

## 3 Cotidiano em fluxo

### 3.1 Fluxos

Neste capítulo construiremos o cenário onde ocorrem as ações artísticas que pesquisamos, em outras palavras, colocá-las-emos em contexto com o atual momento de nossas vidas, na liquidez e no fluxo.

#### 3.1.1. Fixos e fluxos

Vivemos em fluxo na era da mobilidade, uma época de excessos, mudanças e flexibilidade, tão bem caracterizada por Zygmunt Bauman (2000), como *modernidade líquida*. Também denominada pós-modernidade, ou supermodernidade, essa era vem diluindo o que era antes sólido: as grandes narrativas, as verdades absolutas, os saberes, a vida em sociedade, as emoções, até mesmo a geografia que se volatiliza. Essa é a era da mobilidade, onde tudo transita e viaja por ondas eletromagnéticas, onde as redes de informação e comunicação se tornaram dominantes em todos os setores do nosso cotidiano: da economia à vida afetiva, tudo passa por essas redes.

A Internet provocou uma verdadeira revolução, modelando uma nova vida em sociedade ao criar novas realidades, novos espaços, novas formas de agir e de se relacionar, novas estruturas de trabalho, de produzir conhecimento, de perceber o mundo. O telefone celular e demais tecnologias de comunicação sem fio vieram complementar a tendência à vida em fluxo, na medida em que possibilitam mais flexibilidade e mobilidade de ação.

O processo de virtualização das redes gerou novos espaços e formas de habitação desses espaços. A ausência de distância e a telepresença, a ubiqüidade, a possibilidade de comunicação à distância em tempo real reduziram o tempo em favor de uma espacialização leve e fluida, onde o trânsito nas camadas de ar se

torna tão ou mais intenso e importante quanto na base terrestre. No entanto, como diz Santos na citação abaixo, *as redes não prescindem de fixos*.

*Animadas por fluxos, que dominam o seu imaginário, as redes não prescindem de fixos – que constituem suas bases técnicas – mesmo quando esses fixos são pontos. Assim, as redes são estáveis e, ao mesmo tempo, dinâmicas. Fixos e fluxos são intercorrentes, interdependentes. Ativas e não-passivas, as redes não têm em si mesmas seu princípio dinâmico, que é o movimento social.* Milton Santos (2004)

Para Santos, as redes são ao mesmo tempo virtuais e reais, não apenas porque o conceito de rede preexiste às tecnologias da comunicação, mas porque não podem existir sem suporte material. Como as redes, as atividades e seres humanos não podem prescindir da existência material. Viajamos virtualmente pelas redes, mas só o fazemos porque temos um corpo material. No entanto, esse processo de virtualização modifica o equilíbrio entre os fixos e fluxos, estabelecendo novas relações onde os fixos se fluidificam, incluindo o território, suas dinâmicas e formas de representação. Os fixos – agora fluidificados – e os fluxos, se inter-relacionam formando camadas mistas de materialidade e imaterialidade. Nessas camadas espaciais, vivemos hoje no fluxo das redes urbanas e das redes eletromagnéticas.

Os espaços de conectividade das redes, no entanto, criam vida com o movimento de sociabilidade à distância, com as informações e interações entre as pessoas que por ela percorrem, daí Santos (2004) afirmar na citação acima que *as redes não têm em si mesmas seu princípio dinâmico, que é o movimento social*, pois sem a ação humana elas seriam apenas abstrações. As noções de rede e de interação à distância são, então, fundamentais para a compreensão do fenômeno de fluidez da nossa era.

Mas as redes não se constituem apenas no mundo imaterial, mas também no material, elas preexistem às redes imateriais. Mas é no entrelaçamento entre redes hertzianas de comunicação e redes urbanas que se situa o cenário em que os artistas desenvolvem os eventos artísticos pesquisados. Essas redes dinamizadas pelas interações sociais formam uma tecitura singular, um misto de linhas das redes urbanas e nós dos pontos de conexão das redes hertzianas.

É nesse cenário que os artistas hoje se movimentam e mapeiam um cenário da vida cotidiana em fluxo, em que os artistas em interação com os participantes de suas ações vão às ruas conectados a sistemas de comunicação e localização para vivenciar essa nova realidade, revelando-a ao grande público, em formas de cartografias.

Retornemos, entretanto, à questão da fluidez da vida atual.

