanças alteraram a estrutura da experiência individual.

A modernidade implicou um mundo fenomenal – especificamente urbano – que era marcadamente mais rápido, caótico, fragmentado e desorientador do que as fases anteriores da cultura humana. Em meio à turbulência sem precedentes do tráfego, barulho, painéis, sinais de trânsito, multidões que se acotovelavam, vitrines e anúncios da cidade grande, o indivíduo defrontou-se com uma nova intensidade de estimulação sensorial (SINGER, 2004, p. 96).

Segundo o autor, a metrópole sujeita o indivíduo a um bombardeio de impressões, choques e sobressaltos que alteram seu ritmo de vida, podendo a modernidade ser pensada como transformadora dos fundamentos fisiológicos e psicológicos da experiência subjetiva. Georg Simmel, no seu já citado ensaio de 1902, descreve que a experiência da vida metropolitana implica uma consciência elevada e uma predominância da inteligência, ficando a intelectualidade responsável pela preservação da vida subjetiva contra o poder avassalador da vida metropolitana.

O rápido agrupamento de imagens em mudança, a descontinuidade acentuada ao alcance de um simples olhar e a imprevisibilidade de impressões impetuosas: essas são as condições psicológicas criadas pela metrópole. A cada cruzar de rua, com o ritmo e a multiplicidade da vida econômica, ocupacional e social, a cidade cria um contraste profundo com a cidade pequena e a vida rural em relação aos fundamentos sensoriais da vida psíquica (Simmel In: SINGER, 2004, p. 96).

Até a virada do século XX as cidades nunca tinham sido tão movimentadas como se tornaram com o repentino aumento da população urbana. Nos Estados Unidos, por exemplo, entre os anos de 1870 e 1910, essa população mais do que quadruplicou<sup>46</sup>, ocasionando uma intensificação da atividade comercial, uma nova densidade e complexidade no trânsito das ruas e uma proliferação dos sinais, principalmente depois da chegada dos bondes elétricos. As cidades tornaram-se assim ambientes abarrotados, caóticos e muito mais estimulantes como jamais havia sido visto no passado. As imagens dos primeiros filmes que retrataram a atualidade de Manhattan, Berlim, Londres, Paris ou mesmo as cidades menores, funcionaram como uma síntese da afirmação de Simmel sobre os aspectos da experiência moderna.

Visando contextualizar as concepções da modernidade em Kracauer e Benjamim, faz-se necessário voltarmos nosso olhar para os períodos que antecederam e os que se seguiram ao das formulações de suas idéias. Por um lado, evidencia Singer, essas concepções anteciparam o que os teóricos contemporâneos descreveram como a condição da pós-modernidade ao definirem suas urgências, intensidades, sobrecarga sensorial, desorientação, a profusão de sinais e imagens muitas vezes se aproximando da concepção neurológica da modernidade.

Por outro lado, quando Kracauer e Benjamim observam as idéias das décadas próximas ao início do século XX enfatizam que a modernidade havia sido responsável pelo aumento radical da estimulação nervosa e do risco corporal. Essa preocupação pôde ser notada nos ensaios publicados em revistas acadêmicas e em manifestos estéticos como os de Filippo Tommaso Marinetti responsável pelo manifesto fundador do movimento Futurista na Itália ou por um dos mais destacados pintores cubista, Fernand Leger. Também sendo ressaltada em

---

<sup>46</sup> Dados disponíveis no referido artigo na p 96.

comentários leigos e em cartuns publicados nas revistas cômicas e em jornais populares sensacionalistas que circulavam na época.

O historiador Henry Adams, no seu clássico livro da literatura americana, *The Education of Henry Adams*, datado de 1905, descreve a vida urbana moderna utilizando a narrativa característica do período a fim de delinear as reviravoltas sensoriais ocasionadas no indivíduo:

Forças agarravam seus [do homem moderno] pulsos e o arremessavam como se ele estivesse segurando um arame eletrizado... Todos os dias a Natureza violentamente revoltada causava supostos acidentes com enorme destruição de propriedades e vidas, enquanto nitidamente ria do homem, que gemia e clamava e estremecia impotente, mas nunca por um único instante podia parar. As estradas de ferro sozinhas aproximaram-se da carnificina da guerra; os automóveis e as armas de fogo devastaram a sociedade, até que um terremoto tornou-se quase um relaxamento nervoso (Adams In: SINGER, 2004, p. 98).

Continuando com sua análise, Singer nos apresenta Michael Davis, um nova-iorquino partidário do movimento da reforma social, como o autor do termo apropriado – e surpreendentemente na moda – para descrever o novo ambiente metropolitano. Davis, em 1910, declara que a modernidade era definida pelo hiperestímulo (SINGER, 2004, p. 98).

Ao retomar a questão da imprensa ilustrada, o autor nos informa que as revistas cômicas e os jornais sensacionalistas, ao observarem de perto o caos do ambiente moderno, acabaram por fornecer um amplo e particular registro de fixação da cultura aos ataques sensoriais da modernidade. Muitos cartuns reproduziram a nova paisagem do assédio comercial como sendo um estímulo terrível e agressivo, outros, ao retratarem os aglomerados caóticos de pedestres ilustraram o que o filósofo Walter Benjamin sugeriu como sentimento de medo, repulsa e horror, o que a multidão da cidade grande causava naqueles que a observavam pela primeira vez. Ao destacar uma ilustração de 1909, publicada na revista *Life*, sob o título “Cidade de Nova York: ela vale a pena?”, o autor nos revela que ela não só marcou a representação da metrópole como uma investida violenta e frenética de choques sensoriais como também a combinação de perspectivas espaço-temporais marcou um campo visual

único e instantâneo nos transmitindo a intensidade e a fragmentação das percepções da experiência urbana.

Utilizando como exemplo um outro cartun, publicado na mesma revista nove anos antes, intitulado “Broadway – Passado e Presente”, Singer descreve a ilustração como um contraste entre uma cena pastoril e outra de um bonde que se aproxima de maneira veloz diante de pedestres apavorados. Ao nos apontar esse exemplo o autor aproveita para acentuar que diversas ilustrações retrataram a colisão da experiência pré-moderna onde vigorava o equilíbrio, a estabilidade e a serenidade para o da crise moderna onde se configurava o transtorno, o choque e a selvageria. Era comum ver estampado em diversas imagens o embate entre carroças puxadas por cavalos – o meio tradicional de transporte – e o seu substituto moderno, o bonde elétrico.

O jornal *The Standard*, publicado no ano de 1895, ganha destaque do autor por nos apresentar um texto exasperado que segue logo abaixo da ilustração intitulada “O horror do Brooklyn!”:

O carro de bonde implacável acrescentou outra vítima à sua lista de inocentes massacrados e continua sem controle. Milhares de cidadãos protestaram e uma imprensa unida atacou, sem resultado, o monopólio impiedoso do bonde. Até o prefeito está fraco e sem apoio. A mortandade continua. O que o Brooklyn fará? (SINGER, 2004, p. 104)

Todas essas figuras tinham em comum a peculiaridade de comunicar a ansiedade dos cidadãos com relação aos perigos da vida na cidade moderna, mas também tinham como característica a representação dos tipos de choques e sobressaltos nervosos pelos quais os indivíduos passaram a ficar submetidos diante do novo ambiente urbano.

Os terrores do trânsito da cidade grande foi o tema dominante da virada do século, principalmente com relação aos riscos dos bondes elétricos. Uma abundância de imagens representando “torrentes de pedestres feridos, pilhas de ‘inocentes massacrados’ e figuras de esqueletos regozijados personificavam a morte focando os novos perigos do ambiente urbano tecnologizado” (*id., ibid.*, p. 103). O autor nos chama atenção para o fato da morte não natural

ter sido uma fonte de preocupação dos tempos pré-modernos, especialmente as relacionadas com as doenças epidêmicas e as ocasionadas pela falta de alimento, mas a morte na metrópole ganha um caráter acidental, violento, repentino e aleatório, contribuindo para intensificação e focalização desse temor. Num artigo, publicado em 1894, no jornal *Newark Daily Advertiser*, Singer descreve um texto sobre a morte do cidadão Isaac Bartle para nos apontar como o seu fantasma penetrou a consciência moderna:

Issac Bartle, um cidadão proeminente de New Brunswick, foi morto instantaneamente na estação da rua do mercado da Ferrovia Pensilvânia nesta manhã. Seu corpo foi terrivelmente mutilado e os restos mortais tiveram que ser recolhidos com uma pá e levados embora em uma cesta... Ele foi reduzido a uma massa irreconhecível debaixo das rodas de uma locomotiva de carga pesada. A locomotiva golpeou Mr. Bartle por trás e o arrastou diversos metros ao longo do trilho, mutilando seu corpo de um modo horrível. Praticamente cada osso foi quebrado, a carne feita em pedaços e distribuída ao longo do trilho, e o corpo foi tão completamente dilacerado que as moedas e a faca no bolso das calças foram entortadas ou quebradas, e o talão de cheques, a carteira e os papéis foram despedaçados (SINGER, 2004, p. 106).

Sem dúvida, afirma o autor, essas descrições foram motivadas em grande parte pelo fato de o sensacionalismo grotesco vender jornais. Mas podemos observar que, mais do que uma simples manifestação de curiosidade mórbida e oportunismo econômico, essa minuciosa descrição dos detalhes corporais na morte acidental de Isaac Bartle parece uma tentativa de comunicar uma hiperconsciência da vulnerabilidade física frente ao novo ambiente.

O caos da cidade moderna parece ter alterado a experiência subjetiva do indivíduo não só quanto ao seu impacto visual e auditivo, mas também quanto a sua carga de ansiedade e suas tensões mais profundas. Utilizando-se de uma descrição de Walter Benjamin, Singer nos diz que a experiência moderna, “como a energia de uma bateria”, acionou um constante estado de reflexos e impulsos nervosos que passaram a fluir por todo corpo. Interessante notar que as ilustrações de acidentes quase sempre utilizaram um esquema de representação particular: “Elas eram obrigadas, é claro, a mostrar a vítima no instante do choque mais intenso, pouco antes da morte, mas junto com isso elas quase sempre mostravam um espectador assustado, assistindo a tudo horrorizado, seu corpo retesado num ato reflexo” (*id.*,

*ibid.*, p. 107). Desse modo, podemos dizer, que essas imagens não só realçaram os perigos da vida na cidade moderna como também enfatizaram as conseqüências dos choques nervosos sem trégua.

Por outro lado o autor Leo Charney vai nos apontar que diante desse ambiente de sensações fugazes e distrações efêmeras, críticos e filósofos procuraram identificar a possibilidade de se experimentar um instante. Conforme nos aponta Charney, o instante existe na medida em que o indivíduo experimenta uma sensação imediata e palpável, proporcionando uma sensação tão intensa e tão fortemente sentida que se esvaece assim que é conhecida pela primeira vez.

A experiência da sensação forte possibilita a vivência de um instante, tanto por meio de uma intensidade de sensação que indica uma presença imediata, quanto por meio da diminuição de intensidade pela qual o instante contrasta com aquele menos intenso que o sucede (CHARNEY, 2004, p. 317).

Citando pensadores como Walter Pater, Walter Benjamin, Martin Heidegger e Jean Epstein, que através da categoria do instante buscaram resgatar a possibilidade da experiência sensorial diante do caráter efêmero da modernidade, o autor observa que o conceito do instante possibilitou a fixação do momento da sensação, entretanto, destaca, que esse esforço de estabilidade se defrontou com o fato inevitável de que nenhum instante pode permanecer fixo. Tal dilema levou esses pensadores a definirem o moderno como momentâneo e para isso traçaram dois conceitos interligados: o primeiro estaria ligado ao esvaziamento da presença estável pelo movimento e o seguinte pela conseqüente separação entre a sensação que se sente o instante no instante e a cognição, que reconhece o instante somente depois dele ter acontecido. Juntos, enfatiza o autor, esses dois aspectos do instante moderno criaram uma nova forma de experiência no cinema.

Enfatizando o pensamento de Heidegger, Charney vai nos dizer que esse esvaziamento do presente teve conseqüências de longo alcance para a experiência do tempo na modernidade. Porque, segundo o autor, se a sensação e a cognição não podem habitar o

mesmo instante, então o presente está perdido. Na medida em que a presença contextualiza uma categoria da consciência, ela só existe pela capacidade de reconhecê-la.

O presente, de fato, não pode ocorrer, uma vez que a mente pode reconhecer o presente somente depois que ele não é mais presente; o presente pode ser reconhecido somente depois de ter se tornado passado. Não podemos nunca estar presentes em um presente (*id., ibid.*, p. 320).

Ressaltando o pensamento de Heidegger, o autor nos aponta que o filósofo alemão, ao classificar esse “estar-perdido”, inscreveu uma alienação fundamental na estrutura da vida diária. Simultaneamente com a modernidade surge a consciência de que as pessoas estavam presentes, de antemão, alienadas do tempo em que estavam vivendo. Entretanto, essa sensação de mudança na concepção do presente podia ser parcialmente resgatada caso fossem valorizadas as respostas sensoriais, corporais e pré-rationais por possuírem o privilégio de ocupar um instante no presente. Conforme destaca o autor, “dizer que não podemos reconhecer o presente no instante da presença não é dizer que o presente não pode existir, simplesmente é dizer que ele existe como sentido, experimentado, não no reino do catálogo racional, mas no reino da sensação corporal” (CHARNEY, 2004, p. 320).

Retomando nossa contextualização sobre o ambiente urbano e seu reflexo na experiência subjetiva, voltamos nosso olhar para o período que compreende os anos de 1903 e 1904, onde Ben Singer nos aponta uma considerável queda do interesse por parte da imprensa sensacionalista aos acidentes ocasionados pelos bondes elétricos. Entretanto, quando o público parecia estar mais adaptado ao seu tráfego surge outro perigo, o automóvel, que, assumindo uma posição equivalente, passa a ser o tema central da imaginação distópica da modernidade. Em uma ilustração datada de 1913, intitulada “Quando os motoristas sem habilitação estão à solta”, o autor utiliza uma observação proposta por Benjamin para nos resumir o momento: “Mover-se pelo tráfego envolve o indivíduo em uma série de choques e colisões” (Benjamin In: SINGER, 2004, p. 107).

Na virada do século, além dos perigos do tráfego, outros temas ganharam destaque nas principais páginas da imprensa sensacionalista. Um primeiro estaria relacionado à retratação da morte de trabalhadores mutilados pelas máquinas das fábricas, onde Singer nos aponta dois exemplos de títulos utilizados pelo jornal *Newark Daily Advertiser* em 1894: “Arremessado para a morte instantânea: corpo é preso em rápidas correias giratórias e esmagado contra o teto a cada volta” e “Morte terrível de um gari: sua cabeça quase foi arrancada por uma máquina de varrer” (SINGER, 2004, p. 107). A atenção exacerbada à morte acidental e impressionante no local do trabalho – como as várias histórias sobre as mortes no trânsito – colocou a tecnologia moderna como uma ameaça monstruosa à vida e ao corpo, enfatizando uma dimensão arriscada da experiência da vida moderna vivenciada, principalmente, pela classe trabalhadora que, não por acaso, constituía o principal leitor desse tipo de notícia.

Outro tema que também ganhou evidência na experiência moderna da classe trabalhadora foi a abordagem das mortes relacionadas aos riscos das moradias populares, que variavam de ataques brutais de vizinhos enlouquecidos a mortes relacionadas com a nova arquitetura das habitações populares. Muitas vezes essas histórias ressaltavam a impressão de que perigos incontroláveis estavam por toda parte no ambiente moderno. Destacando como exemplo a morte de uma menina que teve o crânio perfurado por uma vara de ferro enferrujada, Singer descreve o relato publicado no jornal *New York World* em 1896:

De onde a vara surgiu ou como teve força suficiente para ferir é um mistério. A criança estava brincando no quintal quando a vara, propelida por uma força invisível, forçou caminho no meio dos galhos de uma cerejeira, penetrando o crânio da menina. A menina morreu em grande agonia esta manhã (SINGER, 2004, p. 110).

Uma outra questão observada pelo autor como sendo uma preocupação da imprensa sensacionalista na época foram as quedas de grandes alturas. Embora possa parecer que esse tema não tenha uma relação com as ansiedades da vida moderna, cabe-nos apontar que, exceto quando a queda não era por suicídio, as ilustrações representavam acidentes de trabalho, transmitindo, num sentido mais amplo, os perigos do trabalho proletário. Algumas

quedas ressaltavam a opressão do acaso no ambiente moderno e os perigos casuais da vida nas habitações populares. É o caso de outra ilustração apontada por Singer, “Homem em queda mata um menino”, publicada no mesmo jornal, onde a imagem retrata um menininho prestes a morrer esmagado por pintores caindo de um andaime que acabara de se quebrar (*id., ibid.*, p. 110).

Os retratos da modernidade urbana tão bem ilustrados pela imprensa oscilavam, paradoxalmente, entre uma crítica social por parte das imagens do fenômeno do hiperestímulo moderno e o interesse comercial de retratar o realismo cotidiano num tom mais drástico. Afinal, em conformidade com o pensamento do autor, clamor público e emoções fortes promovem as vendas de jornais.

A preocupação da imprensa ilustrada com os riscos cotidianos refletia as ansiedades de uma sociedade que ainda se encontrava num processo de adaptação à modernidade urbana. Embora tivessem passado cem anos do início do projeto moderno, a vida nas grandes metrópoles ainda era tida como opressiva, estranha e traumática. Segundo Singer, a modernidade transformou não apenas a estrutura da experiência diária como também a experiência programada, na medida em que o ambiente moderno ficava cada vez mais intenso.

No final do século XIX os entretenimentos comerciais ganharam expressão com o aumento da quantidade de diversões e da ênfase dada ao espetáculo, ao sensacionalismo e a surpresa. Esses elementos, numa escala mais modesta, tinham feito parte das diversões voltadas para platéias proletárias, mas a nova prevalência e o poder da sensação imediata e emocionante definiram uma era essencialmente diferente no entretenimento popular. A modernidade inaugura, também, o comércio de choques sensoriais, fazendo emergir o suspense como a tônica da diversão moderna.

Por volta de 1895 o suspense assumiu várias formas. Conforme vimos, os jornais sensacionalistas encheram suas páginas com ilustrações impactantes que envolviam qualquer episódio estranho, sórdido ou chocante. Após a inauguração, no mesmo ano, do parque de diversões em Coney Island<sup>47</sup>, outros parques especializados em vistas exóticas, espetáculos de desastres e passeios mecânicos emocionantes se proliferaram por todo país. Para Singer, essas concentrações de sensação visual e cinética resumiram uma intensidade distintamente moderna do estímulo fabricado e destaca a proeminência das exposições mecânicas como o “Redemoinho da Morte” e “O Globo da Morte”, onde era possível assistir um carro dando uma cambalhota no ar depois de descer uma rampa de doze metros (SINGER, 2004, p. 112).

A espetacularização do divertimento comercial encontrou no final do século o melodrama como uma forma de garantir uma série de emoções que utilizava ações violentas, acrobacias e espetáculos que envolviam catástrofe e risco físico. Ao nos apontar o melodrama *Bertha, the Sewing Machine Girl*, de 1906, de autoria de Theodore Kramer, como um exemplo característico deste tipo de melodrama, Singer descreve suas cenas como sendo uma corrida de quatro sentidos entre dois automóveis, uma locomotiva e uma bicicleta, e também uma corrida de barco a motor, carros de bombeiros apressando-se na direção de um edifício em chamas, várias cenas de tortura e um clímax feito de um ciclone no qual o vilão fora morto por um raio (*id., ibid.*, p. 114).

O surgimento do cinema, segundo o autor, culminou com esta tendência de sensações vívidas e intensas marcando o início de um sentimento de excitação que predominou no cinema das atrações<sup>48</sup> e nos vigorosos melodramas de suspense como, por exemplo, os *thrillers* de D.W. Griffith, produtor da Biograph entre 1908 e 1909. Os filmes seriados *The Perils of Pauline* e *The Exploits of Elaine*, do início da década de 10, tiveram como

---

<sup>47</sup> Lugar muito antigo ainda preservado da Velha Nova York. No século XIX, milhares de turistas iam visitar Coney Island buscando sossego, praia e alguns parques de diversão como o Luna Park, o Dreamland e o Steeplechase. Hoje em dia esses parques pouco são visitados e alguns brinquedos só estão construídos, mas nunca funcionando. Disponível em: <<http://www.guianyc.hpg.ig.com.br/coney.htm>>. Acesso: 11 nov. 2005.