### 3.1.2. Fluidez pós-moderna

Muitos são os autores que abordam a passagem da modernidade para a pós-modernidade, e variadas também são as visões desses autores: Castells (1999), Bauman (2000), Harvey (1989), Lyotard (1986), Jameson (2006), Deleuze (1997), entre outros. Alguns vêem essa passagem como uma extensão da modernidade, outros como ruptura. Apresentam também diferentes denominações: pós-modernidade, modernidade líquida ou leve, capitalismo tardio, capitalismo flexível, supermodernidade. Alguns enfatizam a tecnologia como impulsora dos processos de mudança, outros, os próprios movimentos de transformação do capitalismo. A modernidade é caracterizada por um capitalismo pesado e rígido; regida por noções de verdade, razão, centralismos e grandes narrativas, enquanto a pós-modernidade caracteriza-se por um capitalismo leve e flexível; regida por fragmentação, descentralização, fluidez e pequenas narrativas.

Mudanças de paradigma, como a entrada na modernidade e a passagem dessa para a pós-modernidade, alteraram significativamente as formas de vivenciar o espaço e o tempo. Para David Harvey (2000), as concepções do tempo e do espaço são construídas de formas distintas, de acordo com as permanentes mudanças no modo de produção e práticas sociais.

A modernidade promoveu uma ênfase na noção de tempo, movida pela idéia de progresso, reduzindo o espaço a uma categoria fixa e imóvel. Segundo Harvey (2000), o progresso implicou a derrubada de todas as barreiras espaciais e a aniquilação do espaço por meio do tempo graças às inovações nos meios de transporte. O mundo encolheu devido à redução do tempo necessário para cruzar as distâncias. A ênfase na conquista do território associada às características da modernidade – ordem, progresso, racionalismo, teorias universais, sistemas de representação – moldou esse período com fixidez, peso, durabilidade,

propriedade, mapeamento e fronteiras bem definidas e protegidas. A passagem para a pós-modernidade segundo Harvey, baseado em Jameson, inverteu a ênfase temporal em espacial. A passagem para a pós-modernidade se daria por uma crise da nossa experiência do espaço e do tempo, onde as categorias espaciais dominariam as temporais, e, ao mesmo tempo, essas sofreriam uma mudança de tal ordem que não teríamos capacidade de percepção para o fenômeno de produção de um *hiperespaço*.

Muitos são os teóricos que abordam essa questão. Dentre as concepções de espaço-tempo na passagem da modernidade para a pós-modernidade, enfatizamos a visão de Bauman (2000) em *Modernidade Líquida*, o qual vê esse momento como uma transição da modernidade pesada e sólida da fixidez para uma modernidade leve e líquida da mobilidade. Apropriando-se de termos da ciência da computação – *wetware*,<sup>1</sup> *hardware* e *software* – o autor traça paralelos entre as formas de pensar e viver o espaço-tempo em três etapas: a pré-modernidade, a modernidade e a pós-modernidade.

No pré-moderno, o tempo era medido em relação às distâncias percorridas, quando “longe e tarde, assim como perto e cedo, significavam quase a mesma coisa” (Bauman, 2000). Nele, o espaço e o tempo se confundiam, e eram medidos pelo passo humano, pelo *wetware*, ou seja, as distâncias eram percorridas a pé ou em animais e, assim, as dimensões do espaço eram medidas pelo tempo exigido de percurso. Sinais desse amálgama são as expressões tempo curto e tempo longo, vocábulos espaciais apropriados para a medição do tempo gasto para cruzar espaços. O limite da conquista espacial era então determinado pela capacidade do corpo humano. Era um tempo de demora, de relações face a face, de convívio em pequenas comunidades – lugar de encontro e relações sociais locais.

Na modernidade, denominada como *pesada* por Bauman, período das conquistas territoriais, das construções e das máquinas, veículos para viajar se apresentaram como novas formas de vencer as distâncias. Tempo e espaço se diferenciaram, deixando o tempo de ser medido pela distância a ser cruzada pelo corpo, passando a ser dimensionado pelo *hardware*. Com a velocidade das

---

<sup>1</sup> Termo que denota seres humanos vistos como parte de um sistema de computadores. Representa o sistema nervoso humano em contraposição aos sistemas computacionais que incluem o software e o hardware. A origem desse termo é atribuída a uma novela cyberpunk de Rudy Rucker, cientista da computação e autor de ficção científica.