<sup>48</sup> Segundo Ben Singer, o termo “cinema das atrações” foi cunhado pelo historiador de cinema Tom Gunning para definir filmes centrados no espetáculo, antes do surgimento da integração narrativa, por volta de 1906 (SINGER, 2004, p. 114).

característica o aperfeiçoamento de todas as formas de perigo físico e espetáculo sensacional ao exibir cenas de explosões, colisões, engenhocas de tortura, encenações elaboradas de lutas, perseguições e resgates no último minuto. A vanguarda modernista, seduzida pelas intensas emoções da modernidade, se apossou dessas séries e do cinema em geral, como um emblema da descontinuidade e da velocidade modernas. Ao citar Marinetti e outros futuristas, Singer vai nos dizer que eles celebraram a agitação do cinema como uma mistura de objetos e realidade reunidos aleatoriamente. Já para os surrealistas franceses, essas séries sensacionalistas foram o marco de uma época por anunciarem as reviravoltas do novo mundo.

Esses autores reconheceram a marca da modernidade tanto como conteúdo sensacionalista do *ciné-feuilleton* (“crimes, partidas, fenômenos, nada menos do que a poesia da nossa época”) quanto no poder do cinema como veículo para transmitir velocidade, simultaneidade, superabundância visual e choque visceral (como Eisenstein, Vertov e outros cineastas/teóricos iriam em breve reelaborar) (SINGER, 2004, p. 115).

Voltando a citar Kracauer e Benjamin, o autor nos aponta que na concepção desses pensadores essa ampla escalada do divertimento sensacionalista foi visivelmente um sinal dos tempos, podendo ser compreendido como uma contrapartida estética às transformações radicais do espaço, do tempo e da indústria. Evitando uma explicação estritamente socioeconômica, esses autores conceberam a comercialização do suspense como um reflexo e um sintoma da modernidade neurológica acrescentando que o crescimento e a intensidade dos entretenimentos populares corresponderam a uma nova estrutura da vida diária.

Em 1926, Kracauer argumentava que os divertimentos fundamentados na distração – fortes impressões desconectadas, atropeladas e intensas – eram tão expressivas que serviram como reflexo da anarquia descontrolada do novo mundo. A platéia, segundo Kracauer, se reconhece na pura exterioridade onde sua realidade particular se vê revelada na seqüência fragmentada de esplêndidas impressões. “Os espetáculos que visam à distração são compostos da mesma combinação de dados exteriores que caracteriza o mundo das massas urbanas” (Kracauer *apud* SINGER, 2004, p. 115). Kracauer, ao concluir sua citação, nos afirma que a

estética da excitação superficial e da estimulação sensorial assemelhou-se ao tecido da experiência urbana e tecnológica.

Quase uma década depois, Benjamin revê esse conceito em dois ensaios de sua autoria: um publicado em 1936 sobre a obra de arte e um outro, de 1939, sobre Baudelaire, onde afirma que o “cinema corresponde a mudanças profundas no aparelho aperceptivo – mudanças que são experimentadas, em uma escala individual, pelo homem na rua, no tráfego da cidade grande e, em uma escala histórica, por qualquer cidadão dos dias de hoje” (Benjamin *apud* SINGER, 2004, p. 115). O ritmo rápido do cinema e sua fragmentação audiovisual de alto impacto constituíram um paralelo aos choques e intensidades sensoriais da vida moderna. Segundo Benjamin “em um filme, a percepção na forma de choques foi estabelecida como um princípio formal. Aquilo que determina o ritmo de produção em uma esteira rolante é a base do ritmo de recepção no cinema” (*id.*, *ibid.*, p. 115).

De acordo com Singer, a argumentação que o cinema era a principal expressão da nova experiência metropolitana foi amplamente analisado por críticos da época, chegando a alcançar o discurso acadêmico. Em um ensaio datado de 1912, publicado no *American Journal of Sociology*, o professor do City College de Nova York, Howard Woolston, ressaltou a conexão entre a experiência moderna e a predileção pelos choques intensos proporcionado pelo entretenimento. Catalogando uma série de barulhos da cidade e de situações com a multidão, Woolston observa que

a vida urbana é marcada por sua estimulação acentuada... Essa excitação instiga profundamente o sistema nervoso. O resultado natural da vida na cidade é um nervosismo crescente. A corrente agitada na qual os homens ficam imersos produz indivíduos alertas, ativos, prontos para buscar novas satisfações. A recreação dos moradores da cidade é talvez o índice mais fiel de suas reações características. O divertimento mais popular das grandes cidades hoje é fornecido por tavernas, salões de dança, teatro de variedades e exposições de imagens em movimento. Coney Island, com suas “cachoeiras” e “solavancos”, “acrobacias aéreas da morte” e “balanços circulares”, “aparelhos que fazem cócegas”, peep shows, bares e maravilhas gastronômicas diversas, é a estação de lazer favorita de milhares de jovens novaiorquinos. Há “alguma coisa acontecendo a cada minuto”... Tudo isso tende a estimular uma atenção esgotada, por meio de uma sucessão de choques curtos e intensos que reavivam o organismo cansado para atividades renovadas (Woolston *apud* SINGER, 2004, p. 116).

Esse amplo e diversificado discurso em torno do sujeito da modernidade – que vai das inúmeras representações do choque urbano às múltiplas tentativas para compreender o sensacionalismo popular como um sintoma do hiperestímulo moderno – apresenta uma fixação crítica no sentido de uma urgência ansiosa para documentar e analisar minuciosamente uma transformação social temerosa. No cerne dessa fixação, segundo o autor, encontravam-se importantes observadores da modernidade que sentiram o choque do novo em primeira mão por vivenciarem uma cultura que ainda não tinha se ajustado completamente às transformações repentinas da experiência. “A fixação crítica na modernidade e no sensacionalismo ressalta, se não a angústia, pelo menos a ansiedade de uma geração que podia ainda sentir tal desequilíbrio” (SINGER, 2004, p. 119).

Cabe-nos destacar que diante dessa longa, porém oportuna análise sobre o cenário empírico da modernidade, “nosso mais próximo passado”, como nos aponta Ieda Tucherman (2005), tentamos traçar um paralelo entre o desenvolvimento dos grandes centros urbanos e a experiência subjetiva e social do início do século XX. A fim de atualizarmos nosso debate estaremos voltando nossa pesquisa para nova dinâmica espaço-temporal e as configurações da vida subjetiva diante do atual cenário contemporâneo.

#### 4.3. *A espacialidade contemporânea*

Pensar a contemporaneidade é refletir sobre as novas práticas espaciais e os fluxos subjetivos que atravessam o atual cenário das metrópoles, diante de tal paisagem não podemos deixar de citar a célebre frase do sociólogo polonês, Zygmunt Bauman, quando ele nos diz que “hoje em dia estamos todos em movimento” (BAUMAN, 1999, p. 85).

Tomando como base essa afirmação, a socióloga Maria Isabel Mendes de Almeida e a antropóloga Kátia Maria de Almeida Tracy apresentam no livro *Noites nômades* uma ampla

pesquisa realizada com a população jovem freqüentadora da *night* do Rio de Janeiro inaugurando uma reflexão sobre as práticas comportamentais e discursivas que vêm reescrevendo o espaço urbano.

Diante das espacialidades contemporâneas, as autoras apontam o artigo pioneiro do filósofo francês Michel Foucault, “Outros espaços”, para assinalar que o deslocamento das relações entre o tempo e o espaço é a causa da inquietude presente. Se no século XIX a grande obsessão foi pensar a história abordando temas como o desenvolvimento e a estagnação, a crise e o ciclo, a acumulação do passado e a grande sobrecarga de mortos, podemos dizer que na época atual encontramos o pensamento voltado para o espaço. Essa experiência pode ser observada numa série de transformações que configuram a produção social em substituição a localização física. Foucault, segundo as autoras, não estaria interessado apenas em apontar para a centralidade do espaço, mas para sua flexibilização, por entender que a contemporaneidade estaria proporcionando uma experimentação de dessacralização prática do espaço, assim como ocorreu com o tempo durante a modernidade (ALMEIDA; TRACY, 2003, p. 26).

A partir desse interesse, Foucault dedicou-se a pensar os lugares como tendo “a curiosa propriedade de estar em relação com todos os outros, mas sob um modo tal que eles suspendem, neutralizam ou invertem o conjunto das relações que se encontram, para eles, previamente designadas” (Foucault In: ALMEIDA; TRACY, 2003, p. 26). Ao cunhar o termo heterotopia, em oposição às utopias, o filósofo destaca que esses espaços seriam diferentes dos espaços culturais ordinários que habitamos por serem lugares efetivamente realizados, enquanto as utopias são um posicionamento sem lugar real. Assim, as heterotopias podem ser consideradas lugares outros em relação aos espaços culturais habituais.

Michel Foucault, ao propor um mapeamento dos espaços heterotópicos, consolida o termo heterotopologia nos enumerando alguns de seus princípios: o primeiro seria que não há

sociedade sem heterotopias e que ela é uma constante em qualquer grupo humano; o segundo seria que o funcionamento das heterotopias pode variar historicamente; o terceiro estaria relacionado a capacidade que as heterotopias têm de justapor vários espaços em si mesmos incompatíveis; o quarto estaria associado as freqüentes rupturas com o tempo tradicional (“heterocronias”); e finalmente o último traço é que as heterotopias supõem um sistema de abertura e fechamento espacial que as isola e as torna penetráveis simultaneamente (*id.*, *ibid.*, p. 27)

A particularidade desses espaços é a sua alteridade, é a relação de diferença que estabelece com outros espaços produzindo uma desestabilização nas relações espaciais em torno de práticas sociais e discursivas. Segundo Almeida e Tracy, desde que Foucault conceituou a heterotopia, diferentes autores têm utilizado o termo, principalmente no âmbito das culturas jovens, para pensar as formações identitárias e os atos de resistência vinculados a lugares tidos como alternativos. Nos apresentando o sociólogo inglês Kevin Hetherington como um dos autores que melhor interpretou a dimensão relacional dos espaços heterotópicos, as autoras nos apontam que

nenhum espaço pode ser descrito de modo fixo como heterotópico, pois estes têm significados múltiplos e variáveis para os agentes sociais, dependendo de sua situação específica. Além do mais, não dizem respeito, a priori, à resistência ou à ordem, mas podem estar relacionados a um ou a outro, já que envolvem o estabelecimento de modos alternativos de organização (ALMEIDA; TRACY, 2003, p. 27).

Corroborando com o pensamento de Hetherington, Almeida e Tracy, destacam que dessa combinação heterogênea entre materialidade, práticas sociais, eventos situados e o que eles representam em oposição a outros espaços é que vamos poder classificá-los como heterotópicos. Apontando que as heterotopias, ao envolverem novos modos espaciais de interação social e discurso, acabam por promover a sociabilidade. Entretanto, ao discordarem da afirmativa que os espaços heterotópicos podem ser definidos por uma diferença de representação em torno de formas alternativas de organização espacial, as autoras assinalam

que as heterotopias podem ser definidas, principalmente, por práticas espacializantes, a um só tempo concretas e simbólicas, que não se encontram necessariamente localizadas e nem sempre estão condicionadas a variáveis ideológicas ou movimentos de resistência.

Dialogando com o pensamento de Michel De Certeau, as autoras utilizam o clássico conceito de diferenciação entre espaço e lugar, como também a definição do espaço como “lugar praticado”, para argumentar que o “lugar é a ordem segundo a qual os diferentes elementos (tanto volumes quanto superfícies) que compõem materialmente a realidade organizam-se uns em relação aos outros, segundo eixos precisos (ordenadas e coordenadas)” (De Certeau *apud* ALMEIDA; TRACY, 2003, p. 28). O lugar, como proposto pelo autor, compreende uma configuração instantânea de posição implicando uma indicação de estabilidade, já que os elementos considerados “se acham uns ao lado dos outros, cada um situado num lugar ‘próprio’ e distinto” (*id., ibid.*, p. 28). Aqui, o espaço, diferente do lugar, não possui unicidade e estabilidade, pelo contrário, o espaço existe sempre que se leva em consideração vetores de direção, quantidades de velocidade e a variável tempo. Nesse sentido, o espaço é constituído pelo cruzamento do movimento de corpos ou fragmentos, e animado pelo conjunto de deslocamentos que aí se desdobram. Portanto, o espaço “é o efeito produzido pelas operações que o orientam, o circunstanciam, o temporalizam e o levam a funcionar em torno da unidade polivalente de programas conflituosos” (De Certeau, *apud* ALMEIDA; TRACY, 2003, p. 28).

Dando prosseguimento as análises propostas por Foucault e De Certeau, as autoras voltam seu argumento para os movimentos contemporâneos enquanto sua capacidade de reescrever o espaço como resultado de práticas históricas e eventuais, para além das coordenadas estáticas que demarcam a ordem dos lugares. Trata-se, assim, de pensar o tempo e o espaço simultaneamente, e a ambos como produtos de inter-relações. Segundo as autoras:

Uma vez superada a hipótese de que espaço e tempo são categorias mutuamente exclusivas, uma vez admitido que o espaço é composto por uma multiplicidade de histórias, percebe-se que nada poderia ser a um só tempo mais ordenado e mais

caótico que o espaço, com todas as suas justaposições inusitadas e efeitos emergentes involuntários (ALMEIDA; TRACY, 2003, p. 29).

Desse modo, o aspecto político-cultural mais marcante da contemporaneidade parece ser as inúmeras modificações pelas quais vem atravessando a metrópole como um modelo de organização social e espacial. Citando o antropólogo italiano Massimo Canevacci, as autoras enfatizam que estamos vivenciando a transição de uma “forma-cidade como coração da modernidade, com contornos espaciais precisos, perspectivas geométricas e divisões em classes precisas, cidade para ser construída no projeto e através do projeto, a uma forma-metrópole que dissolve tudo isso: uma metrópole comunicativa” (Canevacci *apud* ALMEIDA; TRACY, 2003, p. 29).

O conjunto de características da nova forma-metrópole não seria delimitado por limites materiais precisos, mas pelos fluxos comunicacionais que inauguram, em todos os níveis, um duplo processo de fragmentação e recombinação. Assim, pode-se dizer que a metrópole contemporânea é policêntrica, pois se difunde e prolifera-se em múltiplas direções, e polifônica, pois nela novos tipos de culturas fortemente pluralizadas e fragmentadas espalham-se e transitam.

Segundo as autoras, isso introduz um artefato criativo nas experiências subjetivas e sociais que vão contribuir para a desestabilização das identidades estáveis, nas suas extensões filosóficas, antropológicas e jurídicas, gerando identidades múltiplas centradas essencialmente na estetização corporal. Dessa forma,

uma pluralidade de culturas (e subculturas, com estilos de vida e identidade a-tempo[rais], vidas estetizadas, modas descartáveis) fragmenta a metrópole e a dilata sem mais fronteiras definidas: as fronteiras são móveis como as identidades, fronteiras plurais e polifônicas (Canevacci *apud* ALMEIDA; TRACY, 2003, p.29).

A transformação da forma-metrópole, conforme apontada por Canevacci, faz parte de um conjunto mais amplo de transformações que vêm chamando a atenção de diferentes autores. As autoras, destacando como exemplo o pensamento do arquiteto e filósofo francês Paul Virilio, enfatizam que os meios de comunicação de massa, tal como redefinidos pelas

tecnologias virtuais, acabam desempenhando um forte impacto sobre a arquitetura das cidades e as formas de experiência urbana. Em sua análise sobre a atual sociedade tecnológica, Virilio assinala que a nova configuração de espaço e tempo vai dar origem a fenômenos socioculturais complexos que vão refletir diretamente nas nossas referências perceptivas, cognitivas e políticas.

A respeito da contemporaneidade, Virilio sugere que os meios de comunicação de massa organizam o mundo em função da produção e difusão de informações e imagens tendo como princípio o binômio distância-velocidade. Atualmente, segundo o autor, assistimos (ao vivo ou não) uma co-produção da realidade sensível onde as percepções diretas e mediatizadas se confundem para construir uma representação instantânea do espaço, do meio ambiente. “Termina a separação entre a realidade das distâncias (de tempo, de espaço) e a distanciação das diversas representações (videográficas, infográficas)” (VIRILIO, 1999, p. 23). A observação direta dos fenômenos visíveis é substituída por uma “teleobservação” na qual o observador não tem mais contato imediato com a realidade observada. Diante dessa nova analogia entre a distância e a velocidade, podemos dizer que a era do virtual inaugura a passagem do espaço contínuo e homogêneo para o espaço descontínuo e heterogêneo onde a intercambialidade passa a prevalecer sobre a localização.

Dando prosseguimento a abordagem de Virilio, Almeida e Tracy apontam que assim como em todos os outros aspectos da realidade objetiva, o espaço urbano também é constituído e desconstituído pelo fluxo de transmissão de informações e imagens, o que favorece a dissolução dos principais eixos de referência que pontuavam a experiência da cidade, não só em termos simbólicos e históricos (com o declínio da centralidade), como também em termos geométricos (com a desvalorização da antiga divisão das dimensões físicas).

Isso significa que a teletopologia dissolve a forma urbana: unidade de lugar sem unidade de tempo, a cidade desaparece então na heterogeneidade do regime temporal das tecnologias avançadas. Na cidade “superexposta” contemporânea,

libera-se um elemento constitutivo das experiências sociais, a “trajetividade”, que formas anteriores de organização urbana teriam minimizado, devido à opção pelo sedentarismo (ALMEIDA; TRACY, 2003, p. 31).

Em conformidade com as autoras, pensamos a contemporaneidade como um conjunto de alterações que produzem uma forma de experiência cultural qualitativamente distinta daquela que ilustrou os diferentes desdobramentos da modernidade. Ao questionar sobre os modos de circulação, especificamente no mundo contemporâneo, Almeida e Tracy voltam sua análise para um olhar antropológico e destacam o pensamento do francês Marc Augé.

O mundo da supermodernidade, de acordo com o antropólogo, pode ser caracterizado pela aceleração em todas as escalas da experimentação social e subjetiva que contribui para produção de três características baseadas no excesso. Conforme identificada pelo autor, a primeira característica contemporânea seria a superabundância espacial, seguida pelas superabundâncias factual e identitária.

Analisando num primeiro momento a superabundância factual, podemos dizer que ela está relacionada não apenas à crise do sistema de representação baseado no conceito de progresso, “mas também à aceleração e multiplicação dos acontecimentos provocadas pela revolução tecnológica nos meios de transporte e comunicação” (ALMEIDA; TRACY, 2003, p. 31). Do mesmo modo, descrevem as autoras, a superabundância espacial estaria relacionada à crise dos sistemas de referências baseados na idéia de totalidade, crise esta provocada pela redução das distâncias e pela facilidade de comunicação, acarretando a dissolução das fronteiras materiais e culturais. A superabundância identitária, conectada a todos os processos identificados anteriormente, seria caracterizada pela individualização acentuada das referências, tornando múltiplos e flutuantes os mecanismos de identificação tanto individuais quanto coletivos.

Se pensar o tempo parece ter sido o desafio da modernidade, reaprender a pensar o espaço parece ser o desafio da supermodernidade. Conforme identificado anteriormente, a mudança na espacialidade é o princípio ativo das figuras do excesso. Segundo as autoras,

Augé vai pensar o regime espacial como uma característica da contemporaneidade onde estão pressupostas mudanças de escala que traduzem, concretamente, modificações físicas consideráveis, como as concentrações urbanas, as transferências de população e a multiplicação dos lugares de passagem caracterizando, assim, o que o autor chamará de “não-lugares”.

A fim de descrever os não-lugares, Marc Augé os relacionará como as instalações necessárias à circulação acelerada das pessoas e bens (vias expressas, trevos rodoviários, aeroportos) quanto os próprios meios de transporte ou os grandes centros comerciais, ou ainda as redes de cabo ou sem fio que mobilizam o espaço extraterrestre para a comunicação (AUGÉ, 2003, p. 74-75). Ao analisarmos a categoria do não-lugar podemos dizer que eles se definem em oposição à noção antropológica de lugar, por ser este atribuído a culturas localizadas no tempo e no espaço, em torno das quais se fundam as representações identitárias, coerentes e estáveis. Assim, destaca o autor, “se um lugar pode se definir como identitário, relacional e histórico, um espaço que não pode se definir nem como identitário, nem como relacional, nem como histórico, definirá um não-lugar” (AUGÉ, 2003, p. 73).

O autor, ao elucidar sobre a categoria dos não-lugares, nos aponta que eles agregam duas realidades que apesar de se completarem, são distintas. De um lado, temos os espaços estabelecidos com relação a determinados fins, tais como os transportes, o trânsito e o comércio, de outro, temos a relação que os indivíduos mantêm com esses espaços.