máquinas de deslocamento, o tempo passou a trabalhar em favor da conquista do espaço – quanto mais rápido se viajava, mais se mapeava e conquistava territórios. A expansão espacial exigia assim a velocidade dos sistemas e das vias de transporte, e uma conseqüente redução do tempo em função da expansão territorial e de seu controle pelo estabelecimento de mapeamentos e fronteiras. “O espaço era o valor, o tempo, a ferramenta.” (Bauman, 2000)

A propriedade territorial, a expansão do espaço construído e dos mapeamentos territoriais, a produção de máquinas pesadas, as grandes construções feitas em aço e concreto, fábricas, locomotivas, transatlânticos, as estradas, a obsessão pelo volume, peso e durabilidade, o modelo fordista de produção capitalista, racionalidade planejada, fronteiras protegidas, caracterizam essa fase da modernidade pesada – uma modernidade lenta, encorpada, resistente, de complicada mobilidade – propriedades da fixidez, do tempo rígido e do espaço fixo.

A pós-modernidade, ou modernidade *leve*, é então movida pelo *software*. É o período de flexibilização do capital que se volatiliza e desterritorializa, viajando globalmente de forma rápida e leve pelas redes de informação e comunicação. As atividades econômico-sociais passam a se guiar pelo movimento de conexão em redes, pelo curto prazo, pela expansão, pela melhoria e pela velocidade dos sistemas de transporte e dos sistemas de comunicação à distância, onde o espaço pode ser atravessado em *tempo nenhum*, cancelando a diferença entre o estar perto e o distante, gerando espaços e tempos fluidos. Esse período caracteriza-se pela ubiquidade, instantaneidade, simultaneidade de presença em múltiplos espaços – virtuais e físicos.

A pós-modernidade é líquida na concepção de Bauman. Passamos por um processo de descorporificação e desterritorialização – vivemos no fluxo. Aos poucos, o peso moderno foi dando lugar à liquidez, a durabilidade deu lugar à transitoriedade, à efemeridade. A instantaneidade do tempo e a multiplicidade de espaços mudaram nossa forma de vida e de convívio social; tornamo-nos nômades, viajantes na velocidade de cruzamento dos espaços virtuais e urbanos. Ser leve e móvel é o novo lema do nômade urbano contemporâneo.

### 3.1.3. Nômades em redes

A liquidez e o nomadismo urbano contemporâneos estão ligados ao fenômeno de formação das redes, à melhoria dos sistemas de transporte, às comunicações por telepresença – inicialmente com a Internet e mais recentemente com a telefonia celular – e aos dispositivos móveis de comunicação. A era da informação para Manuel Castells (1999) gerou uma nova organização urbana, formada em torno das redes comunicacionais, que se apresenta menos como uma forma e mais como um processo que se caracteriza pelo predomínio do espaço de fluxos.

A noção de rede comunicacional compreende dois aspectos, ainda segundo Castells (1999): o material – que se refere à infra-estrutura que permite transporte de matéria, energia ou informação, constituída por nós de comunicação – e o social, pois “a rede é tecida também pelas pessoas, mensagens e valores que a freqüentam”. A malha tecida por seus usuários é composta por pontos e nós de conexão, e cada nó que se conecta a outros altera a formação da rede. Determinada por processos e por fluxos, a rede não tem contornos ou forma definida: quando cada interator se desloca em cada um de seus pontos, ele carrega consigo todos os outros, (Prado, 1994), reconfigurando sua forma e seus contornos a cada nova interação. As redes nos são invisíveis. Processos de mapeamento e visualização lhes atribuem formas que no entanto nunca se fixam, pois a cada interação ela se atualiza.

A formação de redes não é um fenômeno novo, porém, deflagrado pela tecnologia revolucionou a vida cotidiana. Para Santos (2002), existem três momentos na produção e na vida das redes: um período pré-mecânico, um mecânico e o atual.

O período pré-mecânico (pré-modernidade) é a fase de predominância dos dados naturais, de engenho humano limitado, subordinado às contingências da natureza, onde as redes se formavam com espontaneidade, serviam à pequena vida de relações com espectro limitado de consenso de poucos indivíduos, sociedades locais, com trocas pouco freqüentes, tempo lento e competitividade quase inexistente.

No período mecânico (modernidade), período de desenvolvimento técnico e novas formas de energia, as redes assumem a função de melhorar e corrigir o

território. O consumo se amplia, há o progresso técnico, forma-se um comércio controlado pelo Estado, um mercado mundial com uma rede limitada por fronteiras econômicas, financeiras, fiscal, diplomática, militar e política.

O período pós-mecânico (pós-modernidade) é o do desenvolvimento técnico-científico-informacional. Para o autor, os suportes das redes encontram-se parcialmente no território, nas forças naturais dominadas pelo homem (o espectro eletromagnético) e parcialmente nas forças recentemente elaboradas pela inteligência e contida nos objetos técnicos. O fenômeno de rede torna-se absoluto. Novas possibilidades são abertas à informação, espaço de transação, comunicações precisas e rápidas entre atores na cena mundial em tempo real, telecomunicações e computadores, redes transmissoras do processo de globalização onde atores longínquos decidem sobre lugares distantes. Serviços ubiqüitários, instantâneos e simultâneos se viabilizam através das redes heterogêneas com espaços diferenciados.

Os três momentos de formação das redes delineados por Santos correspondem aos três momentos de construção da fluidez em Bauman, ou seja: no período de dominância do *wetware*, as redes se formavam de maneira local, limitada e lenta, no ritmo do passo humano; no período de dominância do *hardware*, as redes passam a se formar de modo veloz, ao ritmo das máquinas e dos sistemas de transporte, numa escala já mundial mas controlada pelas fronteiras locais; e no período de dominância do *software*, as redes se formam em ritmo rápido, encolhendo as distâncias e acelerando o tempo, numa escala globalizada.

É possível hoje então combinar processos, viver e agir em camadas. Podemos nos deslocar na escala local da era do *wetware*, em conexões em escala global da era do *software*. Por isso Santos (2002) também nos fala das ambigüidades das redes que – de forma híbrida – combinam aspectos técnicos e sociais, estáticos e dinâmicos, locais e globais, materiais e imateriais.

A ambigüidade espacial das redes decorre do fato de podermos interagir com o próximo e o distante simultaneamente. Interagimos no aqui-e-agora – com presença física em um lugar, e no “lá-e-agora”<sup>2</sup> – à distância, de forma virtual pela telepresença.

---

2 Terminologia utilizada por Kusahara, M. (2000).

Transitando entre espaços longínquos em tempo real, alteramos a noção de lugar. Para Castells (1999), ainda que, paradoxalmente, vivamos em lugares, nossa sociedade hoje está construída em torno do fluxo, e sua lógica altera de forma fundamental o significado e a dinâmica dos lugares. Tudo o que antes era fixo, estável e representava segurança transformou-se em móvel, instantâneo, naquilo que é passível de mudança. Habitamos lugares, mas vivemos no fluxo – o que significa dizer que a fluidez e a mobilidade de alguma forma nos libertaram da resistência do espaço fixo, alterando a própria noção de lugar.

Para Marc Augé (2004), a supermodernidade (sua denominação para o período atual) é produtora de superabundância espacial e, em contraposição à formação de lugares; gerados pela vida social, pelas práticas coletivas e individuais, a contemporaneidade tem gerado outras formas de lugares chamados de não-lugares. Para o autor, a fase atual, que se caracteriza pelos excessos de informação, de tempo e de espaço, é produtora de não-lugares – espaços de deslocamentos, de circulação de pessoas e bens – que são, por exemplo, as vias de circulação, aeroportos, estações rodoviárias e ferroviárias, hotéis, centros comerciais, parques de lazer, e os próprios meios de transporte. Os não-lugares são os espaços dos viajantes, dos nômades contemporâneos. Espaços de passagem, lugar do provisório e do efêmero, que se delineiam transitoriamente através do fluxo dos transeuntes, e alteram nossas relações com o espaço urbano.

Deleuze e Guattari (1997), em uma outra visão, nos falam sobre dois tipos de espaço: o espaço liso, como o feltro – um emaranhado de fios prensados, um antitecido – um espaço ilimitado aberto em todas as direções, que não tem avesso nem direito, é não-homogêneo e não tem centro; e, em contraposição, o espaço estriado – um tecido, uma trama – um espaço delimitado, fechado, com avesso e direito e homogêneo. Para os autores, o sedentário se movimenta no espaço estriado, enquanto o nômade se movimenta no espaço liso. Mas tudo se mistura, pode-se habitar um espaço estriado como liso e vice-versa. As cidades para eles são espaços estriados que podem se tornar espaços lisos de acordo com a forma como são vividos.