Se as duas relações se correspondem de maneira bastante ampla e, em todo caso, oficialmente (os indivíduos viajam, compram, repousam), não se confundem, no entanto, pois os não-lugares medeiam todo um conjunto de relações consigo e com os outros que só dizem respeito indiretamente a seus fins: assim como os lugares antropológicos criam um social orgânico, os não-lugares criam tensão solitária. (*id.*, *ibid.*, p. 87).

Ao retomarmos a análise proposta por Almeida e Tracy, assinalamos que os não-lugares se estruturam em torno da passagem, do provisório e do efêmero, estabelecendo uma relação meramente contratual entre os passantes anônimos cuja circulação vai ser regulada por

máquinas automáticas e cartões de crédito. “Neles, não é possível estabelecer relações, nem criar identidades singulares, mas sim individualidades solitárias” (*id., ibid.*, p. 33).

Marc Augé nos profere que o não-lugar é o contrário da utopia porque além dele existir não abriga nenhuma sociedade orgânica (*id., ibid.*, p. 102). Massimo Canevacci, conforme aponta as autoras, ao criticar a concepção do não-lugar tal como proposto por Augé, afirma que este não teria percebido que a nova metrópole é sem sociedade e que por isso é sem lugares. Afora isso, a popularização das tecnologias virtuais introduziu a mobilidade em todos os planos da experiência e, apontando Paul Virilio, as autoras relacionam que o valor estratégico do não-lugar da velocidade definitivamente suplantou o do lugar. “Nesse contexto, o desafio analítico seria buscar recursos adequados para investigar as conseqüências dessa mutação, além de enfrentar o desafio teórico de inovar conceitos adequados às novas formas de comunicação visual” (ALMEIDA; TRACY, 2003, p. 33).

O antropólogo indiano Arjun Appadurai, destacado pelas autoras como o autor de uma proposta bem sucedida para enfrentar esse desafio, nos diz que não é possível esquadrihar as configurações sociais e subjetivas contemporâneas sem uma ampla sociologia do deslocamento, porque, segundo Appadurai, tanto a mídia eletrônica quanto os múltiplos movimentos migratórios teriam introduzido uma nova ordem de instabilidade nas formações sociais e subjetivas (*id., ibid.*, p. 33).

A proposta de Appadurai, segundo as autoras, é pensar “as formas culturais no mundo contemporâneo como fundamentalmente ‘fractais’, ou seja, dotadas de fronteiras, estruturas e regularidades não-euclidianas”<sup>49</sup> (Appadurai *apud* ALMEIDA; TRACY, 2003, p. 33). A ênfase, segundo o autor, deve ser dada à dinâmica cultural daquilo que agora é chamado de desterritorialização. Esse termo também pode ser empregado tanto a objetos como a processos

---

<sup>49</sup> Paul Virilio descreve a geometria de Euclides como “a geometria das superfícies regradadas, regradadas ou antes ‘reguladas’ pelo sistema de dimensões, pela decupagem de um cosmos em que a medida das superfícies dominava, tanto em termos de extensão geográfica e do cadastro (urbano e rural) quanto a repartição arquitetônica dos elementos construídos” (VIRILIO, 1999, p. 23).

que, cada vez mais, operam de modo a transcender limites territoriais e identidades específicas.

Buscando uma tradução para esse processo de deslocalização, no sentido de ultrapassar os limites da nacionalidade, Appadurai propõe a utilização do sufixo “*scape*”<sup>50</sup> como uma forma de descrever a forma fluída e irregular das atuais paisagens sociais e subjetivas produzidas a partir dos fluxos tecnológicos, midiáticos, financeiros, ideológicos e étnicos. O uso do sufixo também indicaria que os “processos qualificados como fluídos não dizem respeito a relações objetivamente dadas, mas a produções discursivas e comportamentais histórica e socialmente situadas” (Appadurai *apud* ALMEIDA; TRACY, 2003, p. 34).

Desse modo, podemos dizer que o caráter definidor da contemporaneidade, não é a qualidade objetiva dos lugares, nem a propriedade dimensional do movimento – “nem algo que estaria unicamente no espírito –, mas o modo de espacialização, a maneira de estar no espaço, de ser no espaço” (ALMEIDA; TRACY, 2003, p. 34). Esse novo regimento de espacialização das experiências sociais e subjetivas, que se estrutura em torno do deslocamento e não da fixação, nos remete as cibercidades tal como propostas no trabalho de André Lemos.

#### 4.4. Cibercidades

Em um artigo pioneiro sobre “Cibercidades”, André Lemos anuncia algumas perspectivas de análise para o que vem sendo chamado cibercidade. Sugerindo, num primeiro momento, analisar o conceito de cidade o autor vai nos dizer que “cidades são artefatos criados pelos homens, no tempo e no espaço, na organização da vida em comum” (LEMOS, 2000, *on-line*).<sup>51</sup>

---

<sup>50</sup> Segundo o *Dicionário Inglês-Português* (2002), *scape* pode ser traduzido como evasão.

<sup>51</sup> Disponível em: < [http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/txt\\_and1.htm](http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/txt_and1.htm)>. Acesso: 23 ago. 2005.

O historiador econômico francês Fernand Braudel, conforme cita Lemos, ao explorar as estruturas da vida cotidiana, divide a configuração das cidades em três momentos históricos: a cidade aberta, a cidade fechada e a cidade dominada. As antigas cidades de Roma e da Grécia seriam as cidades abertas, as cidades sem rumo, onde “a linha que separava uma cidade de um país não era muito definida” (Braudel *apud* LEMOS, 2000, *on-line*). Estas cidades teriam sido substituídas pelas cidades fechadas dos burgos medievais, cidades muradas, limitadas e protegidas dos inimigos externos. Segundo Braudel, no século XVI surgem as cidades dominadas, cidades européias que começavam a perder sua independência passando a ficar sob o julgamento das aristocracias européias. A grande mudança foi política: a cidadania, que na sua origem significava uma ligação com a cidade, transforma-se numa ligação com o Estado, substituindo, muitas vezes, a monarquia como poder urbano dominante.

Entretanto, segundo Lemos, é na virada do século XIX para o século XX que surgem as cidades modernas, mais próximas do paradigma das cidades fechadas. A cidade industrial é fechada no sentido físico e político-econômico, enquanto a cidade pós-industrial, por ser mais aberta ao mundo, estaria próxima das cidades abertas da antiguidade. “Este é o caso das cibercidades”, afirma o autor.

Atualizando seu debate sobre o tema, André Lemos, no artigo intitulado “Cibercidades – um modelo de inteligência coletiva”, assegura que cibercidade é a cidade da cibercultura e destaca que o termo nada mais é do que a tentativa de conceituar enfaticamente o impacto das novas redes telemáticas no espaço urbano. Citando como exemplo as redes de cabos, fibras, antenas de celulares, espectro de ondas de rádio que permitem a conexão *wi-fi*,<sup>52</sup> entre outras, Lemos diz que as redes estão alterando nossa vivência diante do espaço urbano através do teletrabalho, da educação à distância, das comunidades virtuais, dos fóruns temáticos ao redor

---

<sup>52</sup> Wi-fi – *wireless fidelity* – segundo o autor, é o nome do protocolo de conexão sem fio ethernet 802.11, que faz com que computadores possam se conectar à Internet sem a parafernália de fios e cabos. O sistema reforça a tendência mundial da informática nômade. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/barbeadores%20e%20laptops.pdf>>. Acesso: 02 nov. 2005.

do mundo, alegando que se encontra em jogo uma nova redefinição dos espaços públicos e privados.

No entanto, o termo insiste em um determinismo tecnológico ao nomear a nova cidade de ciber. A cibercidade é a cidade contemporânea e todas as cidades contemporâneas estão se transformando em cibercidades. Podemos entender por cibercidades as cidades nas quais a infra-estrutura de telecomunicações e tecnologias digitais já é uma realidade (LEMOS, 2004, p. 20).

A analogia entre as cidades e as redes técnicas e sociais não se constitui num fato novo, pois toda forma urbana é configurada a partir das mais diversas redes, tais como as auto-estradas, as ferrovias, os aeroportos, as redes de água e esgoto, o telégrafo, o telefone, a televisão, os correios e a eletricidade. Como apontado anteriormente, a cidade é e sempre foi um artefato. Desde o século XIX as ciências sociais voltam seu interesse pelo tema das redes e inauguram suas idéias a partir da proposta de Claude-Henri de Saint Simon que vai pensar as cidades como um organismo vivo construídas através de “duas formas de redes: uma rede material composta de trocas de energia e matéria-prima e uma rede espiritual formada pelo fluxo financeiro” (*ibid.*, *id.*, p. 21).

Ao elaborar uma epistemologia do organismo-rede, Saint-Simon, coloca a contradição como essência de todo fenômeno e nos diz: “Todos os fenômenos são efeitos da luta existente entre os sólidos e os fluídos” (Saint-Simon In: MUSSO, 2004, p. 23). Sendo todo evento uma luta entre fluídos e sólidos, um movimento, não se pode definir um fenômeno senão por sua gênese. “Saint-Simon pensa dialeticamente o real, mas não permanece prisioneiro da seqüência dialética de duas dimensões, e desenvolve um modelo ‘tabular’, em rede: o do organismo” (*id.*, *ibid.*, p. 23).

Acompanhando o pensamento de Lemos, assinalamos que as cidades contemporâneas passam por transfigurações importantes com o surgimento das novas tecnologias de comunicação e informação, embora toda cidade seja um artefato complexo composto por diversas redes materiais e espirituais, tal como nos propõe Saint-Simon, podemos ver as atuais cidades como uma cidade-ciborgue (LEMOS, 2005, p. 11).

#### 4.5. Cidade-ciborgue

Nesse começo de século XXI estamos assistindo a cidade se transformando na velocidade das trocas informacionais planetárias, modificando o próprio imaginário das cidades. As transformações são sucessivas, desde as necrópoles antigas, passando pelas cidades muradas medievais, as cidades industriais e do automóvel do século XX, chegando agora à cidade de *bits*, do espaço contemporâneo. Trata-se de viver em uma nova cidade, em um novo espaço urbano, espaços globais regidos pelo tempo real, imediato do mundo globalizado (LEMOS, 2004, p. 20).

Diante dessa perspectiva temos a nossa disposição uma nova rede técnica: o ciberespaço e uma nova rede social (as várias formas de sociabilidade *on-line*), configurando as cibercidades contemporâneas. A cidade muda no ritmo das mudanças técnicas e sociais e, para tanto, podemos citar vários exemplos dessa nova cidade que estão a nossa volta: *home banking*, celulares, *pages*, *palms*, votação eletrônica, imposto de renda *on-line*, *shopping on-line*, governo eletrônico, telecentros e as diversas redes de satélite, fibra ótica, telefonia fixa e móvel.

A cidadania, o exercício social na *urbis*, passa hoje por este sentimento de conexão generalizada. Esta é o que caracteriza as cidades contemporâneas pela nova dinâmica instaurada pelas redes telemáticas. O ciberespaço nos faz emissores de informação e nos coloca em pleno nomadismo *high-tech*. Participar, ser cidadão hoje, é estar conectado (*ibid., id.*, p. 20).

Assim, podemos dizer, que o que está sendo analisado são as profundas modificações espaço-temporais que alteram, remodelam e inovam a dinâmica social. Essas alterações nos remetem ao que o sociólogo polonês Zygmunt Bauman conceituou como a era da modernidade líquida (BAUMAN, 2001).

Ao analisar a questão das cidades da cibercultura, Lemos propõe o termo cidade-ciborgue com o objetivo de ressaltar as novas infra-estruturas digitais em sua interface com o espaço urbano. A cidade-ciborgue, de acordo com o autor, é preenchida e complementada

pelas novas redes telemáticas e pelas tecnologias daí originadas – internet fixa, *wireless*<sup>53</sup>, celular, satélites, entre outros – que se juntam às redes de transporte, de energia, de saneamento, de iluminação e de comunicação. Entretanto, devemos compreendê-la como um híbrido, composto de redes sociais, infra-estrutura e redes telemáticas, constituindo um organismo complexo, cuja dinâmica está atrelada às novas tecnologias da cibercultura, “próximo da metáfora do ciborgue”<sup>54</sup> (LEMOS, 2005, p. 12). A cidade sempre foi um artifício e hoje essa artificialidade está presa na intensidade do digital.

Ieda Tucherman (2005, *on-line*)<sup>55</sup>, em conformidade com o autor, vai nos apontar que a cidade na cibercultura é o habitat de seu cidadão, o ciborgue. Acrescentando que a cidade aparece como realidade imaterial não palpável, mas operacional, e também como imaginária ao ser preenchida por “U-topias”. As cidades imaginárias e irreais, destaca a autora, aparecem nos textos de Santo Agostinho, Platão, Thomas More, como o desejo humano de um espaço e tempo ideal, condições da sociedade perfeita.

Mas também tem no seu horizonte as distopias que a literatura e sobretudo o cinema produziram tais como 1984, Metrópolis, Alphaville, Blade Runner, Crash e tantas outras onde vemos o desenho de um mundo inumano, dominado pelas técnicas (TUCHERMAN, 2005, *on-line*).

Como nos lembra Lemos, esse dilema é permanente e hoje ainda mais acentuado, “o de estarmos inseridos na cultura resistindo contra os excessos da artificialização” (Lemos In: TUCHERMAN, 2005, *on-line*). Destacando os pensadores Lewis Mumford e Paul Blanquart, o autor assinala que o processo de “ciborguização” contemporâneo do corpo, do imaginário e das cidades nada mais é do que uma prorrogação dessa condição humana presente desde as primeiras cidades.

---

<sup>53</sup> *Wireless* (sem fio) é um protocolo de comunicação sem fios desenhado com o objetivo de criar redes *wireless* de alta velocidade que transfere dados por ondas de rádio em frequências não licenciadas. Precisamente pelo fato de serem frequências abertas, não necessitam de qualquer tipo de licença ou autorização do regulador das comunicações para operar, ao contrário das demais áreas de negócio. Disponível em : <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Wireless>>. Acesso: 20 nov. 2005.

<sup>54</sup> O ciborgue é um personagem que escapa às distinções comuns entre humano/máquina e orgânico/artificial difundidas em nosso pensamento. Num mundo no qual várias formas de intervenção no corpo humano são cada vez mais disseminadas – desde implantes e próteses às possibilidades trazidas pela biotecnologia – há quem se utilize, nas ciências sociais, da figura do ciborgue, para refletir sobre a sociedade contemporânea na qual os dualismos baseados na diferença entre natureza e cultura fazem cada vez menos sentido (CANTARINO, Carolina, out. 2004). Disponível em: <<http://www.comciencia.br/reportagens/2004/10/03.shtml>>. Acesso: 18 nov. 2005.

<sup>55</sup> Disponível em: <<http://www.ull.es/publicaciones/latina/bienaldecamunicacionmesa2.pdf>>. Acesso: 14 out. 2005.

Salientando que a questão da artificialidade encontra-se presente desde a gênese do indivíduo e das sociedades rudimentares, o autor acrescenta que toda formação social se funda numa circunscrição que necessita o controle, a manipulação e a modificação da natureza. O processo de “ciborguização” contemporâneo nada mais é do que a ampliação dessa ordem à parte formada pelo homem, de sua saída da natureza na construção da “segunda ordem artificial”. “A cidade-ciborgue é a forma atual do espaço urbano, da *polis* contemporânea, na sociedade das redes telemáticas, da cibercultura e da era pós-industrial” (LEMOS, 2005, p. 13).

O pensador francês Serge Moscovici assinala que a sociedade constitui-se precisamente na afirmação de sua independência com relação a natureza ao se confrontar com as forças da irracionalidade, do acaso, e dos demais instintos animais numa posição de defesa contra as intempéries do mundo natural. Nesse sentido, a sociedade é uma “contra-natureza”. “A questão do artificial se descola assim de uma possível dicotomia com o natural, pois a sociedade e o homem se formam no processo de artificialização do mundo” (Moscovici *apud* LEMOS, 2005, p. 14). E a cidade, sendo produto da humanidade artificializante, atinge seu grau máximo na cidade-ciborgue contemporânea.

Diante dessa nova perspectiva devemos pensar a “ciborguização” da cultura contemporânea como um devir da humanidade e a cidade como um artefato técnico, desde sempre híbrido, inserida nesse processo. Considerando o devir da humanidade como um “devir-ciborgue”, Lemos nos apresenta o estudo do filósofo francês Bernard Stiegler, que baseado na proposta do arqueólogo francês André Leroi-Gourhan, nos assinala que a formação do homem e da técnica se estabelece num processo simbiótico, onde não se sabe ao certo se o homem produz ou é produzido por ela. Analisando a técnica como uma tendência universal e determinante no processo evolutivo e zoológico do homem, parte-se da premissa que o homem não pode ser definido, antropológica e socialmente, sem a dimensão técnica,

pois a técnica é arte (*tekhnè*) de construção da vida, então a “técnica é um caso específico e particular da zoologia, na medida em que o fenômeno técnico aparece como uma solução para relação entre a matéria viva (orgânica) e a matéria inerte (inorgânica) constituindo-se como ‘matéria inorgânica organizada’” (LEMOS, 1999, *on-line*).<sup>56</sup>

A cidade-ciborgue é a cidade contemporânea permeada por espaços de fluxos de informações digitais planetárias e suas diversas tecnologias acopladas pelas redes telemáticas (LEMOS, 2005, p. 14), mas elas não surgem do nada, sua origem nos reporta ao desenvolvimento urbano na modernidade, principalmente na virada do século XIX para o XX. Numa referência aos autores ingleses Stephen Graham e Marvin Simon, Lemos argumenta que as cidades modernas tiveram início a partir de 1820 quando as cidades mercantis emergiram e passaram a concentrar as atividades econômicas nos centros urbanos e nos centros das cidades. Transcorrido 50 anos, a cidade industrial passa a ser formada por áreas residenciais das classes trabalhadoras e, no centro, começa a se desenvolver os setores comerciais; agora, a concentração ocorre no distrito central de negócios. A partir da década de 1920, o monopólio corporativo da cidade estabelece ao centro uma área residencial das classes trabalhadora e comercial que, alguns anos mais tarde, passa a ser considerada uma cidade industrial satélite (Graham; Simon *apud* LEMOS, 2005, p. 15). Nos anos 70, com o advento da cidade-máquina, ainda administrada nos moldes do modelo fordista<sup>57</sup>, vemos surgir ao centro áreas residenciais das classes trabalhadoras e o centro comercial, surgindo assim, os subúrbios e em volta deles alguns subcentros, onde já se pode notar a presença de um distrito central de negócios internacionais que vai caracterizar uma nova forma de disseminação. A economia industrial da cidade-máquina pouco a pouco vai sendo substituída pela economia pós-fordista, líquida e informacional da cidade-ciborgue.

---

<sup>56</sup> Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/cap1.html>>. Acesso: 28 nov. 2005.

<sup>57</sup> “O modelo de produção em massa fundamentou-se em ganhos de produtividade obtidos por economias de escala em processo mecanizado de produção padronizada com base em linhas de montagem, sob as condições de controle de um grande mercado por uma forma organizacional específica: a grande empresa estruturada nos princípios de integração vertical e na divisão social e técnica institucionalizada de trabalho. Esses princípios estavam inseridos nos métodos de administração conhecidos como ‘taylorismo’ adotados tanto por Henry Ford quanto por Lênin.” (CASTELLS, 2003, p. 212).

A economia industrial vai pouco a pouco interagindo com uma nova economia pós-industrial que por si está gerando novos paradigmas. Aqui podemos ver a gênese das cidades-ciborgues. A informação ganha peso estratégico e uma nova economia surge em busca de constante flexibilidade, descentralização, gestão da informação e eficiência. É uma nova visão que sobrepõe a manufatura de serviços de produção (que estão migrando para localidades marginais) fazendo surgir os serviços de consumo baseados em informação e conhecimento (LEMOS, 2005, p. 16).

O sociólogo espanhol Manuel Castells vai nos apontar que a interação entre a nova tecnologia da informação e os processos atuais de transformação social realmente têm um grande impacto nas cidades e no espaço. De um lado, o *layout* da forma urbana passa por grande transformação e destaca que essa transformação não segue um padrão único, universal: apresenta 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).

Analisando o espaço de fluxos, tal como proposto por Castells, André Lemos o define como uma organização material que permite práticas sociais simultâneas sem necessariamente incidir numa continuidade territorial física. O espaço de fluxos, segundo Lemos, problematiza o espaço de lugar da mesma forma que o tempo real afeta a noção de tempo cronológico. A troca de informações em tempo real, através da interação com as novas tecnologias, proporciona o alcance a determinados locais de uma maneira nunca antes vista. Podemos dizer, assim, que o espaço de fluxos é a organização desta nova estrutura essencialmente definida pela concentração e descentralização territorial articulada pelas redes telemáticas, o ciberespaço (LEMOS, 2005, p. 17).