De formas diferentes, os autores nos falam dos espaços e as formas de vivenciá-los. Considerando as especificidades de cada visão, de uma forma geral, procuramos ver que o nômade urbano contemporâneo – que transita pelos espaços de fluxos – habita a cidade como um espaço aberto, amorfo, leve e líquido.

## 3.2. Espaços

### 3.2.1. Espaço de fluxos

Já vimos com Harvey que o espaço e o tempo se transformaram sob o efeito das tecnologias de informação e comunicação. Vimos também que o fenômeno das redes gera uma lógica espacial nova e dominante, a do *espaço de fluxos*, que Castells (1999) contrapõe à noção de espaço de lugares, para afirmar que a cidade global não é um lugar mas um processo, um processo em que as cidades se especializam tornando-se centros decisórios, produtores e consumidores, conectadas a uma rede global. O grande diferencial dessa rede de cidades é que elas não se articulam por uma lógica territorial, mas pelos fluxos de informação. O conceito de localização industrial, que tinha base na proximidade territorial, dá lugar ao conceito de fluxo industrial. Essa lógica dos fluxos altera o funcionamento das cidades. Foram sinais dessa lógica: o surgimento do trabalho, das compras e serviços à distância; uma lógica que depois se expandiu para as atividades sociais, culturais, políticas, educacionais.

Afirmando a importância do espaço como suporte material de práticas sociais, Castells (1999) define então o “espaço de fluxos como a organização material das práticas sociais de tempo compartilhado que funcionam por meio dos fluxos”. Forma-se uma duplicidade de espaços, denominada por Castells (1999) como espaços de lugares e espaços de fluxos; espaços que se interpenetram, sendo que a lógica dominante está nos fluxos. Assim, o espaço de fluxos caracteriza a vida em rede.

Tomada como questão central nas transformações da contemporaneidade, a multiplicidade de espaços que se criou com as tecnologias de informação e comunicação aparece de forma recorrente em diversos autores, com denominações e óticas diferentes. Vimos que Santos denomina esses espaços como fixos e fluxos, Bauman, como fixos e líquidos, Castells, como espaços de lugares e de fluxos, Augé, como lugares e não-lugares, Deleuze e Guattari, como espaços lisos e estriados. De uma forma geral, a liquidez, a mobilidade, o nomadismo vencem as barreiras da fixidez territorial.

Sob uma ótica mais localizada na questão da telepresença, Mario Costa (2003) trata a nova dimensão espacial como “espaço de ausência de distância”, uma tendência à proximidade pela telepresença, possível pelas tecnologias de informação e comunicação, que, desde o rádio, o telefone convencional, a televisão, até os atuais sistemas integrados de computação, Internet, celular, reduzem as distâncias.

Segundo Costa (2003), as comunicações por telepresença expulsaram da noção de proximidade sua natureza autêntica e original, gerando uma nova fenomenologia da existência, pois, com a supressão das grandes distâncias, todos nós estamos igualmente distantes e igualmente próximos. Essa uniformidade espacial, em que as coisas não estão nem perto nem longe, é que gera essa nova concepção de espaço.

Essa noção espacial, ainda segundo Costa (2003), assume características diferentes de acordo com a tecnologia usada: intimistas e privadas no caso da telefonia convencional, públicas mas inacessíveis no caso do rádio e da televisão, e públicas e acessíveis no caso das conexões em redes.

Costa não trata dos telefones celulares. Podemos verificar que esse “espaço de ausência de distância” também é diferente se compararmos a Internet, os telefones celulares e outros dispositivos móveis. No caso dos celulares, esses não preservam as características da telefonia tradicional, pois não apresentam o caráter intimista e privado. Eles operam no espaço público, embora ainda mantenham a conexão um a um e não todos a todos como na Internet, mas os usuários trazem para a esfera pública suas conversas privadas, acessíveis a todos os que estiverem presentes. Nesse caso as fronteiras entre o público e o privado ficam diluídas.

As diferenças, em termos das novas concepções de espaço criadas nos dois casos, se fazem em função do tipo de interação que as duas modalidades de tecnologia – Internet e celulares – permitem. A Internet caracteriza-se pela formação de um novo tipo de espaço, o ciberespaço, que permite conexão homem e máquina, e conexão entre uma pessoa e várias pessoas, viabilizando relacionamentos com desconhecidos.

No caso do telefone celular – se considerarmos seu uso apenas como telefone para contato por voz ou texto – a interação se processa de pessoa a pessoa, gera uma rede individual de contatos, criando um novo tipo de lugar, um nó em uma rede personalizada. Se considerarmos, porém, as potencialidades de

uso desse aparelho multifuncional, que integra a comunicação por voz e textos ao acesso à Internet, conferência (contato simultâneo com várias pessoas) e outros serviços e facilidades, como câmera de fotografia e vídeo, tocador de música e jogos que podem gerar redes de relacionamento e divertimento – isso sem contar com os *smartphones* que integram os PDAs, e agregam serviço de localização por GPS – muda então o cenário: os celulares passam a gerar espaços novos. Os desdobramentos, decorrentes das novas formas de uso desses aparelhos, modificam nossa percepção e experiência com o espaço e o tempo nas cidades.

### 3.2.2. Do lugar ao ciberespaço

Vimos em Bauman as mudanças na forma de experienciar o espaço-tempo pelo *wetware* para o *hardware* e o *software*, e em Castells a transição dos espaços de lugares para os espaços de fluxos. Essas passagens significam a mudança de ênfase no local, no territorial, nas distâncias medidas pelo passo humano ou pelos meios de transporte, nas relações face a face; para uma vida em rede, que passa a abrigar na escala global, extraterrestre, todas as atividades da vida cotidiana: trabalho, educação, serviços, compras, lazer, relacionamentos e prazer, em interações à distância. Essa mudança retira do nosso cotidiano a ênfase no espaço territorial em favor do espaço virtual das redes.

O espaço virtual gerado pelas redes, chamado de ciberespaço, é definido por Pierre Lévy (1999) como “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores”, que possibilita a todos os navegantes da grande rede participarem democraticamente de um sistema interativo de comunicação no molde “todos para todos”, consolidando a idéia de aldeia global de McLuhan na década de 1960. Com o aumento das possibilidades de interação à distância, a grande rede criou novos espaços – virtuais – onde acontecem novas formas de trabalho, de relacionamentos, de vida.

No espaço de “ausência de distância”, produzido pelas redes de comunicação, uma nova forma virtual de vida emergiu: indo desde a simples navegação, passando por múltiplas formas de interação – um a um, um a todos, todos a todos, até a constituição de comunidades virtuais formadas por grupos de pessoas que se comunicam e interagem a partir de interesses em comum. A vida *on-line*, sem contatos face a face e sem confinamento de tempo ou lugar, produziu

um novo sentido para a palavra comunidade, que difere da noção clássica – um espaço de fronteiras geográficas definidas, lugar de abrigo e cumplicidade entre amigos e conhecidos. As comunidades virtuais agregam desconhecidos, novos navegadores e viajantes, que usam esse espaço de abrigo para estabelecer relações sociais sem fronteiras físicas.

Desde o início da década de 1990, Rheingold (2000) pesquisa e escreve sobre a formação de comunidades virtuais, um fenômeno crescente nessa década. Após anos de pesquisa e experiência de imersão em comunidades em rede, ele focaliza suas análises nos processos sociais derivados do uso dessas tecnologias de rede, na capacidade de ação e cooperação de pessoas numa escala planetária, uma verdadeira revolução social.

As comunidades virtuais provocaram uma mudança de paradigma na forma de relacionamento, de criar vínculos sociais – que antes se davam no lugar geográfico – para o ciberespaço. Os encontros que se formavam anteriormente em locais públicos foram cedendo espaço para o encontro em novos lugares *online*. Embora as formas de interação à distância pela Internet não possam prescindir do espaço geográfico e do corpo, elas teriam, de alguma forma, retirado a ênfase do corpo e do território na formação das relações sociais e de grande parte das atividades cotidianas.

A vida no ciberespaço gerou grandes discussões em torno da virtualidade, da vida no mundo virtual, que levaria a outras questões, como a obsolescência do corpo e das cidades, até mesmo a um apagamento do real, pois, nas redes, viajava-se com a mente descolada do corpo, como se a mente pudesse prescindir do corpo, e do espaço físico.