O espaço de fluxos reestrutura e dá forma às cidades contemporâneas, entretanto, enfatiza Lemos, não se trata de uma substituição das cidades concretas, mas sim de uma reconfiguração profunda onde a espinha dorsal é a rede telemática. O espaço de fluxos é constituído e preenchido por diversos atores sociais que operam a rede de uma determinada

localidade, podendo ser o espaço residencial, de trabalho ou mesmo o de lazer. Numa alusão ao estudo de Castells, o autor destaca que o espaço de fluxos mostra sua interseção com o espaço de lugar uma vez que ele também pode ser caracterizado por espaços físicos compostos de cabos, servidores, roteadores, *hubs*<sup>58</sup> e toda infra-estrutura essencial ao livre trânsito das informações digitais. Castells, ao definir o espaço de fluxos, afirma que nossa sociedade está construída em torno dos fluxos de capital, de informação, de tecnologia, de interação organizacional, de imagens, sons e símbolos.

Fluxos não representam apenas um elemento da organização social: são a expressão dos processos que dominam nossa vida econômica, política e simbólica. Nesse caso, o suporte material dos processos dominantes em nossas sociedades será o conjunto de elementos que sustentam esses fluxos e propiciam a possibilidade material de sua articulação em tempo simultâneo. Assim, proponho a idéia de que há um nova forma espacial característica das práticas sociais que dominam e moldam a sociedade em rede: o espaço de fluxos. O espaço de fluxos é a organização material das práticas sociais de tempo compartilhado que funcionam por meio de fluxos (CASTELLS, 2003, p. 501).

O espaço de fluxos na cidade-ciborgue não se opõe ao espaço de lugar, pelo contrário, ele reforça a relação entre os dois espaços. Os espaços de lugar nas cidades, como as ruas, os monumentos e as praças passam a ser interfaceados pelo espaço de fluxos através dos diversos dispositivos de conexão aliados às informações digitais. Recorrendo aos autores Martha McCaughey e Michael D. Ayers, Lemos discorre sobre algumas práticas sociais da cibercultura que evidenciam essa inter-relação. A título de exemplificação o autor registra as diversas experiências das chamadas cidades virtuais (cidades digitais<sup>59</sup>), a expansão das redes sem fio (*wireless*), as diversas comunidades e ativistas que usam a rede para agir sobre o local. Enfatizando os fenômenos atuais das *Flash Mobs* – objeto desta pesquisa e que será analisada mais adiante – e do *Bookcrossing*<sup>60</sup> como ilustrações dessa intensa relação entre os

---

<sup>58</sup> *Hub* é o aparelho que interliga diversos computadores ligados externamente. Por não comportar um grande volume de informações é indicado para redes com poucos terminais. Disponível em: <<http://compnetworking.about.com/od/hardwarenetworkgear/aa012801a.htm>>. Acesso: 21 nov. 2005.

<sup>59</sup> André Lemos utiliza como exemplo de cidades digitais as cidades enraizadas – Amsterdã, Bologna, Aveiro e Edimburgo – com seus mecanismos tecnológicos de ampliação do espaço público, de consulta a banco de dados, de criação de comunidades virtuais, de compras em *shoppings* virtuais e entretenimento.

<sup>60</sup> O *bookcrossing* é uma prática organizada via rede que tem por objetivo deixar livros nos espaços urbanos que serão lidos e novamente deixados para outros leitores. Maiores informações: <<http://www.bookcrossing.com>>. Acesso: 26 nov. 2005.

espaços de fluxo e o de lugar, o autor, numa referência ao arquiteto Michael Benedikt, nos diz: “O ciberespaço aumenta e complexifica a realidade das cidades contemporâneas” (Benedikt *apud* LEMOS, 2005, p. 18).

Nas organizações sociais bem como nas diversas representações políticas assistimos um favorecimento da base local e a identidade cultural, freqüentemente, é construída pelo intermédio do compartilhamento da experiência histórica num dado território físico e simbólico. Enfatizando a cidade-ciborgue, o autor considera que nada disso está ou será eliminado, esses espaços complementam o espaço de fluxo e estamos presenciando a persistência do espaço de lugar como a forma mais usual da existência espacial das sociedades contemporâneas. Atualmente, através da utilização das diversas tecnologias virtuais, podemos dizer que o espaço de lugar complexifica o espaço de fluxo onde, muitas vezes, as relações estabelecidas *on-line* vão refletir em encontros reais passando a intervir no cotidiano da cidade concreta. Ativistas também se utilizam da rede para organizar manifestações políticas (*Smart Mob*<sup>61</sup>) ou hedonistas (*Flash Mob*) colocando o espaço virtual em sinergia com o espaço de lugar.

Lemos observa que as atividades predominantes da sociedade em rede – finanças, administração, serviços, comércio, mídia, entretenimento – estão constituídas em torno da lógica do espaço de fluxos, enquanto a maior parte das formas de construção anônima de significado, identidade e resistência social e política (tal como descrevemos no capítulo anterior quando observamos a identidade coletiva) estão sendo estruturadas no ciberespaço, mas também em torno do espaço de lugar. Destacando o pensamento de Howard Rheingold, o autor revela que as tecnologias móveis formam comunidades ancoradas no lugar e nos instiga quando diz que “a grande questão dos anos que virão será como fazer dessa inter-relação de

---

<sup>61</sup> As *smart mobs* distinguem-se das *flash mobs* por sua organização estar mais relacionada à organização de manifestações políticas, como por exemplo, em Seattle (EUA), em 1999, quando manifestantes usaram mensagens de texto para planejar protestos antiglobalização e para monitorar os locais onde bombas de gás lacrimogêneo seriam lançadas.

espaços uma ferramenta de redemocratização, de aquecimento do espaço público, de melhoria da cidadania e da vida social como um todo” (LEMOS, 2005, p. 19).

A comunicação aberta e multidirecional da Internet, transpondo os controles dos *mass media*, torna-se a peça fundamental da questão política na cidade-ciborgue. Como argumenta o autor:

Grupos sociais estão estabelecendo relações de proximidade por intermédio das redes eletrônicas, como demonstram diversas práticas atuais como as relações sociais *on-line*, a ocupação do espaço real por meio de organizações pelo espaço virtual, a disseminação da conectividade em espaços físicos da cidade com a tendência mundial do *wi-fi*, a emergência de projetos em cibercidades e a correlata institucionalização de processos de inclusão digital, ciberdemocracia, cibercidadania e governança eletrônica (*ibid.*, *id.*, p. 19).

Diante desses aspectos, enfatiza o autor, na cidade-ciborgue as atuais redes telemáticas têm sido utilizadas de forma progressiva por movimentos sociais generalizados como um meio singular de romper seu isolamento interfaceando o espaço virtual como o real. Como sabemos as tecnologias do ciberespaço inauguram uma nova forma de comunicação mundial que altera significativamente a noção de distância e tempo. Na transmissão da informação através do espaço, a distância torna-se um aspecto secundário. “As novas formas de telecomunicações e de mediação eletrônica induzem, inevitavelmente, à descentralização espaço-temporal” (*id.*, *ibid.*, p. 20), uma vez que a presença física se torna dispensável quando acessamos os serviços disponibilizados (banco de dados, entretenimento e relações ponto a ponto) na cidade-ciborgue.

Assim, podemos dizer que as cidades estão sendo redefinidas e redesenhadas tanto no seu espaço físico quanto no eletrônico, onde as fronteiras entre casa e trabalho, público e privado, eletrônico e físico estão passando por fusões cada vez mais incisivas. As telecomunicações, como assegura o autor, não vão simplesmente substituir o espaço, elas irão definir como o espaço vai ser entendido, usado e controlado. Diante dessa nova dinâmica política entre o espaço privado e o público surge o cidadão-ciborgue, o cidadão hiperconectado das cidades-ciborgues (*id.*, *ibid.*, p. 25).

Conforme observado no primeiro capítulo, a esfera pública tal como proposta por Habermas (2003) se apresenta como uma oposição política e cultural à corte e estabelece como lugar de sociabilidade os cafés, as praças, os salões e as livrarias, assistimos assim a passagem da autoridade real e imperial para a esfera burguesa. Na virada do século XIX para o século XX o surgimento da massa urbana vai contribuir para o deslocamento da política como um assunto privilegiado do Estado para a esfera da comunidade tornando-se um assunto geral da população. Aqui aparece a opinião pública em oposição à prática de segredo dos governos absolutistas, proporcionando uma abertura para o debate entre os cidadãos.

Dando seqüência a sua análise, Lemos aponta o surgimento dos *mass media* e de uma cultura popular correspondente. A imprensa aliada à propaganda funda um dado novo, onde o *mass media* passa a compor o público e a imagem desse público fabricando a opinião pública. A propaganda constitui o único meio de suscitar a adesão das massas podendo ser utilizada tanto para bons como para maus fins. Essa visão instrumental consagra uma representação da onipotência da mídia que passa a ser considerada uma ferramenta de “circulação eficaz de símbolos” (MATTELART, 2004, p. 37).

A opinião pública, passando a ser “fabricada” por esses novos espaços midiáticos – TV, jornais, revistas, cartazes e rádios – institui o espaço da mídia, simulacro (Baudrillard, 1991) e espetáculo (Debord, 1997), de onde vai partir o controle da emissão. Aqui, defende o autor, o indivíduo é considerado um ser passivo e inerte, apenas um receptor e consumidor de bens e serviços (LEMOS, 2005, p. 26). Evidenciando o pensamento do autor Graham Murdock, Lemos o cita a fim de nos assinalar que a história das comunicações não é uma história de máquinas,

mas uma história da maneira como as novas mídias ajudam a sistemas de reconfiguração de poder e redes de relações sociais. Certamente, tecnologias de comunicação são produzidas dentro de centros de poder e são desdobradas com propósitos particulares, mas, uma vez em jogo, elas têm frequentemente conseqüências contraditórias. Elas são, então, muito mais vistas, não como tecnologias de controle ou de liberdade, mas como o local de lutas ininterruptas sobre a interpretação e uso. No coração destas lutas, o ponto crítico é o limite entre as esferas públicas e privadas (Murdock, *apud* LEMOS, 2005, p. 27).

Para o autor, o enfraquecimento dos espaços de lugar – ruas, praças, monumentos – em proveito do espaço midiático ou espaço de fluxos passa a ser a realidade do século XX, gerando um processo de privatização do público e a “publicização midiaticizada” do privado, que vai contribuir para o surgimento do global como uma esfera mundial. No início do século XXI a convergência informática-telecomunicação aliada ao advento das redes telemáticas e à liberação do pólo de emissão se tornam uma realidade, fazendo com que o ciberespaço possa agir de forma diferente aos *mass media* com relação ao espaço público e a opinião pública constituída pela cultura de massa. O autor destaca que as redes telemáticas atuam na forma “todos-todos” do fluxo de informações estabelecendo um padrão diferente do “um-todos” das mídias de massa. A nova relação entre o espaço urbano habitado pelo indivíduo e a interação comunicativa transforma o cidadão consumidor da era industrial num cidadão hiperconectado que se vê constantemente interagindo com redes e instrumentos de comunicação digitais. “O grande desafio do urbanismo contemporâneo das cidades-ciborgues será articular o cidadão-consumidor-ciborgue (informado e conectado) da cibercultura com a *polis*” (LEMOS, 2005, p. 27).

É possível observar na cidade-ciborgue novas formas associativas, novas visões do mundo e, principalmente, novas formas de expressar e emitir informações através das *webcams*, diários, páginas pessoais, comunidades virtuais etc. que pouco a pouco estão transformando as práticas de convivência dos cidadãos ou cidadãos-ciborgue que se alimentam da informação disponibilizada no espaço urbano físico e virtual. Para isso, advoga Lemos, devemos evitar a transposição e a substituição aproveitando o potencial das novas tecnologias para estimular a “vitalidade do espaço público telemático, a apropriação das novas tecnologias, a pluralidade de discursos, a transparência informativa governamental e o vínculo comunitário” (*id., ibid.*, p.28)

Os sistemas integrados pela via telemática são a nova sustentação para o desenvolvimento social na cidade-ciborgue devido a sua infra-estrutura altamente veloz e a grande capacidade de penetração, onde a nova ordem digital redefine os aspectos sociais mediante a conexão *on-line*. Com as distâncias reduzidas e os espaços reais disputando com os virtuais através da telepresença, aspectos da vida cotidiana começam a se alterar profundamente fundamentado nas atuais tecnologias virtuais ocasionando significativas modificações nas interações humanas. Diante dessa constatação, Lemos aponta que os novos significados impostos pelo mundo digital reorganizam o espaço habitado, onde se faz necessário perceber os desdobramentos destas evoluções nos comportamentos cotidianos da cidade-ciborgue.

Os equipamentos acoplados ao corpo da cidade-ciborgue dilatam o conceito de cidade no que tange a manutenção das nossas ações diante das associações das estruturas informacionais programáveis; estamos operando novos condicionamentos da relação tempo-espaço. Em conformidade com o autor, podemos dizer que entre as modificações ocorridas também as alterações do espaço público e do privado vão refletir na nossa forma de morar, trabalhar, socializar e na constituição de novas relações sociais secundárias.

O autor enfatiza que mais uma vez não vemos o espaço virtual substituir o espaço físico e sim uma adição de funcionalidades. Na cidade-ciborgue o espaço físico e o virtual são co-dependentes, onde os sistemas de serviço disponibilizados pelas novas tecnologias promovem ao mesmo tempo tendências descentralizadoras e recentralizadoras. Lemos, mencionando o livro *E-topia – A vida urbana mas não como a conhecemos*, de autoria do arquiteto William J. Mitchell, afirma que “a desmaterialização, a desmobilização, a customização em massa, a operação por equipamentos ‘inteligentes’ e a transformação *soft* são características essenciais do que chamamos aqui de cidade-ciborgue” (LEMOS, 2005, p. 31).

#### 4.6. *FLASH MOB*

Conforme analisado anteriormente, na cidade-ciborgue o espaço de fluxos não se contrapõe ao espaço de lugar, pelo contrário, estamos assistindo a intensificação da conexão entre esses dois espaços. As ruas, as praças e os monumentos, os lugares antropológicos<sup>62</sup> das cidades, como propõe Marc Augé (2003), passam a ser interfaceados pelo espaço de fluxos devido aos diversos dispositivos móveis de comunicação e a conseqüente mobilidade proporcionada por sua utilização. Assistimos assim, na era da cibercultura, o experimento de novas formas de interação que, particularmente no episódio das *flash mobs*, se apropriam de iniciativas artísticas com a finalidade de ocupar um espaço físico urbano. O autor Howard Rheingold, um dos primeiros a defender que o mundo virtual teria impacto imediato no mundo real, em uma entrevista sobre o seu último livro *Smart Mobs: The Next Revolution*, considerado a fonte inspiradora dessas iniciativas, nos diz que:

Flash mobs são meios de entretenimento organizados por si mesmo. Como milhões de pessoas que jogam games *on-line*, flash-mobbers estão criando ativamente sua própria diversão de maneira criativa ao invés de apenas comprar uma ficha, ficar na fila, e passivamente experimentar o “entretenimento enlatado” que lhes é vendido. Mais importante: eles estão aprendendo como usar a Internet e a comunicação móvel para organizar ações coletivas (RHEINGOLD, 2003, *on-line*).<sup>63</sup>

Nossa proposta, ao longo dessa análise, é descrever o surgimento e a disseminação das *flash mobs*, e a conseqüente interação entre o espaço urbano, as tecnologias de comunicação e a sociedade, na intenção de situar e analisar o fenômeno identificando suas particularidades.

Voltando nosso foco para as oito *flash mobs*<sup>64</sup> organizadas na cidade de Nova York por um indivíduo que preferiu se manter no anonimato e que surpreendeu o mundo a partir do

---

<sup>62</sup> O autor Marc Augé constata que o lugar antropológico é, antes de mais nada, geométrico, onde cotidianamente ele nos é mais familiar; são os itinerários, eixos ou caminhos que conduzem de um lugar a outro e foram traçados pelos homens e, por outro lado, em cruzamentos e praças onde os homens se cruzam, se encontram e se reúnem, centros mais ou menos monumentais, sejam eles religiosos ou políticos, que definem, em troca, um espaço e fronteiras além dos quais outros homens se definem como outros, em relação a outros centros e outros espaços (AUGÉ, 2003, p. 55).

<sup>63</sup> Disponível em: <[http://ultimosegundo.ig.com.br/paginas/caderno/materias/157001-157500/157379/157379\\_1.html](http://ultimosegundo.ig.com.br/paginas/caderno/materias/157001-157500/157379/157379_1.html)>. Acesso 20 out. 2003.

<sup>64</sup> Segundo Bill, a inspiração do nome *flash mob* surgiu da leitura do livro de ficção científica *Flash Crowd*, cujo autor Larry Niven, em 1973, desenvolveu a idéia do aperfeiçoamento de uma viagem no tempo onde as pessoas passavam a desejar um retorno no tempo a fim de testemunhar eventos importantes, assim multidões de viajantes apareceriam e terminado o evento todas desapareceriam. Disponível em: <<http://www.laweekly.com/ink/04/37/features-bemis.php>>. Acesso: 10 nov. 2004.

mês de junho de 2003, acompanharemos seu planejamento como também destacaremos as mais famosas manifestações relâmpagos cuja organização se deu, essencialmente, no ambiente *on-line* utilizando a troca de e-mails como ferramenta. A perspectiva empreendida neste estudo tem como proposta produzir reflexões pertinentes ao tema identificando alguns desafios, que consideramos importantes, a fim de contextualizarmos analiticamente esse fenômeno que suscitou tanta curiosidade ao longo do segundo semestre de 2003.

Identificando um primeiro recorte para nossa análise, destacamos o motivo pelo qual seu idealizador, que se apresenta como um trabalhador da indústria cultural preferiu ficar conhecido somente pelo nome “Bill”. Em entrevista concedida a um site<sup>65</sup>, o idealizador explica o motivo de sua opção:

O motivo do anonimato é mais filosófico. Eu realmente não quero que haja uma pessoa identificável, que tenha a cara ou que seja o líder do mob. Minha participação é muito pequena, eu escrevo os e-mails e envio. Quem cria as mobs são as pessoas que remetem os e-mails para os amigos e que vêm no projeto algo que eles próprios querem levar adiante. Eu penso que essas pessoas estão criando mobs muito mais do que eu.<sup>66</sup>

Destacando a importância do seu papel, Bill alega que seu projeto inicial foi crescendo com o passar do tempo através da divulgação via blogs, e-mails e, principalmente, pela mídia, confessando que para atrair mais pessoas passou a conceder entrevistas anônimas, criando um certo mistério ao redor do seu personagem para atrair mais pessoas.<sup>67</sup> “O que me deixava entusiasmado eram as conexões. Se a turba fosse do Bill, ao invés de um grupo estruturado sem líder (*leaderless*) ao redor da Internet, as pessoas teriam menos vontade de levar o projeto como sendo deles próprios. E isso foi que aconteceu. As pessoas em outras cidades começaram a perguntar se poderiam começar a fazer as próprias turbas.”<sup>68</sup>

<sup>65</sup> Disponível em: <<http://cordova.asap.um.maine.edu/~wagora/w-agora/flashmobster.html>>. Acesso: 29 mar. 2004.

Disponível em: <<http://www.ibiblio.org/pub/electronic-publications/stay-free/archives/24/flash-mobs-history.html>>. Acesso: 10 maio 2004.

<sup>66</sup> Disponível em: <[http://web.archive.org/web/20031106045827/http://glowlab.blogs.com/dialogue/2003/09/glowlounge\\_sept\\_1.html](http://web.archive.org/web/20031106045827/http://glowlab.blogs.com/dialogue/2003/09/glowlounge_sept_1.html)>. Acesso: 11 jun. 2005.

<sup>67</sup> Disponível em: <<http://www.ibiblio.org/pub/electronic-publications/stay-free/archives/24/flash-mobs-history.html>>. Acesso: 10 maio 2004.

<sup>68</sup> Disponível em: <<http://cordova.asap.um.maine.edu/~wagora/w-agora/flashmobster.html>>. Acesso: 29 mar. 2004.

Outra reflexão que acreditamos ser pertinente nesse momento é como surgiu a idéia que acabou se transformando num fenômeno global? Antes de procurarmos responder a pergunta, destacamos um comentário do idealizador por entendermos a pertinência com nossa análise. Durante uma entrevista, Bill comenta que ao observar as pessoas depois do advento da Internet constatou que elas estavam passando muito tempo interagindo junto as comunidades virtuais, foi então que pensou na possibilidade de uma intervenção instantânea e divertida que utilizasse um componente da Internet, acreditando, assim, que os internautas veriam uma comunidade virtual constituída fisicamente. “A web pode dar a sensação de você fazer parte de um grupo, mas é muito diferente do que estar no mesmo espaço físico com todas essas pessoas. Elas não conheciam umas as outras, não era um grupo estabelecido que resolveu vestir uma causa, só quem adquiriu o e-mail estava participando. Era um grupo de pessoas unidas pela Internet”.<sup>69</sup>

Retomando a questão da idealização das *mobs*, destacamos uma entrevista conferida por Bill ao diretor de Pesquisa & Desenvolvimento do site Eyebeam, Jonah Perretti, onde ele descreve como surgiu a idéia de reunir as pessoas utilizando a Internet:

Neste verão eu pensei em fazer uma performance usando o e-mail de uma forma criativa, queria fazer com que as pessoas participassem de um espetáculo. Num certo momento eu pensei, mas dizer exatamente o quê para mobilizar as pessoas a participar de nada literalmente? Comecei a desenvolver a idéia e criei o “The Mob Project”, em seguida criei uma conta de e-mail no Yahoo (themobproject@yahoo.com) e mandei, primeiro, para minha própria conta e depois para umas cinquenta pessoas que eu conhecia. Alguns amigos artistas remeteram isso para suas listas particulares, a partir daí o convite começou a circular pela Internet.<sup>70</sup>

A idéia inicial era que esse e-mail fosse sendo replicado para outras pessoas como um convite para participar de uma performance<sup>71</sup> durante o verão, cujo propósito era não ter propósito. O idealizador alega que a mensagem tinha que ser instigante e engraçada para mobilizar as pessoas a participar de um show. “A proposta era que a idéia se espalhasse através do contato pessoa-pessoa. Eu nunca montei uma página na Internet porque não queria

<sup>69</sup> Disponível em: <<http://cordova.asap.um.maine.edu/~wagora/w-agera/flashmobster.html>>. Acesso: 29 mar. 2004.

<sup>70</sup> Disponível em: <<http://www.laweekly.com/ink/04/37/features-bemis.php>>. Acesso: 10 nov. 2004.

<sup>71</sup> Disponível em: <<http://www.laweekly.com/ink/04/37/features-bemis.php>>. Acesso: 10 nov. 2004.

que as pessoas adquirissem as instruções de modo passivo. Para participar você tinha que fazer um certo esforço para adquirir o contato do organizador e dizer: ‘Ei, como posso fazer parte disso?’ Essa ação era muito significativa para mim, elas tinham que procurar um blog onde tinha o endereço eletrônico original”.<sup>72</sup>

Segundo Bill, a escolha para a primeira manifestação foi a loja de acessórios finos Claire’s Accessories, localizada perto do Astor Place Theatre, por ser uma “loja pequena e tranqüila que mais parece um buraco na parede”.<sup>73</sup> Distribuído o e-mail convite, os participantes foram instruídos a se organizar de acordo com a data de nascimento e seguirem, por ruas diferentes, até a loja. “Elas tinham que se formar no último minuto, não podia parecer uma turba caminhando, tinha que parecer improvisado”.<sup>74</sup> Quando todos estivessem reunidos dentro da loja deveriam gritar “Acessórios!” e dispersar. Entretanto, um “squealy”<sup>75</sup> avisou a loja e a loja por sua vez chamou vários policiais que se postaram na porta de entrada impedindo os participantes de se aproximar. “Quando eu vi a polícia eu disse para mim, tenho que fazer outro”<sup>76</sup>, assinala Bill.

Descrevendo como uma inovação para organização da segunda *flash mob*, Bill diz que escolheu quatro bares nos arredores do lugar que ele havia selecionado para realização do evento. Durante uma semana Bill ou “mobsters” (organizadores dos eventos na linguagem dos adeptos), enviou e-mails avisando que o encontro seria primeiramente nos quatro bares relacionados. No último minuto uma pessoa entrou em cada um dos estabelecimentos distribuindo a informação do lugar para onde todos deveriam seguir (**I**), evitando assim um possível conflito com policiais. “Eu não quis formar a mob em um único bar, a idéia era

---

<sup>72</sup> Disponível em: <<http://www.laweekly.com/ink/04/37/features-bemis.php>>. Acesso: 10 nov. 2004.

<sup>73</sup> Disponível em: <<http://www.ibiblio.org/pub/electronic-publications/stay-free/archives/24/flash-mobs-history.html>> Acesso: 10 maio 2004.

<sup>74</sup> Disponível em: <<http://www.laweekly.com/ink/04/37/features-bemis.php>> Acesso: 10 nov. 2004.

<sup>75</sup> O *site* <[www.flashmob.info](http://www.flashmob.info)> (atualmente indisponível) define os principais termos usados pelo *mobs* como “squealy” sendo alguém que não entendeu o movimento e resolveu avisar as autoridades.

<sup>76</sup> Disponível em: <<http://cordova.asap.um.maine.edu/~wagora/w-agora/flashmobster.html>> Acesso: 29 mar. 2004.

mover as mini-mobs que se formariam em cada bar e encaminhá-las para o efeito final”.<sup>77</sup>

Essa forma de organização garantiu o sucesso da MOB#2, atesta Bill.



**Figura I:** Distribuição dos *scripts*

A segunda *flash mob* (II), que ficou conhecida mundialmente como sendo a primeira, aconteceu na loja de departamento Macy’s onde os simpatizantes, depois de receberem um *script* com as instruções e sincronizarem seus relógios de acordo com o horário oficial norte-americano – o evento era programado para durar dez minutos –, seguiram para o nono andar da loja e ficaram apreciando os tapetes expostos, em seguida pediram aos vendedores o tapete do amor (*love rug*) e assim como surgiram se dispersaram na multidão (III) deixando no ar a pergunta: o que aconteceu aqui?<sup>78</sup> (IV)



**Figuras II:** No interior da loja Macy’s

<sup>77</sup> Disponível em: <<http://cordova.asap.um.maine.edu/~wagora/w-agora/flashmobster.html>>. Acesso: 29 mar. 2004.

<sup>78</sup> Disponível em: <<http://www.laweekly.com/ink/04/37/features-bemis.php>>. Acesso: 10 nov. 2004.



**Figuras III:** A dispersão



**Figuras IV:** Os vendedores

A ampla cobertura da mídia, principalmente depois de uma matéria divulgada pela revista eletrônica *Wired News*<sup>79</sup>, foi determinante para que convites pipocassem para as mais diversas manifestações ao redor do mundo. Em menos de um mês vimos acontecer *flash mobs* em várias cidades, como São Francisco, Chicago, Boston, Japão, São Paulo, Austin, Amsterdã, Sydney, Dublin, Zurique, Viena, entre outras. A mídia, segundo Bill, deu “uma atenção imediata as flash mobs ao decidir que elas seriam a moda passageira da semana.”<sup>80</sup> Destacando a ampla cobertura feita pela televisão como também pela imprensa, o organizador ressalta uma grande matéria divulgada na revista semanal do jornal *New York Times* e uma outra no jornal *The Times*, onde o repórter descrevia que o evento, iniciado em Nova York, tinha adquirido expressão por toda Alemanha. “No meio de agosto de 2003 uma multidão se juntou em frente à embaixada americana em Berlim, estouraram uma garrafa de champanha e brindaram uma mulher chamada Natasha que nunca existiu”, relata o idealizador numa entrevista concedida a revista eletrônica *LAWeekly.com*.<sup>81</sup>

Vieram as MOB#3<sup>82</sup> (ANEXO A), MOB#4 (ANEXO B) e MOB#5 (ANEXO C), organizadas na cidade de Nova York pelo anônimo trabalhador da indústria cultural, enquanto a onda se espalhava como num clicar de *mouse* por todos os continentes. Aqui outra pergunta

<sup>79</sup> Disponível em: <<http://www.wired.com/news/culture/0,1284,59297,00.html>>. Acesso: 10 out. 2003.

<sup>80</sup> Disponível em: <<http://www.laweekly.com/ink/04/37/features-bemis.php>>. Acesso: 10 nov. 2004.

<sup>81</sup> Disponível em: <<http://www.laweekly.com/ink/04/37/features-bemis.php>>. Acesso: 10 nov. 2004.

<sup>82</sup> Disponível em: <[http://www.cheesebikini.com/archives/flash\\_mobs/index.html](http://www.cheesebikini.com/archives/flash_mobs/index.html)>. Acesso: 12 dez. 2004.

se faz pertinente: qual o critério utilizado para escolha dos locais? De acordo com Bill a maioria das encenações ocorreu em lugares acessíveis, próximo a Broadway-Lafayette, alegando que havia uma proposta meio constrangedora com relação ao minutos, “afinal eu queria que fosse algo prontamente consumível onde as pessoas pensassem: ‘Eu posso participar, são só dez minutos depois do trabalho e está próximo da linha do metrô principal’.”<sup>83</sup>

Optamos por destacar a sexta *flash mob*, por ter adquirido notoriedade ao reunir cerca de quatrocentas pessoas na loja de brinquedos *Toys R Us*, localizada na Times Square. No segundo andar da loja se encontra exposto um dinossauro gigante do filme *Jurassic Park*, que emite rugidos enquanto movimenta sua cabeça para trás. Durante dez minutos as pessoas se ajoelharam no chão e reverenciaram o dinossauro como se fosse um deus, quando ele passou a rugir todos se deitaram no chão e começaram a gritar agitando os braços (V). Enquanto os funcionários chamavam a segurança (VI), o grupo se dispersou com a mesma rapidez que havia se reunido. Terminada a manifestação, conclui Bill entusiasmado: “O segundo andar da loja de brinquedos ficou literalmente coberto por pessoas. Foi uma das coisas mais surpreendentes que eu já assisti.”<sup>84</sup>

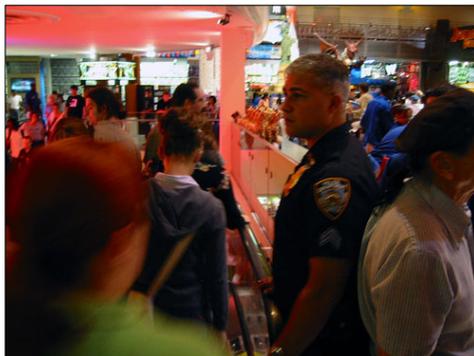


**Figura V:** Flash mob # 6

<sup>83</sup> Disponível em: <<http://www.ibiblio.org/pub/electronic-publications/stay-free/archives/24/flash-mobs-history.html>>. Acesso: 10 maio 2004.

<sup>84</sup> Disponível em: <<http://www.laweekly.com/ink/04/37/features-bemis.php>>. Acesso: 10 nov. 2004.

**Figuras VI:** O segurança



A *flash mob* de número sete não causou tanta repercussão, apesar de ter formado uma enorme fila na porta lateral de um eminente ponto turístico da cidade, a catedral de St. Patrick's, localizada na 51<sup>st</sup> Street.

No convite para oitava *flash mob* – MOB#8 –, marcada para acontecer no dia 10 de setembro de 2003, Bill avisou que seria a última *mob* organizada por ele e explica o motivo pelo qual decidiu encerrar as *mobs*, “o projeto alcançou o fim de sua vida natural. O ‘The Mob Project’ era um tipo de diversão rápida e sem sentido que durou tempo demais para ser bem recebido. O aspecto mais positivo – seu jeito novo de reunir pessoas que não se conhecem para uma ação coletiva surpreendente – vai sobreviver em projetos futuros, espero!”<sup>85</sup> E concluiu dizendo que qualquer projeto criativo tem que evoluir ou parar.

Os participantes da última *mob* em Nova York (VII), assim como em todas as outras, se reuniram nos bares designados previamente onde receberam as seguintes instruções: “Às 19h41, uma apresentação irá começar na calçada. Seja um espectador entusiasmado. Se a apresentação for interrompida antes das 19h46, grite ‘Mob!’ e siga o artista onde ele for”.<sup>86</sup> Exatamente no horário, às 19h41, milhares de pessoas se dirigiram para a Rua 42 com a Sexta Avenida, onde um sistema de som executava uma música. Muitos imaginaram que se tratava

<sup>85</sup> Disponível em: <<http://www.midiaindependente.org/pt/blue/2003/09/263538.shtml>>. Acesso: 20 jan. 2005.

<sup>86</sup> *Idem*.

do artista relacionado no *script* e começaram a vibrar. Um participante dá pistas da confusão que se armou: “Lá estava eu, dançando ao som da música, quando vi um sujeito tirar de dentro de sua maleta uma placa de néon, eu pensei, ‘caramba!’, mesmo em Nova York, não é normal alguém carregar um luminoso na maleta. Imaginei que ele deveria ser o tal artista”, conta o participante Matt Pirelli.<sup>87</sup>

Em seguida, o “artista” (VIII) ergueu com uma das mãos o luminoso em néon onde se podia ler: “Café Thou Art” (ninguém soube dizer o significado da mensagem) e com a outra mão fazia o sinal da paz para as pessoas ali reunidas. Como resposta a multidão entusiasmada começou a gritar: “Paz!”, outros, supondo que aquilo não fazia parte do planejamento, começaram a gritar: “Mob!”. “Quando as pessoas começaram a gritar coisas diferentes, tive certeza de que o encontro era uma performance incrivelmente inteligente sobre pacifismo versus mentalidade de multidões, mas depois descobri que aquilo era apenas uma ação aleatória e caótica, o que, na minha opinião, é perfeito”, comenta a participante Nancy Gomell.<sup>88</sup> Mais tarde, numa festa realizada para comemorar o final do projeto, ficou-se sabendo que o “artista” destacado nas instruções era, de fato, o sistema de som e não o sujeito que segurava o luminoso. A “interrupção” sugerida no *script* era, na realidade, a suspensão da música por uma mensagem gravada onde na seqüência a multidão deveria seguir Bill até uma festa. “Minha idéia inicial era que a caixa de som fizesse um estrondo e os participantes me seguissem no estilo flautista de Hamelin<sup>89</sup> para festa final.” Entretanto, em meio ao tumulto, a mensagem não foi ouvida e a “flash mob fugiu totalmente do meu controle, mas eu fiquei feliz, acabou gerando uma real mob, uma espécie de auto-congratulação, com um impostor seqüestrando o final.”<sup>90</sup>

<sup>87</sup> Disponível em: <<http://www.midiaindependente.org/pt/blue/2003/09/263538.shtml>>. Acesso: 20 jan. 2005.

<sup>88</sup> *Idem*.

<sup>89</sup> “O flautista de Hamelin”, conto clássico alemão de autoria dos Irmãos Grimm.

<sup>90</sup> Disponível em: <[http://web.archive.org/web/20031106045827/http://glowlab.blogs.com/dialogue/2003/09/glowlounge\\_sept\\_1.html](http://web.archive.org/web/20031106045827/http://glowlab.blogs.com/dialogue/2003/09/glowlounge_sept_1.html)>. Acesso: 10 jun. 2005.



**Figura VII:** Flash Mob #8



**Figura VIII:** O “artista”

Depois de passar o verão inteiro organizando flash mobs, Bill se diz pasmo em saber como as *mobs* se espalharam tão rapidamente pelo mundo. Discordando daqueles que caracterizaram as *flash mobs* como um movimento, ele argumenta: “Está claro que, para grupos de pessoas em outras cidades do mundo, a idéia das mobs foi uma excelente base para a criação de sua própria arte social”. Mostrando-se contente em partilhar seu conhecimento com outros *mobsters*, Bill declara: “A maioria das coisas que eu aprendi tenho certeza que os outros também já descobriram. Mantenha as idéias curtas e divertidas. Seja meticuloso em seu planejamento e em suas instruções. Mantenha os organizadores nos bastidores. A idéia é tão simples que fica difícil estragá-la. O que tem sido realmente legal é ver como os organizadores de outras cidades estão interpretando a idéia de maneiras diferentes.”<sup>91</sup> Perguntado se ficou triste com o fim de seu projeto, Bill responde sem hesitar que “não”.

O weblog *cheesebikini*?<sup>92</sup>, responsável por uma ampla cobertura sobre as *flash mobs*, se despede delas com o seguinte texto: “Hoje a noite outra flash mob aconteceu e eles dizem que foi a última. Mas foi a última o quê? Supostamente foi a última flash mob em Nova York organizada por Bill, o inventor das mobs. Bill poderia ser qualquer um desses homens. Claro que em Nova York pode acontecer outras flash mobs. Obrigado, Bill pelas mobs, obrigado

<sup>91</sup> Disponível em: <<http://www.midiaindependente.org/pt/blue/2003/09/263538.shtml>>. Acesso: 20 jan. 2005.

<sup>92</sup> Disponível em: <[http://www.cheesebikini.com/archives/flash\\_mobs/index.html](http://www.cheesebikini.com/archives/flash_mobs/index.html)>. Acesso: em 12 dez. 2004.

pelo mistério e obrigado por não ter vendido a idéia.”<sup>93</sup> Do fotoblog Santan’s Laudromat, responsável pelo arquivamento das fotos de todas as *mobs*, destacamos a última frase: “Obrigado Bill por ter começado este projeto propondo a idéia das mobs e ter terminado no momento certo. Exatamente o que precisávamos no verão úmido e chuvoso de Nova York.”<sup>94</sup>

No sugestivo artigo intitulado “Os desafios analíticos propostos pelo fenômeno das flash mobs”, os autores José Carlos Ribeiro e Antonio Marcos Pereira, relatam que independentemente do caráter assistemático dessas manifestações, trata-se, “em todas as instâncias, de eventos marcados pelo exercício de coordenação coletiva e por sua efemeridade e volatilidade” (RIBEIRO; PEREIRA, 2005, p. 210). Normalmente acontecendo em circuitos urbanos, mas freqüentemente nos hipercentros das grandes metrópoles, representam a ponta final, a culminância de um processo de articulação e organização que tem início no ambiente *on-line*. Utilizando a Internet como meio de disseminação, essencialmente os blogs, as listas de discussão ou os *chats*, os interessados em participar de uma *flash mob* se encontram, definem, e encaminham os procedimentos necessários à consecução do evento. Ao considerarmos esse aspecto é que podemos “pensar no fenômeno das flash mobs como uma construção processual, na qual o ato manifesto é apenas o elo final de uma cadeia de procedimentos previamente tencionada e articulada por alguns de seus participantes, os ‘mobsters’ ou organizadores dos eventos” (*id.*, *ibid.*, p. 211).

Embora o entendimento desse fenômeno possa parecer complexo, incidentes recentes no cotidiano das megacidades (Castells, 2003), vinculados a uma aparente premência pela apropriação do mundo real por parte dos usuários das atuais tecnologias de comunicação, tornam as *flash mobs* um caso exemplar para o questionamento do espaço social e cultural na sociedade contemporânea. Destacando o pensamento do antropólogo Michael Fischer, os autores apontam que as formas de vida emergente, diante da atual composição da sociedade,

---

<sup>93</sup> Disponível em: <[http://www.cheesebikini.com/archives/flash\\_mobs/index.html](http://www.cheesebikini.com/archives/flash_mobs/index.html)>. Acesso: em 12 dez.2004.

<sup>94</sup> Disponível em: <<http://www.satanslaundromat.com/sl/archives/000137.html>>. Acesso: 03 ago. 2003.

nos instigam exatamente por serem capazes de desafiar “as categorias das quais dispomos para organizar nossa compreensão de fenômenos sociais e culturais” (RIBEIRO; PEREIRA, 2005, p. 211).

Salientando um aparente desafio para análise das *flash mobs*, Ribeiro e Pereira apontam as considerações sobre o caráter de sua apresentação enquanto uma manifestação artística, como algo que surge quando consideramos que as encenações das *flash mobs* nos remetem as formas estabelecidas de expressão, como os *happening* e a *performance*.

Nas entrevistas concedidas pelo idealizador e organizador das *flash mobs*, observamos que ele se utiliza em alguns momentos do termo *performance* para caracterizar as *mobs* e, diante do desafio proposto pelos autores, entendemos a pertinência de retornarmos ao início dos anos 70 a fim de analisarmos a origem da *performance*. Entretanto, cabe-nos destacar, que por se tratar de períodos histórico/político distintos, nosso recorte sobre a *performance* será utilizado como um embasamento teórico por entendermos as *flash mobs* como um evento transitório atrelado as novas tecnologias de comunicação.

No livro *A arte da performance*, o autor Jorge Glusberg, aponta que o trabalho “Salto no Vazio”, realizado na cidade de Nice pelo bibliotecário e pintor Yves Klein, talvez possa ser considerado o início do que se tem denominado a arte da *performance*. Klein, “fotografado no instante que saltava para a rua de um edifício, era o protagonista de sua obra e, nesse sentido, a obra em si” (GLUSBERG, 2005, p. 11).