Por uma ótica diferente, estética, Costa (1995) viu a tecnologia de comunicação à distância como uma espécie de sublime, que denominou sublime tecnológico. Esses espaços gerados pelas tecnologias de comunicação, que ele denominou como espaços de “ausência de distância” e espaços de fluxos, foram considerados por ele como uma nova espécie de excesso, de dimensões incomensuráveis, que transcendem a capacidade humana de apreensão. Um espaço de fluxos, em que o sujeito se dilui nas infinitas possibilidades de conexão. Um espaço transcendente – um espaço sublime – um informe, imaterial e invisível, a que os artistas dão forma, materialidade e visibilidade.

Sob essa ótica de Costa, do espaço imaterial sublime, faremos uma leitura de certos eventos de arte pesquisados.

### 3.2.3. Do ciberespaço ao espaço híbrido

Enquanto a vida no ciberespaço retirou a ênfase no corpo e na territorialidade na formação das relações sociais e de grande parte das atividades cotidianas, as tecnologias móveis as resgataram. Para ter mobilidade é necessário ter um corpo que se mova sobre o território. Agora, porém, nos movemos com um corpo estendido pela tecnologia, e simultaneamente em *múltiplos espaços*.

A tecnologia móvel se difunde: telefones celulares, *laptops*, *palmtops* e *PDA*s, redes *wireless (Wi-Fi)* e seus *hotspots*, objetos que se comunicam por *bluetooth*, localizadores *GPS* que, em geral, são acoplados aos automóveis ou aos celulares. Entre esses dispositivos móveis, o telefone celular é o mais popular e mais amplamente utilizado em todo o planeta, e tende a se tornar o dispositivo para o qual irão convergir as mídias de comunicação móvel. O celular que ainda não pode ser considerado uma extensão corpórea como são os óculos, porque, até esse momento, não apresenta uma interface vestível, é, no entanto, um item indispensável a seus usuários que não abrem mão de sempre portá-los, pois representam a senha para a permanente conexão, possibilitando o que vários pesquisadores da área chamam de “contato perpétuo” (Katz e Aakhus, 2002).

Com o celular, portamos uma outra rede – essa, individualizada, nossa rede de relações, singular e pessoal. Os estudos de Ling (2004) sobre os impactos do telefone celular na sociedade, indicam que esse aparelho tem sido bastante utilizado na coordenação do cotidiano e nas relações interpessoais. Na coordenação pessoal – chamada de micro-coordenação – funciona como um organizador pessoal de atividades e compromissos, criando uma dinâmica na agenda que pode ser renegociada e redirecionada em tempo real. Nas relações interpessoais, o celular serve como elemento de coesão social, especialmente entre os jovens, estabelecendo e mantendo uma rede de relacionamentos mais ampla do que as redes locais de interação face a face, criando novos vínculos à distância. Mas o celular, que detém um potencial multiplicador, está habilitado para a macrocoordenação, ou seja, a capacidade de reunir multidões, como mostram os *flash-mobs*, para dar um exemplo.

A maioria das pesquisas sobre o uso do celular é realizada com grupos de jovens, que o utiliza em todo o seu potencial. Em sua pesquisa com grupos de jovens, Nicolaci-Da-Costa afirma que esses sempre carregam consigo seus aparelhos e nunca os desligam – estando sempre disponíveis e capazes de acionar suas redes, revelando uma sociabilidade instantânea, nômade e fluida – disponibilidade expressa no título de um de seus artigos, retirado da fala de uma de suas entrevistadas: “Tudo o que tenho de fixo na vida é meu celular” (Nicolaci-Da-Costa, 2004), ou seja, nada é fixo, uma vez que essa rede individual é sempre passível de ser reconfigurada.

Hoje, com a convergência de mídias, o celular é muito mais que um telefone, é um equipamento multiuso, com muitas funções e serviços, que vem buscando interfaces mais amigáveis. Com o acesso à Internet, muda radicalmente o cenário da conexão móvel, uma vez que ele passa a abrigar uma série de práticas cotidianas, antes desempenhadas na Internet fixa.

No entanto, como ressalta Souza e Silva (2006) essa não é uma realidade global, pois o uso do celular difere em diversas partes do mundo de acordo com fatores sócioeconômicos. No Brasil, só recentemente começam a chegar os *smartphones*, a tecnologia 3G, a conexão por banda larga, os sistemas de localização, televisão e jogos interativos que fazem parte do cotidiano de poucos usuários, ainda. Esse hidrismo entre espaço físico e virtual via celulares já se concretizou em países como o Japão e a Finlândia, onde a tecnologia e os serviços são bastante desenvolvidos.