Sugerindo que a origem dessa idéia – do uso do corpo humano como sujeito e força motriz do ritual – inclui necessariamente relações com o Futurismo<sup>95</sup> na Itália, França e

---

<sup>95</sup> Os **futuristas** saúdam a era moderna, aderindo entusiasticamente à máquina onde os objetos não se esgotam no contorno aparente e seus aspectos se interpenetram continuamente a um só tempo, ou vários tempos num só espaço. O grupo pretendia fortalecer a sociedade italiana através de uma pregação patriótica que incluía a aceitação e exaltação da tecnologia. O futurismo é a concretização desta pesquisa no espaço bidimensional. Procura-se neste estilo expressar o movimento real, registrando a velocidade descrita pelas figuras em movimento no espaço. O artista futurista não está interessado em pintar um automóvel, mas captar a forma plástica a velocidade descrita por ele no espaço. Disponível em: <<http://www.historiadaarte.com.br/futurismo.html>>. Acesso: 12 dez. 2005.

Rússia, com o Dadaísmo<sup>96</sup>, o Surrealismo<sup>97</sup>, e a Bauhaus<sup>98</sup>, o autor nos esclarece que esses movimentos têm somente alguns pontos de contato com a arte da performance. A performance, como um gênero artístico independente, só vai surgir a partir dos anos 70 e esclarece que os futuristas e os dadaístas se utilizaram dessa forma de expressão como um meio de provocação e desafio na sua ruidosa batalha para romper com a arte tradicional e impor novas formas de arte. Vejamos o que nos diz o autor:

O seu nihilismo era carregado de ironia e de um certo espírito lúdico; mas era, ao mesmo tempo, a expressão de uma originalidade criativa e de uma busca de envolvimento do público na atividade artística. O que se buscava era uma vasta abertura entre as formas de expressão artística, diminuindo de um lado a distância entre vida e arte, e, por outro lado, que os artistas se convertessem em mediadores de um processo social (ou estético-social) (GLUSBERG, 2005, p. 12).

As performances geralmente nascem de exercícios de improvisação ou de ações espontâneas que, de acordo com Glusberg, trabalham todos os canais da percepção tanto de forma alternada como simultânea. Basicamente elas são constituídas em experiências táteis, motoras, acústicas, cinestésicas e, principalmente, visuais. De fato, atesta o artista argentino, a maioria das classificações existentes são baseadas nessa taxonomia sensorial perceptiva.

Enquanto o *performer* põe em ação todos os sentidos, ele também produz significados. Colocar a atuação do *performer* meramente em termos de uma tipologia intuitiva ou impressionista pode parecer insuficiente e até inaceitável. É necessário, portanto, enfocar os elementos que vão dar vida à ação transgressora do *performer* no nível da representação (GLUSBERG, 2005, p. 71).

Segundo o autor, nenhuma performance pode ser vista isolada de seu contexto por estar estritamente associada ao seu meio cultural, sendo a vida na sociedade uma das maiores fontes de elementos para a arte da performance. No entanto, Glusberg esclarece que não está

<sup>96</sup> A proposta do **dadaísmo** era que a arte, solta das amarras racionalistas, fosse apenas o resultado do automatismo psíquico, selecionando e combinando elementos por acaso. Sendo a negação total da cultura, o Dadaísmo defende o absurdo, a incoerência, a desordem, o caos. Politicamente, firma-se como um protesto contra uma civilização que não conseguiria evitar a guerra. Disponível em: <<http://www.historiadaarte.com.br/futurismo.html>>. Acesso: 12 dez. 2005.

<sup>97</sup> O **surrealismo** foi por excelência a corrente artística moderna da representação do irracional e do subconsciente. Suas origens devem ser buscadas no dadaísmo e na pintura metafísica de Giorgio De Chirico. Este movimento artístico surge todas às vezes que a imaginação se manifesta livremente, sem o freio do espírito crítico, o que vale é o impulso psíquico. Os surrealistas deixam o mundo real para penetrarem no irreal, pois a emoção mais profunda do ser tem todas as possibilidades de se expressar apenas com a aproximação do fantástico, no ponto onde a razão humana perde o controle. Disponível em: <<http://www.historiadaarte.com.br/futurismo.html>>. Acesso: 12 dez. 2005.

<sup>98</sup> **Bauhaus**, nome pelo qual é conhecida a *Staatliches Bauhaus* (literalmente, *casa estatal de construção*), uma escola de arte e arquitetura de vanguarda que funcionou entre 1919 e 1933 na Alemanha. A Bauhaus foi uma das maiores e mais originais expressões do que é chamado Modernismo na arquitetura, sendo uma das primeiras escolas de design do mundo. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Bauhaus>>. Acesso: 12 dez. 2005.

se referindo às 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, insólitas” (GLUSBERG, 2005, p. 72).

As performances, nesse sentido, realizam uma crítica às circunstâncias da vida: a impostura dos dramas convencionais, o jogo de espelhos que envolve nossas atitudes e sobretudo a natureza estereotipada de nossos hábitos e ações. Segundo o artista, a esta ruptura com os padrões tradicionais do viver, que também podem implicar uma denúncia, se justapõe uma ruptura aos códigos do teatro e da dança, que estão longe de serem estranhos à arte da performance.

Sugerindo ser interessante resgatarmos a etimologia da palavra performance, o autor descreve que o vocábulo entrou para a língua inglesa como uma derivação do latim *performance* que significa realizar, executar, desempenhar, realizar, atuar, acompanhar, ato, ação, podendo também significar uma cerimônia, um rito, um espetáculo, a execução de uma peça de música, uma representação teatral ou um feito acrobático.

Diante das significações sugeridas por Glusberg, retomamos as *flash mobs*, onde observamos suas encenações como um fenômeno fronteiro que possui algo da esfera artística e que se aproxima do conceito de performance. Na *flash mob* de número cinco, realizada no Central Park, os participantes subiram numa pedra e imitaram o som dos pássaros<sup>99</sup> onde “a idéia era que as pessoas se tornassem o espetáculo ao responder a um convite enviado por e-mail. De certo modo elas estavam criando algo ao se tornarem o espetáculo e a audiência”<sup>100</sup>, declara Bill.

No artigo “Multidões instantâneas”, publicado na *Folha de S. Paulo*<sup>101</sup>, o crítico de arte Walter Zanini nos aponta que “isso tudo é parte do processo de desmaterialização que arte

---

<sup>99</sup> Disponível em: <<http://www.satanslaundromat.com/sl/archives/000098.html>>. Acesso: 03 ago. 2003.

<sup>100</sup> Disponível em: <<http://www.ibiblio.org/pub/electronic-publications/stay-free/archives/24/flash-mobs-history.html>>. Acesso: 10 maio 2004.

<sup>101</sup> *Folha de S. Paulo*, caderno *Ilustrada*, 13 ago. 2003.

vem sofrendo desde os anos 50, com o *happening*, a performance, a *body art*”, e conclui dizendo que a “arte postal do grupo Fluxus<sup>102</sup> está agora na Internet, trazendo bons e maus resultados. Isso sempre vai ser discutido. O Fluxus tem seus detratores até hoje”.

Destacando outro artigo, “Relâmpago da multidão”, disponível no jornal *on-line CorreioWeb*<sup>103</sup>, André Lemos descreve que as “manifestações relâmpago não são novas e foram freqüentes nos anos 60 e 70, tanto de cunho político como artístico”. Alega que, nesse sentido, os fenômenos das *flash mobs* não são uma novidade e diz que a novidade é a “utilização das tecnologias móveis e em rede (*sites*, blogs, listas etc.) como forma de articulação de pessoas que se reúnem sem nenhuma reivindicação política explícita”. E conclui que embora “as formas sejam variadas, o que parece estar em jogo é uma performance corporal e a criação de uma maneira de interfacear o espaço eletrônico das redes telemáticas com o espaço urbano das metrópoles”.

Observando a configuração das *flash mobs* mais detalhadamente e assumindo uma postura cética, Ribeiro e Pereira sugerem que não há qualquer questão nova e apontam algumas formas híbridas que parecem elucidar um fenômeno como as *flash mobs*. A arte engajada, por exemplo, se apresenta como expressões políticas explícitas que, ao mesmo tempo, se configura como uma manifestação artística e política. Ainda como exemplo os autores apontam os eventos políticos atuais alegando que esses aparecem muitas vezes envoltos na aura do espetáculo ao adquirirem algo da expressão artística. O refinamento estético e o freqüente apelo a convocações emocionais tornam o ambiente político cada dia mais afinado a manifestações artísticas, tais como o *happening* e a performance.

---

<sup>102</sup> Segundo George Maciunas, idealizador do movimento Fluxus, “a arte Fluxus não leva em consideração a distinção entre arte e não arte, não leva em consideração a indispensabilidade, a exclusividade, a individualidade, a ambição do artista; não considera toda pretensão de significação, variedade, inspiração, trabalho, complexidade, profundidade, grandeza e institucionalização. Lutamos, isso sim, por qualidades não estruturais, não teatrais e, por impressões de um evento simples e natural, de um objeto, de um jogo, de uma gag” (Maciunas, Apud, GLUSBERG, 2005, p. 38).

<sup>103</sup> Disponível em: <[http://www2.correioweb.com.br/cw/EDICAO\\_20030823/sup\\_pen\\_230803\\_20.htm](http://www2.correioweb.com.br/cw/EDICAO_20030823/sup_pen_230803_20.htm)>. Acesso: 12 out. 2003.

O que importa considerar aqui é que a conexão entre as esferas artísticas e política é, no caso da arte engajada e da política espetacularizada, tomada como um dado, e participa da própria configuração do evento e do conjunto de expectativas que mobilizamos para realizá-los e/ou interpretá-los. No caso das flash mobs, o que é particularmente notável é a extensão em que o evento provoca tensões em nossa capacidade de decidir sobre sua natureza e operar um enquadramento automático, consistente com nossas concepções ordinárias sobre o que é um evento artístico ou político (RIBEIRO; PEREIRA, 2005, p. 214).

Em conformidade com os autores, acreditamos que assumir as *flash mobs* como um evento artístico ou político é perder de vista sua característica mais interessante que é justamente a de revisitar e redescrever nossos conceitos analíticos prontos. Bill nos conta que a princípio imaginou uma espécie de brincadeira absurda, mas que sua execução acabou se tornando “numa peça de arte da performance. Minha idéia era fazer algo constrangedor, como um grupo de pessoas interrompendo o fluxo da cidade. Você anda pelas ruas e passa por centenas de lojas que normalmente tem três pessoas dentro, então gostei da idéia de naquele dia você caminhar e de repente ver cento e cinqüenta pessoas dentro de uma loja gritando”.<sup>104</sup>

Apontando um outro desafio suscitado nestas manifestações identificamos a dicotomia ordem e caos; se por um lado, para os não participantes, as *flash mobs* aparentam uma verdadeira desordem coletiva, por outro lado, para seus participantes, fica evidenciada a precisão na execução das ações, haja vista a cronometria e a sincronicidade exigida em cada procedimento acertado. Nesse sentido Ribeiro e Pereira afirmam que a característica diferenciadora e espetacular dessas manifestações não é somente a presença de atos dissonantes, mas sim o fato delas serem pautadas por uma ordem, por uma sistemática e um controle não identificados na manifestação em si, mas nos acordos previamente estabelecidos no mundo *on-line*.

Suscitando o debate sobre o fim da arte, os autores utilizam o recente trabalho do filósofo Richard Shusterman para nos apontar que a discussão sobre o fim da arte pode ganhar novos contornos quando deixamos de compreender esse “fim” como rendição e derrocada e

---

<sup>104</sup> Disponível em: <<http://www.laweekly.com/ink/04/37/features-bemis.php>>. Acesso: 10 nov. 2004.

passamos a refletir, sob uma perspectiva contemporânea, o “fim” da arte como projeto e devir que evocam uma série de questionamentos novos. Ao percebermos as *flash mobs* como manifestações artísticas que ocorrem nos centros urbanos das cidades, retomamos a especulação do *flâneur* sobre os limites do comportamento aceitável na esfera pública. “O que está acontecendo aqui?”, pergunta-se uma testemunha e, antes mesmo de encontrar uma resposta plausível ao seu questionamento, o evento já pertence exclusivamente à sua memória, passando a ter lugar apenas na esfera virtual onde somente através do acesso aos arquivos podemos observar a memória dos vários envolvidos e circundantes nas conversações estabelecidas. Assim, assinalam Ribeiro e Pereira, podemos pensar que as *flash mobs* se assemelham aos *happenings* e as performances já conhecidos, sem, entretanto, recusar suas especificidades e particularidades.

Numa outra perspectiva podemos suscitar seu caráter político: o que esses eventos têm, ou podem ter, de político? Imediatamente as *flash mobs* nos remetem a outros episódios semelhantes, mas que são essencialmente marcados por um conteúdo de protesto e afirmação pública de posicionamentos políticos, “tais como as mobilizações contra a disseminação dos modelos neoliberais que testemunhamos em Seattle, Washington e Praga, em 2000” (RIBEIRO; PEREIRA, 2005, p. 216). Salientando um comentário da ativista canadense Naomi Klein, os autores apontam a importância de se verificar aquilo que a primeira vista parece ser um aspecto frágil de tais manifestações, por exemplo, a falta de organização no sentido daquilo que tradicionalmente atribuímos à idéia de organização em movimentos dessa natureza, alegando que pode estar justamente aí a maior relevância do ponto de vista político.

Ao explorarem as possibilidades de organização por intermédio da Internet e experimentarem o exercício de tarefas que envolvem um grande número de pessoas fazendo uso de centros de decisão flexíveis, mutáveis e distribuídos, os envolvidos em tais operações estão dando os primeiros passos para que possamos avançar em termos de imaginação, inovação e criatividade no exercício do protesto político (RIBEIRO; PEREIRA, 2005, p. 216).

Bill, autor do projeto das *flash mobs*, afirma que no início negou qualquer interpretação política ao projeto “porque não havia uma grande reunião para traçar um manifesto, eu não tinha a menor idéia de quem estava vindo participar. Confiava nas evidências que as pessoas me contavam por e-mail, onde uns diziam que gostaram de participar porque era engraçado, outras porque era social”.<sup>105</sup> Revelando que num determinado momento percebeu que elas estavam conquistando um cunho político porque “quando entramos numa dessas grandes lojas a idéia que se tem é que você vai comprar algo, e quando você tenta expressar qualquer outra coisa diferente pode parecer que estamos infringindo as regras. Como o espaço comercial é quase um espaço público, eu pensei que poderia parecer político ir a uma dessas lojas”.<sup>106</sup>

Considerando o caráter inovador e rebelde de tais fenômenos, podemos nos aproximar com outros olhos da noção de heterotopia proposta por Foucault, a fim de avaliarmos como uma possível contribuição para o entendimento do fenômeno *flash mob*. Após analisarmos os horizontes espaciais entre o espaço da família e o social, os espaços público e privado, o espaço de trabalho e o de lazer, destacamos o pensamento do filósofo francês:

Entre todos esses posicionamentos, o que me interessa são alguns dentre eles que tem a curiosa propriedade de estar em relação com todos os outros posicionamentos, o que me interessa são alguns dentre eles que tem a curiosa propriedade de estar em relação com todos os outros posicionamentos, mas de um tal modo que eles suspendem, neutralizam ou invertem o conjunto de relações que se encontram por eles designadas, refletidas ou pensadas (FOUCAULT, 2001, p. 414).

Aqui, os autores Ribeiro e Pereira nos apontam que a especificidade das *flash mobs* parece ter afinidades com a configuração proposta por Foucault quando elas sugerem uma série de inversões, ou redistribuições de polaridades tradicionais, suspendendo por instantes juízos preconcebidos a respeito do que pode e do que não pode ser feito no espaço urbano, ou mesmo da ação que é legítima nos horizontes da sociabilidade ordinária mas que é capaz de ser provocativa e instigante (RIBEIRO; PEREIRA, 2005, p. 217). E destacam que precisamos

---

<sup>105</sup> Disponível em: <<http://www.laweekly.com/ink/04/37/features-bemis.php>>. Acesso: 10 nov. 2004.

<sup>106</sup> Disponível em: <<http://www.laweekly.com/ink/04/37/features-bemis.php>>. Acesso: 10 nov. 2004.

desenvolver uma certa destreza para lidar com a incerteza, a volatilidade, e o caráter híbrido de fenômenos como as *flash mobs* (*id., ibid.*, p. 218).

Concluindo uma de suas entrevistas, Bill (IX) descreve que recebeu um e-mail de um *flash-mobber* polonês onde estava relacionado o *link* para um *site* responsável pelo planejamento de uma *flash mob* global.<sup>107</sup> “Para mim a idéia de solidariedade é fascinante e fiquei admirado porque eu concebi as flash mobs como um fenômeno muito local e essa flash mob está sendo organizada de uma forma muito próxima da minha idéia original.”<sup>108</sup> A primeira Global Flash Mob aconteceu em outubro de 2003.



**Figura IX:** O anônimo Bill com Rheingold em novembro de 2003

Ganhando notoriedade, a Global Flash Mob # 2 (X) tinha como objetivo comemorar o aniversário de um ano da primeira manifestação que ganhou destaque ocorrida na loja de Departamentos Macy’s em 17 de junho de 2003. O interessado em participar tinha que se inscrever no site FARS – *Flashmob Association*<sup>109</sup>, mantido por Dave e seu colega Capricorn, a fim de receber os *scripts*, via e-mail, pouco antes do começo do evento. Na véspera da manifestação tinham 37 países, 97 cidades e 131 *sites* inscritos.

<sup>107</sup> Disponível em: <<http://www.flashmob.fm/forum/>>. Acesso: 15 jun. 2004.

<sup>108</sup> Disponível em: <<http://www.ibiblio.org/pub/electronic-publications/stay-free/archives/24/flash-mobs-history.html>>. Acesso: 10 maio 2004.

<sup>109</sup> Disponível em: <<http://www.fars.ru/>>. Acesso: 17 jun. 2004.



**Figura X:** Global Flash Mob #2

Dave, o principal articulador da GFM#2, diz que respeitou o espírito do sem sentido e do inusitado das *flash mobs* organizadas por Bill em Nova York, alegando que seu maior trabalho foi conciliar um roteiro que atendesse as características sócio-culturais de cada local inscrito. “O planejamento foi divertido”, diz Tempest, o responsável pela organização em Sydney, “o script é bem legal, e vai deixar muita gente confusa.”<sup>110</sup> De acordo com o fuso horário, a primeira *flash mob* aconteceu na Nova Zelândia e a última em Los Angeles.

Cabe destacar que em 2005 aconteceu a GFM #3<sup>111</sup> e a organização da quarta já está sendo discutida<sup>112</sup> (ANEXO D). Como se vê as *flash mobs* ainda estão em movimento.

<sup>110</sup> Disponível em: <<http://www.wired.com/news/culture/0,1284,63872,00.html>>. Acesso: 17 jun. 2004.

<sup>111</sup> Disponível em: <<http://www.flashmob.fm/>>. Acesso: 15 maio 2005

<sup>112</sup> Disponível em: <<http://flashmob.fm/forum/index.php>>. Acesso: 28 dez. 2005.

## Considerações finais

*“Algo há a fazer, ou melhor, a pensar.  
Pois o fim de um pensamento não é o fim da possibilidade de inventar;  
pois não temos o direito de desprezar o presente; pois precisamos conhecer  
os perigos e as estratégias que nos permitam resistir; pois devemos escolher o  
que queremos que permaneça e lutar por isto. Imperioso optar por um  
“ceptismo activo” que nos proteja da falsa euforia como da improdutiva apatia.  
O resto é tentar, correndo o risco de encontros e encontrões, de muitos pequenos  
enganos e de algumas contradições que, esperamos, sejam perdoáveis.”*  
Ieda Tucherman

Movidos pela inquietação sobre o reflexo das atuais tecnologias comunicacionais nas práticas sociais e subjetivas, buscamos identificar o fenômeno das *flash mobs* como um movimento contemporâneo que suscita curiosidade por levantar uma série de reflexões para sua análise. Assim, diante desse conjunto de transformações procuramos delinear como os veículos de comunicação de massa e as novas tecnologias vêm servindo como suporte para organização social.

Sendo assim, partimos da Revolução Industrial e identificamos como o salto tecnológico proporcionou uma nova configuração para o agrupamento social e urbano. O indivíduo diante da cidade moderna passa a vivenciar uma experiência de reunificação instantânea proporcionada pela aceleração dos meios de transporte e pela velocidade atribuída aos meios de comunicação. A informação surge como a principal gestora dessas relações complexas e passa a ser distribuída através de um centro regulador que se apropria dos veículos de comunicação funcionando como um distribuidor de normas para a periferia. O prestígio da imprensa, segundo Gabriel Tarde (1992), está na força de aproximar interesses comuns e na possibilidade da formação de novos agregados sociais, gerando um vínculo de afinidades e de pensamento onde a leitura do mesmo jornal é capaz de vencer, sem dificuldade, fronteiras anteriormente nunca ultrapassadas pela voz do orador. Voltando nosso olhar para o momento atual, podemos identificar uma proximidade entre a concepção da imprensa moderna e a Internet como um lugar capaz agregar pessoas ao redor do mundo com interesses em comum.

Percebendo o processo progressivo dos meios de comunicação, caminhamos até o surgimento da televisão e observamos como a mídia afeta nosso comportamento, pois a informação aliada ao entretenimento, uma característica da mensagem televisiva, transfere para o nosso consciente a capacidade de selecionar, recombina e interpretar as imagens e os sons desenvolvidos por meio de nossas práticas coletivas ou preferências individuais. Assim, os *mass media* passam a ser uma representação de nossa cultura, disseminada, principalmente, através da distribuição da informação pela mídia.

Chegando ao surgimento da Internet, examinamos a escalada do seu desenvolvimento e destacamos novas possibilidades de interação entre os indivíduos pontuando algumas práticas de experimentação social. Trata-se de dois momentos que consideramos de fundamental importância para constituição da sociedade ocidental. No primeiro período, após o século XVIII, identificamos um mundo especificamente urbano, marcadamente mais rápido, caótico, fragmentado e desorientador. A modernidade urbana, tal como concebida pelo sociólogo alemão Georg Simmel (1967), foi percebida como um bombardeio de estímulos, onde a intensificação da estimulação nervosa contribuiu para alterações dos fundamentos fisiológicos e psicológicos da experiência subjetiva. No segundo, diante da sociedade contemporânea e das novas tecnologias comunicacionais assistimos uma reformulação no modo como os indivíduos interagem entre si provocando um grande debate em torno do tipo de realidade que essas comunidades teriam no relacionamento interpessoal.

O conceito de comunidade, tal como concebido na modernidade, ganha novos contornos quando nos deparamos com a comunicação mediada por computador (CMC). Sendo assim, examinamos as sucessivas transformações que o conceito de comunidade sofreu ao longo dos séculos. Caminhando até a década de 80, identificamos o surgimento dos primeiros computadores ligados em rede e percebemos uma nova possibilidade de associação dos indivíduos em torno do ambiente *on-line*. Inspirados pelo autor Howard Rheingold, tido como

o pioneiro no debate sobre as comunidades virtuais, focamos a discussão na definição cunhada pelo autor onde ele as define como “agregados sociais surgidos na Rede, quando os intervenientes de um debate o levam por diante em número e sentimento suficientes para formarem teias de relações pessoais no ciberespaço” (RHEINGOLD, 1996, p. 18).

Baseados em Manuel Castells (2003), destacamos que as comunidades virtuais não precisam opor-se às comunidades físicas, são formas diferentes de comunidade, com leis e dinâmicas específicas e que, por não adotarem o mesmo modelo de comunicação e interação de uma comunidade física real, não devem ser consideradas imaginárias, elas funcionam num plano intermediário ao da realidade. São redes sociais baseadas em laços diversificados e especializados, capazes de gerar reciprocidade e apoio através de uma interação dinâmica que, muitas vezes, ultrapassa os limites da Internet e se estendem para atividades e encontros no espaço social geográfico. Conforme destaca Castells, as comunidades virtuais têm sua própria dinâmica: a Rede é a Rede. Aqui, o que tentamos esclarecer é que a constituição das comunidades virtuais não pode ser confrontada com o ideal das comunidades clássicas por entendermos que não existe uma competição entre o real e o virtual e sim a busca de uma melhor convivência entre ambos.

O contínuo desenvolvimento da Internet e sua conseqüente popularização tornou possível aos usuários experimentar e vivenciar novas e diversas identidades através da navegação em novos territórios existenciais. Analisando a construção identitária desse usuário e seu descentramento ao longo das últimas décadas, pontuamos algumas rupturas que colaboraram para o surgimento da idéia de identidade enquanto algo não definível e não fixado. Considerando o ambiente de jogos *Multi-User Dungeons* (MUD's) como um exemplo notável para o exercício dessa experimentação, vimos no amplo estudo desenvolvido por Sherry Turkle (1997) como o indivíduo desenvolveu um espaço de liberdade para “brincar” de construir espaço e identidade, funcionando como um lugar para projeção do seu

imaginário. Observamos, então, como os indivíduos, na década passada, experimentaram novas práticas sociais interpretando diferentes papéis através da interação com outras pessoas em ambientes *on-line*.

No início deste século XXI, a partir do surgimento dos dispositivos móveis de comunicação, e a consequente mobilidade proporcionada por sua utilização, podemos dizer que estamos diante de uma prática inversa, o indivíduo sai do espaço virtual para interagir no espaço público urbano. A constante conexão entre o espaço virtual e o físico, proporcionado pelas novas dinâmicas de acesso e o uso da rede nas metrópoles contemporâneas, inaugura uma nova fase da sociedade da informação onde destacamos as *flash mobs* como um exemplo singular desse atual cenário.

Ao longo desses dois anos estivemos em contato com as mais variadas referências disponibilizadas em sites, jornais e artigos a fim de investigarmos o surgimento e a disseminação das *flash mobs*. Sendo assim optamos por focar nossa análise nas oito *flash mobs* organizadas pelo anônimo Bill em Nova York, por entendermos que sua propagação dentro dos mais variados contextos sociais acabou resultando num certa crise de identidade. Como por exemplo, a primeira manifestação realizada em São Paulo, onde os participantes se mantiveram no local dando entrevistas para imprensa ao invés de dispersar. A dispersão é uma das características de maior relevância nas organizadas por Bill. Entretanto, cabe-nos destacar, que não desprezamos as que ocorreram ao redor mundo, somente optamos por delinear as ocorridas em Nova York por entendermos que as demais se constituíram num desdobramento dessa iniciativa.

A questão que entendemos ser de fundamental importância, e que buscamos identificar de maneira criativa ao longo deste trabalho, é que essa forma de manifestação coletiva, mesmo ocorrendo sem qualquer justificativa aparente, a não ser o desejo do inusitado, guarda consigo a característica de um evento marcado pelo exercício de coordenação coletiva onde

sua representação final, ou dizendo melhor, sua culminância é o resultado de um processo articulado e organizado no ambiente *on-line*.

Diante desse rompimento de fronteiras entre o espaço virtual e o físico identificamos a existência de um ponto de convergência que pode ser entendido como um espaço sendo transformado em outro. Em oposição às utopias, que são tratadas como posicionamentos sem lugar, identificamos o termo heterotopia cunhado por Michel Foucault, por entendermos que as *flash mobs* “tem o poder de justapor em um só lugar real vários espaços, vários posicionamentos que são em si próprios incompatíveis” (FOUCAULT, 2001, p. 418). Normalmente realizadas em lugares que representam centros de poder nas grandes metrópoles, sejam eles a representação de um lugar antropológico (AUGÉ, 2003) ou um ícone da sociedade de consumo, as *flash mobs* acabam por agrupar uma série de espaços diferentes. Seu caráter instantâneo faz com que um espaço geográfico tradicional se transforme num palco para realização de uma encenação organizada essencialmente no âmbito virtual.

Sendo assim, o espaço urbano contemporâneo, em conjunto com as atuais tecnologias comunicacionais, altera nossa concepção sobre o tempo e o espaço ao proporcionar uma velocidade contínua suprimindo as distâncias de caráter delimitativos. Trata-se de uma nova forma de estar no coletivo. Aqui propomos uma pergunta que entendemos, ainda, pertinente: por que estariam as pessoas abandonando sua rotina diária para intervir, por alguns minutos, num espaço público urbano? Sugerindo que na contemporaneidade o tédio e a falta de objetivos, conforme podemos analisar em alguns relatos, geram um sentimento de permanente insatisfação e que vai encontrar na satisfação das sensações sua principal fonte para constituição de identidades, destacamos o pensamento do psicanalista Pedro Salem onde ele aponta que, no contexto pós-moderno,

o tédio assume novas expressões graças ao esvaziamento dos suportes tradicionais de doação de identidade, às novas proporções assumidas pelo culto do eu e à realização no presente e ainda pelo fato de o modo de vida consumista ter se radicado definitivamente na cultura. As mudanças geradas pela revolução individualista fomentaram subjetividades narcísicas, aut centradas, cujas principais

características são identidades em permanente mutação e empenhadas na conquista de uma gratificação constante, imediata e prioritariamente sensorial (SALEM, 2004, p. 153).

Diante das inúmeras possibilidades de escolha e na falta de um engajamento comunitário maior o personagem acaba se satisfazendo com a realização imediata dos seus desejos.

Independente do caráter político ou apolítico do movimento, a mobilização via Internet ou via telefones celulares, está funcionando. O destaque e a importância ficam por conta dos jovens estarem usando a Internet e a comunicação móvel para estabelecer uma cultura própria. Assim, vislumbramos as *flash mobs* como a necessidade de formação de uma comunidade acoplada ao entretenimento, mesmo sendo ela fluída. Livres de qualquer vínculo, os laços das “comunidades estéticas” (BAUMAN, 2001, p. 68) devem ser experimentados no ato, sem o compromisso de serem levados para sua rotina diária.

Ao concluirmos a presente dissertação, não poderíamos deixar de citar as *smarts mobs*, que mesmo se tratando de dois fenômenos sociais com formato de mobilização e atuação distintos, acreditamos que seria incorrer num erro não falarmos brevemente sobre elas. Assim, logo nos vem a questão: como podemos distinguir um do outro? Ao longo dessa pesquisa foi possível identificar que a principal distinção entre os dois fica por conta das *smarts mobs* estarem sempre relacionadas ao ativismo político, enquanto as *flash mobs* são organizadas, essencialmente, para o entretenimento.

Durante o *boom* das *flash mobs*, apesar de encontrarmos algumas dificuldades ao longo do processo por nos depararmos com *sites* fora do ar ou desatualizados, foi possível detectar que sua organização sempre esteve ancorada em *sites* ou blogs que dependiam de um regente (ou *mobsters*) para desencadear a organização que culminaria na distribuição dos e-mails, enquanto as *smarts mobs* despontam, normalmente, de um posicionamento político que muitas vezes utiliza os telefones celulares como suporte. Para tanto, não podemos deixar de apontar o clássico exemplo descrito por Howard Rheingold no seu livro *Smart Mobs: The*

*next social revolution*, onde ele descreve a força de uma das primeiras manifestações *smart mobs*:

No dia 20 de janeiro de 2001, o Presidente das Filipinas, Joseph Estrada,<sup>113</sup> foi o primeiro chefe de estado na história a perder o poder por uma “multidão inteligente” (*smart mob*). Mais de um milhão de moradores de Manila, mobilizados e coordenados por uma onda de mensagens de texto disparados pelo *site* People Power (criado em 1986) afrontaram o regime de Marcos com manifestações pacíficas. Dezenas de milhares de filipinos convergiram para Av. Epifanio de Los Santos, conhecida como “Edsa”, uma hora após a primeira mensagem de texto ter sido lançada: “Vá para 2EDSA. Use preto”. Durante quatro dias mais de um milhão de cidadãos apareceram vestidos de preto. Estrada caiu. A lenda da “geração *txt*” tinha nascido. Derrubar um governo sem disparar um único tiro era uma demonstração prematura e momentânea do surgimento do comportamento *smart mob* (RHEINGOLD, 2003, p. 157, tradução nossa).

Assim, podemos dizer que as *mobs* estão sendo capazes de reunir um número considerável de pessoas que cada vez mais se apropriam das novas tecnologias para organizá-las. Estaria a participação em uma *smart mob* ou em uma *flash mob* contribuindo para mudanças cognitivas futuras? Se pensarmos que as tecnologias de comunicação são peças fundamentais em todo processo de desenvolvimento da humanidade, como vimos neste trabalho, podemos dizer que um novo comportamento sociocultural está emergindo dessa nova relação homem/novas tecnologias.

---

<sup>113</sup> O presidente Joseph Estrada estava sendo indiciado pela suspeita de ter embolsado US\$ 82 milhões em propinas e comissões durante seus 31 meses no poder. Fonte: <<http://an.uol.com.br/2001/abr/26/0mun.htm>>. Acesso: jun. 2005.

## Referências bibliográficas

ALMEIDA, Maria Isabel Mendes de; TRACY, Kátia M. de Almeida. *Noites nômades: espaço e subjetividade nas culturas jovens contemporâneas*. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

AUGÉ, Marc. *Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade*. Campinas: Papirus, 1994.

BAUMAN, Zygmunt. *O mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

\_\_\_\_\_. *Globalização: as conseqüências humanas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.

\_\_\_\_\_. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

\_\_\_\_\_. *Comunidade: a busca por segurança no mundo atual*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

BRUNO, Fernanda. *Máquinas de ver, modos de ser: visibilidade e subjetividade nas novas tecnologias de informação e de comunicação*. Trabalho apresentado na V Bienal Iberoamericana de la Comunicación, em setembro de 2005 na Cidade do México. Disponível em: <<http://www.ull.es/publicaciones/latina/bienaldecomunicacionmesa2.pdf>>. Acesso: 14 out. 2005.

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. v. I. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

\_\_\_\_\_. *O poder da identidade*. V. II. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

CHARNEY, Leo. Num instante: o cinema e a filosofia da modernidade. CHARNEY, Leo; SCHWARTZ R. Vanessa (org). In: *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosacnaify, 2004.

CORREIA, João Carlos. *Alice nas janelas do ecrã*. Disponível em: <<http://www.labcom.ubi.pt/agoranet/03/correia-joao-carlos-alice-nas-janelas-do-ecra.pdf>>. Acesso: 26 set. 2005.

COSCARELLI, Crislaine. *O fenômeno Orkut*. Disponível em: <[http://www.universia.com.br/html/materia/materia\\_eeab.html](http://www.universia.com.br/html/materia/materia_eeab.html)>. Acesso: 06 ago. 2005.

COUTO, Edvaldo; FONSECA, Daisy. *Comunidades virtuais: os relacionamentos no Orkut*. Disponível em: <[http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtF0und/404\\_43.htm](http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtF0und/404_43.htm)>. Acesso: 03 ago. 2005.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2002.

FELINTO, Erick. *A religião das máquinas: ensaios sobre o imaginário da cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2005.

FERNBACK, Jan; THOMPSON, Brad. *Virtual Communities: Abort, Retry, Failure?* Disponível em: <<http://www.rheingold.com/texts/techpolitix/VCCivil.html>>. Acesso: 12 jul. 2005.

FOUCAULT, Michel. Outros espaços. In: MOTTA, Manuel Barros da (org.). *Ditos e escritos III – Estética: literatura e pintura, música e cinema*. Rio de Janeiro. Forense Universitária, 2001.

\_\_\_\_\_. *Vigiar e punir*. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

GONÇALVES, Márcio. *Comunicação, virtual e amor na sociedade contemporânea*. 2000. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-graduação em Comunicação/ UFRJ, Rio de Janeiro.

GIDDENS, Anthony. *Modernidade e identidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

GLUSBERG, Jorge. *A arte da performance*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

HABERMAS, Jürgen. *Mudança estrutural da esfera pública*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2003.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

LEMOS, André. *Cyborgização da cultura contemporânea. A página dos ciborgues*. 1999. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/cap1.html>>. Acesso: 28 nov. 2005.

\_\_\_\_\_. *Agregações eletrônicas ou comunidades virtuais? Análise das listas FACOM e Cibercultura*. 1999. Disponível em: <[http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/agregacao.htm#\\_ftn1](http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/agregacao.htm#_ftn1)>. Acesso: 20 jul. 2005.

\_\_\_\_\_. Cibercidade. In: LEMOS, André; PALACIOS, Marcos (org.). *Janelas do ciberespaço*. Porto Alegre: Sulina, 2000. Disponível: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/cibercidades/>>. Acesso: 23 ago. 2005.

\_\_\_\_\_. Micronações virtuais: cidadania e cibercultura. In: LEMOS, André (org.). Rio de Janeiro: E-Papers Serviços Editoriais, 2004.

\_\_\_\_\_. Cibercidades: um modelo de inteligência coletiva. In: LEMOS, André (org.). *Cibercidade: a cidade na cibercultura*. Rio de Janeiro: E-Papers Serviços Editoriais, 2004.

\_\_\_\_\_. 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.

MATTELART, Michèle e Armand. *História das Teorias da Comunicação*. São Paulo: Loyola, 1999.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 2002.

MUSSO, Pierre. A filosofia da rede. In: PARENTE, André (org.). *Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação*. Porto Alegre: Sulinas, 2004.

OLDENBURG, Ray. *The Great Good Place*. Disponível em: <<http://www.montclair.edu/pages/ics/Oldenburg.html>>. Acesso: 01 jul. 2005.

PALACIOS, Marcos. *Cotidiano e sociabilidade no cyberspaço: apontamentos para discussão*. Disponível em: <<http://web.archive.org/web/20010217070329/http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/palacios/cotidiano.html>>. Acesso: 10 jul. 2005.

PRIMO, Alex. *A emergência das comunidades virtuais*. Disponível em: <<http://usr.psyco.ufrgs.br/~aprimo/pb/espiralpb.htm>>. Acesso: 05 jul. 2005.

\_\_\_\_\_. *Conflito e cooperação em interações mediadas por computador*. CD-Rom. XIV Compós, UFF: Rio de Janeiro, 2005.

RHEINGOLD, Howard. *A comunidade virtual*. Lisboa: Gradiva, 1996.

\_\_\_\_\_. *Smart Mob. The next social revolution*. Cambridge: Perseus Publishing, 2003.

ROLNIK, Raquel. *O que é a cidade*. São Paulo: Brasiliense, 1995.

RECUERO, Raquel. *Comunidades virtuais: uma abordagem teórica*. Disponível em: <<http://www.pontomidia.com.br/raquel/teorica.pdf>>. Acesso: 25 jun 2005.

\_\_\_\_\_. *Um estudo do capital social gerado a partir de redes sociais no Orkut e nos weblogs*. CD-Rom. XIV Compós, UFF: Rio de Janeiro, 2005.

RIBEIRO, José Carlos. *Múltiplas identidades virtuais: a potencialização das experiências exploratórias do "eu"*. CD-Rom. XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação / Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2005.

Ribeiro, José Carlos; PEREIRA, Antonio Marcos. Os desafios analíticos propostos pelo fenômeno das flash mobs. In: LEMOS, André (org.). *Cibercidade II: Ciberurbe. A cidade na sociedade da informação*. Rio de Janeiro: E-Papers Serviços Editoriais, 2005.

SALEM, Pedro. *Do luxo ao fardo: um estudo histórico sobre o tédio*. Rio de Janeiro: Relume Dumará (Conexões; v.21), 2004.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

SENNETT, Richard. *Carne e pedra: o corpo e a cidade na civilização ocidental*. Rio de Janeiro: Record, 2003.

SILVA, Adriana Araújo de Souza e. *Interfaces móveis de comunicação e subjetividade contemporânea de ambientes de multiusuários como espaços (virtuais) a espaços (híbridos) como ambiente de multiusuários*. 2004. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-graduação em Comunicação/ UFRJ, Rio de Janeiro.

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

SINGER, Ben. Modernidade hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ R. Vanessa (org). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosacnaify, 2004.

TARDE, Gabriel. *A opinião e as massas*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

TUCHERMAN, Ieda. *Breve história do corpo e de seus monstros*. Lisboa: Vega, 1999.

\_\_\_\_\_. Novas subjetividades: conexões intempestivas. *Revista Ghrebh – Revista de Semiótica, Cultura e Mídia*. São Paulo, n. 2, 2003. Disponível em: <<http://www.cisc.org.br/ghrebh/ghrebh2/artigos/02iedaturcherman032003.html>>. Acesso: 15 jul. 2004.

\_\_\_\_\_. Navegar é preciso. Viver é impreciso. *Revista E.Pós*. 2005.1. Disponível em: <<http://www.pos.eco.ufrj.br/revista/modules/wfsection/article.php?articleid=6>>. Acesso: 14 out. 2005.

\_\_\_\_\_. *Cibercidades: notas sobre as novas tecno-heterotopias*. Trabalho apresentado na V Bienal Iberoamericana de la Comunicación, em setembro de 2005, na Cidade do México. Disponível em: <<http://www.ull.es/publicaciones/latina/bienaldecomunicacionmesa2.pdf>>. Acesso: 14 out. 2005.

TURKLE, Sherry. *A vida no ecrã*. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1997.

VIRILIO, Paul. *Espaço crítico*. São Paulo: 34, 1993.

WEBER, Max. *Conceitos básicos de sociologia*. São Paulo: Centauro, 2002.

WELLMAN, Barry; GULIA, Milena. *Comunidades virtuais como comunidades: os surfistas da rede não viajam sozinhos*. Disponível em: <<http://members.fortunecity.com/cibercultura/vol6/comucomo.html>>. Acesso: 15 jul. 2005.

### **Matérias de jornais e websites:**

ASSIS, Diego. Multidões instantâneas. São Paulo: *Folha de S. Paulo*, Ilustrada. 13 ago. 2003.

BEMIS, Alec Hanley. 'My Name Is Bill . . .' A Q&A with the anonymous founder of flash mobs. *LAWeekly.com*. 12 jun. 2004. Disponível em: <<http://www.laweekly.com/ink/04/37/features-bemis.php>>. Acesso: 10 abr. 2004.

COELHO, Marcelo. A estrutura viscosa do Orkut. *Observatório da Imprensa*. 30 jun. 2004. Disponível em: <<http://observatorio.ultimosegundo.ig.com.br/artigos.asp?cod=284ASP020>>. Acesso: 27 ago. 2005.

COWBOY, Deck. A última flash mob de Manhattan!!! *cmi brasil – centro de mídia independente*. 15 set. 2005. Disponível em: <<http://www.midiaindependente.org/pt/blue/2003/09/263538.shtml>>. Acesso: 20 jan. 2005.

DANZIG, David. The "Last" Flash Mob. *weblog cheesebikini?* Disponível em: <[http://www.cheesebikini.com/archives/flash\\_mobs/index.html](http://www.cheesebikini.com/archives/flash_mobs/index.html)>. Acesso: 12 dez. 2004.

DELIO, Michelle. E-Mail Mob Takes Manhattan. *Wired News*. 19 jun. 2003. Disponível em: <<http://www.wired.com/news/culture/0,1284,59297,00.html>>. Acesso: 10 abr. 2004.

\_\_\_\_\_. Global Chaos, Just for Fun. *Wired News*, 17 jun. 2004. Disponível em: <<http://www.wired.com/news/culture/0,1284,63872,00.html>>. Acesso: 17 de jun. 2004.

Entrevista com Bill, fundador do NYC Flash Mobs a um grupo de quinze pessoas. *Glowlab dialogue*. 30 out. 2003. Disponível em: <[http://web.archive.org/web/20031106045827/http://glowlab.blogs.com/dialogue/2003/09/glowlounge\\_sept\\_1.html](http://web.archive.org/web/20031106045827/http://glowlab.blogs.com/dialogue/2003/09/glowlounge_sept_1.html)>. Acesso: 11 jun. 2005.

*Global Flashmob*. GFM#2. Disponível em: <<http://www.fars.ru/>>. Acesso: 17 jun. 2004.

*Global Flashmob number three*. Disponível em: <<http://www.flashmob.fm/>>. Acesso: 15 mai. 2005.

*Global Flashmob Fórum*. Disponível em: <<http://flashmob.fm/forum/index.php>>. Acesso: 28 dez. 2005.

HEANEY, Francis. The Short Life of Flash Mobs. *Stay Free! Magazine*. Disponível em: <<http://www.ibiblio.org/pub/electronic-publications/stay-free/archives/24/flash-mobs-history.html>>. Acesso: 10 maio 2004.

ITACARAMBI, Francisco. O poder do PC e da net pulou aos nossos bolsos, diz guru tecnológico. *Caderno i – último segundo (tecnologia)*. Disponível em: <[http://ultimosegundo.ig.com.br/paginas/cadernoi/materias/157001-157500/157379/157379\\_1.html](http://ultimosegundo.ig.com.br/paginas/cadernoi/materias/157001-157500/157379/157379_1.html)>. Acesso: 20 out. 2003.

Maioria brasileira no Orkut irrita americanos. *JB Online*. Disponível em: <<http://jbonline.terra.com.br/jb/papel/cadernos/internet/2004/08/01/jorinf20040801006.html>>. Acesso: 11 ago. 2005.

PERRETTI, Jonah. Mr. Bill “Flash Mob”. *Distributed Creativity*. Disponível em: <<http://cordova.asap.um.maine.edu/~wagora/w-agora/flashmobster.html>>. Acesso: 20 mar. 2004.

*Photolog of New York*. MOB #5. Disponível em: <<http://www.satanslaundromat.com/sl/archives/000098.html>>. Acesso: 03 nov. 2003.

*Photolog of New York*. MOB #8. Disponível em: <<http://www.satanslaundromat.com/sl/archives/000137.html>>. Acesso: 03 nov. 2003.

Relâmpago de multidão. *Correio Braziliense – Correio Web*. Brasília. 23 ago. 2003. Disponível em: <[http://www2.correioweb.com.br/cw/EDICAO\\_20030823/sup\\_pen\\_230803\\_20.htm](http://www2.correioweb.com.br/cw/EDICAO_20030823/sup_pen_230803_20.htm)>. Acesso: 12 out. 2003.

RIGUES, Rafael. Orkut, você ainda vai ter um. *Agência de Notícias Magnet/Hotbits*. 01 mar. 2004. Disponível em: <<http://www.magnet.com.br/bits/especiais/2004/03/0001>>. Acesso: 20 ago. 2005.

## ANEXO A – Instruções para Flash Mob # 3<sup>114</sup>

Here's the announcement for the next New York event:

Date: Wed, 25 Jun 2003 21:45:21 -0700 (PDT)  
 From: The Mob Project To: themobproject@yahoo.com  
 Subject: MOB #3

(Apologies to those who received an incomplete version before.)

You are invited to take part in MOB, the project that creates an inexplicable mob of people in New York City for ten minutes or less. Please forward this to other people you know who might like to join.

FAQ

Q. For a mob to be inexplicable, does it need to take place in an otherwise empty space?

A. No.

### INSTRUCTIONS - MOB #3: THE GRAND CENTRAL MOB BALLET

Location: Grand Central Terminal  
 Start time: Wednesday, July 2nd, 7:04 pm  
 Duration: less than 10 minutes

(1) During the day on July 2nd:

(a) Synchronize your watch to <http://www.time.gov/timezone.cgi?Eastern/d/-5/java/java>.  
 (If that site doesn't work for you, try <http://www.time.gov/timezone.cgi?Eastern/d/-5>.)

(b) On the front of a \$1 bill, write the word "MOB" over the word "ONE" on the right-hand side. If you are concerned about the legality of this, write in pencil. Keep the \$1 bill handy.

(c) Wear comfortable shoes.

(2) Arrive at Grand Central by 6:45 pm. By then, representatives of the MOB will have stationed themselves in or near the downstairs food court. They will all be reading *The New York Review of Books*.

(NOTE: the covers of their copies might not be visible. Please familiarize yourself with the fonts and layout of that periodical before arriving at the MOB.)

(3) Based on the month of your birth, specify one of the following letters to the MOB representative:

A: January through April

B: May through August

C: September through December

You will be given a slip on which further instructions will be printed. This slip is your "travel itinerary" and may be consulted in public.

(4) MOB #3 consists of a series of short mobs. The first will begin at 7:04. You may place yourself at the MOB site up to two minutes beforehand -- i.e., anytime after 7:02.

**NO ONE SHOULD ARRIVE AT THE FIRST MOB SITE UNTIL 7:01.**

<sup>114</sup> Acesso: <[http://www.cheesebikini.com/archives/cat\\_flash\\_mobs.html](http://www.cheesebikini.com/archives/cat_flash_mobs.html)> em 13 dez. 2005

(5) Unlike in MOB #2, you do not know each other. Do not speak to anyone, including other MOB participants. If you are asked a question, limit your responses to one of the following:

- \* "I am looking for my train"
- \* "I think these people may be taking the same train I am"
- \* "My train is supposed to leave from down here"
- \* "When I saw all these people come down here, I figured I should too"
- \* "I am taking a train to [suburban town] to visit my [relative]"
- \* "I am taking a train to a mob"

(6) Based on the itinerary, the MOB will end and you will disperse.

NO ONE SHOULD REMAIN AT THE MOB SITE MORE THAN TWO MINUTES AFTER THE MOB IS OVER.

(7) Return to what you would otherwise have been doing.

Await instructions for MOB #4.

## ANEXO B – Instruções para Flash Mob # 5<sup>115</sup>

Date: Fri, 18 Jul 2003 09:16:19 -0700 (PDT)  
 From: The Mob Project  
 To: themobproject@yahoo.com  
 Subject: **MOB #5**

You are invited to take part in MOB, the project that creates an inexplicable mob of people in New York City for ten minutes or less. Please forward this to other people you know who might like to join.

FAQ

Q. Can there be more photographers at the next mob?

A. There seemed to be plenty at MOB #4.

Q. I was being sarcastic.

A. "Sarcastic"...?

Q. Meaning that my real question is the EXACT OPPOSITE of that question. Can there be \*fewer\* photographers at the next mob?

A. In general, people should feel free to take photographs at the mob. But at certain times in certain mobs, photography dampens the effect. From now on, the instruction slips for each mob will specify when and where NOT to take photographs during that mob.

Q. OK. Hey, how about an uptown mob?

A. Are you being "sarcastic" again?

Q. No.

A. Well, then: sure.

INSTRUCTIONS - MOB #5

Start time: Thursday, July 24th, sometime after 7:15pm

Duration: 10 minutes or less

(1) At some point during the day on July 24th, synchronize your watch to <http://www.time.gov/timezone.cgi?Eastern/d/-5/java/java>.

(If that site doesn't work for you, try <http://www.time.gov/timezone.cgi?Eastern/d/-5>.)

(2) By 6:55 PM, based on the month of your birth, please situate yourselves in the bars below. Buy a drink and act casual.

NOTE: if you are attending the MOB with friends, you may all meet in the same bar, so long as at least one of you has the correct birth month for that bar.

January, February, March: Dublin House, 225 W. 79th St. (just east of Broadway). Meet in the back by the jukebox.

April, May, June: McAleer's, 425 Amsterdam Ave. (between 80th and 81st). Meet in the back, by the enormous television set.

<sup>115</sup> Acesso: <[http://www.cheesebikini.com/archives/cat\\_flash\\_mobs.html](http://www.cheesebikini.com/archives/cat_flash_mobs.html)> em 13 dez. 2005.

July, August, September: Bourbon Street, 407 Amsterdam Ave. (between 79th and 80th). Meet in the back, by the even more enormous television set.

October, November, December: 420 Bar and Lounge, 420 Amsterdam Ave. (at 80th St.). Meet in the back, near the constrained tree.

(3) Then or soon thereafter, a MOB representative will appear in the bar and pass around further instructions. The instructions will specify the mob site, the start time, and the duration. The instructions will give you what you need and then some.

(4) In particular, the instructions will tell you when to disperse. Make sure that two minutes after the specified time, you are no longer at the mob site.

(5) Return to what you otherwise would have been doing, and await instructions for MOB #6.

## ANEXO C – Ginger, um participante, descreve sua experiência na MOB#5<sup>116</sup>

### **You Listen to Me, Mr. Kick-Ass** GINGER'S FOLLIES, FOIBLES AND FIXATIONS.

#### **MOB 5: a cute dog, but no bingo**

I went to MOB 5 tonight with Mr. & Mrs. Boss. What I noticed this time were the little ways in which people can take the same set of straightforward "rules" and interpret them differently. For instance, I wanted to get to the designated bar by 6:30 or so (the invitation said to get there by 6:55) so that there would be time to have a drink and relax before receiving further instructions. Mr. Boss was more of the idea that we should arrive at the bar at the time stated, and when we got there at around 6:45 he considered that "early." Then, after our cocktails, he wanted to leave right away (even though we had 15 minutes before the MOB was to start), while I wanted to hang back to avoid a "mob on their way to a mob" situation.

These things weren't 'bad,' nor did it cause any conflict, but it did show that if two people can't read the same set of instructions and agree how to follow them, imagine the ways that *two hundred* people will follow those same instructions. Small variations combined with unsynchronized watches means the MOB will always be a little rough around the edges. I don't think that leads to ruin -- it just means you can't control everything, so it's not worth sweating a minute here or there.

Back at the bar, I started playing Hipster Bingo. I ticked off old-school Pumas, old-school vans, and the ubiquitous chunky-plastic-frame glasses before we left. I don't think the bartendress had been tipped off, she seemed surprised to be flooded with drink orders for fifteen minutes. I hope she made a lot of tips.

Since all the mobsters were coming from bars west of Central Park at the same time, the parade of hipsters was hard to miss. "Where did all these people come from?" one befuddled

<sup>116</sup>Acesso: <[http://www.speakeasy.org/~ginger/blogger/archive/2003\\_07\\_20\\_archive.html#105910589344993825](http://www.speakeasy.org/~ginger/blogger/archive/2003_07_20_archive.html#105910589344993825)> em 22 dez. 2005.

local wondered. The MOB had made its impact already! The three of us got to Central Park West a couple of minutes early, so we grabbed a bench so I could bandage my blistered feet (a sad fact: when it's hot, I don't wear socks and no matter what kind of sandals I wear, I blister. By the end of summer my feet are hamburger). And just as we were about to get back up and join the streams of people STILL headed for the MOB site, an adorable French bulldog came up and decided he was my BEST FRIEND. Though I do not consider myself a dog person, my love of animals in general allows me to dote on any friendly beast, and I've always had sort of a thing for bulldogs. Elvis was a darling as he boosted himself on his tippy toes and put his front paws on my lap. His owner asked what was drawing the crowds and Mr. Boss filled him in on MOB lore as I made kissy-faces at Elvis. I tried to get a picture (tick "blogger with a digital camera" off the Bingo card), but the pooch was camera-shy.

The MOB waits for no one, or no dog, so we trekked the last few feet up a ridge which overlooked CPW. We were instructed to stand and stare straight ahead, but really there was just a lot of mingling, shuffling and chatting. Then, though my watch said it was still a few minutes before we were supposed to start, people started in with semi-realistic bird calls. Not more than 30 seconds later, the air was filled with a cacophony of questionable not-quite-birdlike sounds. This was still several minutes before this was supposed to happen, but when in a MOB, do as the MOB does. My bird call of choice: "Mine!? Mine!?"

Per the instructions (though early), the bird calls were punctuated with squawks of "bird noise!" then "Nature! Get your nature here!" then finally chants of "Na-ture! Na-ture!" and wild cheering. The mob was supposed to last eight minutes, but I don't think it went that long.

This post on Fancy Robot argues that this MOB was low on spectators, prompting the question "If a MOB assembles inexplicably, and there's nobody around to not explain it, is it still inexplicable?" But actually I saw quite a few observers. Several people walked by on CPW, and what looked like a tour bus actually paused right in front of the MOB site for most of it. I don't know if they could hear the bird calls or see us through those tinted windows, but I hoped so. Perhaps that was the lost busload of Maryland tourists from MOB 4!

As happened last time (MOB 3), I was consumed with gleeful joyousness. There was nothing particularly meaningful about what we were doing, but just to go out and do something absurd and inspired is a hilarious, fun, goofy thing. It tickles. I don't think it matters so much if

nobody sees it - it is fun for its own sake. And as an added bonus: no cops. Sure, it would be fun to have a large audience, but in a way it's less charming if it becomes (I'll say this again) a Big Event. I always liked the idea of maybe 15-20 people saying to their friends "I don't know what was up but there were like *two hundred* people yelling 'nature!' in the park tonight...." However, with all the media attention MOB's have been getting the past week, I'm surprised that not everybody has heard of it by now.

As we dispersed (quite rapidly, it appeared, though we streamed away from the site in much the same way we streamed toward it), I ticked off "high school sports t-shirt" and "ironic trucker cap," and a good-looking guy peering over my shoulder volunteered to be the "grandpa (over-30 hipster)." Alas, not enough for Bingo.

In the rest of the Blogiverse...

cheesebikini? seems to be overwhelmed with hits right now, or something, but likely Sean will have good comprehensive coverage in the coming hours. I'm guessing the explosion of hits and the constant references to his site as the "unofficial official" source of all things MOB over the last few weeks may have come as a bit of a surprise to his server.

Satan's Laundromat has some good photos (none of me, thank god - most photos seem to be taken from the far left side of the MOB while I was over on the far right with the Bosses).

While you're over there, check out Mike's images of the neighborhood represented by his, and my, City Councilman James E. Davis, who was tragically slain yesterday at City Hall. I'm sad to say that I know more about Mr. Davis now that he's no longer alive than I did when he represented me.

More MOBbing:

Transcribed instructions and photos at: [\*\*Fred's Journal\*\*](#)

Another good write up at: [\*\*Strange Radiation\*\*](#) (purty site design too)

A brief summary and photos: [\*\*Glowlab\*\*](#)

More photos: [\*\*Moist and Tasty\*\*](#)

So, what does one do after a MOB? I joined the Bosses at the uptown version of Fez for a party thrown by their friend who I had never met and am unlikely to ever see again. There I discovered my new favorite summer beverage: the Frozen Cosmopolitan. it's like a Cosmo Icee, it even comes out of one of those steel machines. Oh. My. God it was good - especially since we've had bone-crushing humidity (alternating with mood-squashing rain) all goddamn week.

**Oh, and.**

This afternoon a car crashed into a sushi restaurant across the street and half a block down from where I work. I don't know if anyone was injured, but I don't think so. My co-worker just happened to have the news on the TV in our office (since her theatre group was featured on the 5pm news), and when they announced the location of the accident, we all looked at each other and said "is that *our* building?" This just goes to prove that CARS ARE OUT TO KILL YOU and you should always order in for lunch.

ANEXO D – Organização para Global Flash mob#4<sup>117</sup>**FLASHMOB.FM**

Global Flashmob

[flashmob.fm](#) | [photo gallery](#)

[FAQ](#)
[Search](#)
[Memberlist](#)
[Usergroups](#)
[Register](#)  
[Profile](#)
[Log in to check your private messages](#)
[Log in](#)

The time now is Wed Jan 25, 2006 2:29 pm

**FLASHMOB.FM Forum Index**[View unanswered posts](#)

Forum	Topics	Posts	Last Post
<b>Global Flashmob Forum</b>			
 <b>GFM#4</b> Coming soon...	7	36	Sun Jan 08, 2006 10:50 pm <a href="#">Person</a> ➔
 <b>International Cooperation</b> Moderator <a href="#">Starla</a>	5	31	Tue Jan 17, 2006 7:33 pm <a href="#">gieter</a> ➔
 <b>GFM#2 REPORTS!</b> Describe how it went in your city! Upload your photos to the GFM gallery <a href="#">here</a>	12	38	Wed Jun 22, 2005 6:46 am <a href="#">Alien</a> ➔
 <b>GFM#2 Organization</b> GFM Organization Headquarters. The latest information on Global Flashmob Scheduled June 19, 2004. Another GFM Organization Headquarters visit here <a href="#">at Wiki</a> Moderator <a href="#">Starla</a>	8	90	Wed Jul 28, 2004 4:43 pm <a href="#">MattisManzel</a> ➔
 <b>English-speaking Flashmob Forum</b> Tell about your flashmob events in your country. Discuss your problems and ideas.	20	145	Tue Jan 10, 2006 12:15 am <a href="#">rkpa</a> ➔
<b>FARS Open Forum - Открытый форум ФАРС</b>			
 <b>Общий форум</b> Общение по общим вопросам развития flashmob'a Moderator <a href="#">Starla</a>	70	289	Thu Jan 19, 2006 10:40 am <a href="#">sexdating</a> ➔
 <b>AfterParties</b> Темы связанные со встречами мобберов после акций Moderator <a href="#">Starla</a>	3	37	Wed Jul 06, 2005 6:15 am <a href="#">rein</a> ➔
 <b>Всё об Акциях</b> Отчеты наиболее интересных акций в вашем городе и всё с этим связанное Moderator <a href="#">Starla</a>	24	186	Wed Dec 21, 2005 4:30 pm <a href="#">http://federation-chat.ru</a> ➔

[Mark all forums read](#)

All times are GMT

<sup>117</sup>Acesso: <<http://flashmob.fm/forum/index.php>> em 28 dez. 2005.

## **Who is Online**

Our users have posted a total of **1762** articles

We have **370** registered users

The newest registered user is **internetshop**



In total there is **1** user online :: 0 Registered, 0 Hidden and 1 Guest [ Administrator ] [ Moderator ]

Most users ever online was **30** on Tue Jan 25, 2005 3:32 am

Registered Users: None

This data is based on users active over the past five minutes