Para definir espaço híbrido, Souza e Silva (2006), parte de três perspectivas: espaços conectados, espaços móveis e espaços sociais. Por essas três vias, ela define os espaços híbridos como os que “combinam o físico e o digital num ambiente social criado pela mobilidade dos usuários conectados via aparelhos móveis de comunicação”.

Segundo Beiguelman (2005), o celular é utilizado em situações “em um universo urbano de fluxo intenso, onde o usuário está sempre envolvido em mais de uma atividade, desempenhando tarefas múltiplas e não-correlatas”; a mobilidade nos devolve ao espaço geográfico, mas com a possibilidade de estarmos conectados a redes *on-line* e *off-line*.

A possibilidade do “contato perpétuo” em tempo real caracteriza, segundo Puro (2002), uma “sociedade da informação móvel”, aquela em que a comunicação pode se dar a qualquer momento, em qualquer lugar.

Diferente do ciberespaço, o celular criou uma nova forma de lugar, individualizado, um ponto de referência pessoal nas redes – o contato perpétuo. É comum ouvir as pessoas falarem: “estou no celular”, o que significa dizer que aquele é um lugar onde elas podem ser encontradas, um ponto singular na imensidão. No entanto, com a Internet no celular, esse ponto singular torna-se um nó na rede – um nó que se desloca gerando linhas, trajetórias. Um lugar, então, móvel e fluido. Um lugar no fluxo.

#### 3.2.4. Cidades fluidas

*Em Esmeraldina, cidade aquática, uma rede de canais e uma rede de ruas sobrepõe-se e entrecruza-se. Para ir de um lugar a outro, pode-se sempre escolher entre o percurso terrestre e o de barco: e como em Esmeraldina a linha mais curta entre dois pontos não é uma reta mas um ziguezague que se ramifica em tortuosas variantes, os caminhos que se abrem para o transeunte não são dois, mas muitos... E não é tudo: a rede de trajetos não é disposta numa única camada; segue um sobe-desce de escadas, bailéus, pontes arqueadas, ruas suspensas. Combinando segmentos de diversos percursos elevados ou de superfície, os habitantes se dão o divertimento diário de um novo itinerário para ir aos mesmos lugares. Ítalo Calvino, (As Cidades Invisíveis, 1997)*

Em “As Cidades Invisíveis”, Calvino nos proporciona maravilhosos relatos de viagem por cidades imaginárias feitos pelo genovês Marco Polo para o imperador mongol Kublai Khan, onde ele descreve as cidades e os lugares por onde passou, descrições de cidades fantásticas, que constroem uma relação entre os traçados urbanos e os fluxos humanos. A descrição de *Esmeraldina* é particularmente inspiradora: trata-se de uma cidade aquática dotada de uma rede de trajetos dispostos em várias camadas, em que se pode escolher entre fazer percursos terrestres ou aquáticos, pelas ruas ou por canais, subindo e descendo planos diversos. Ao final do relato, ele propõe assinalar no mapa os trajetos sólidos e líquidos, assim como as parábolas das andorinhas que cortam o ar.

Esmeraldina nos aponta o desenho das cidades fluidas contemporâneas, cidades compostas por camadas líquidas, sólidas e gasosas que se interpenetram. Essas camadas flutuam e trafegamos entre elas, transitando entre o global e o local, entre o individual e o social, entre os fixos e os fluxos.

Nossa visão de mundo mudou, assim como as noções de lugar e cotidiano. Antes vivíamos na esfera local, hoje vivemos na duplicidade espacial: local-global, ou seja, *glocal*, um neologismo que tem origem no mundo dos negócios – onde as empresas desenvolvem recursos globais com soluções locais – que começa a se expandir para outros campos. Segundo Santos (2002), os lugares podem ser vistos como intermediários entre o mundo e o indivíduo. Para ele, os lugares se mundializaram, “cada lugar é, à sua maneira, o mundo”. Localização e globalização “são termos de uma dialética que se refaz com frequência”. A cada globalidade corresponde uma individualidade, essa é a essência da *glocalidade*. “Para apreender essa nova realidade do lugar, não basta adotar um tratamento localista, já que o mundo se encontra em toda parte.” Vivendo em camadas de espaços que se interpenetram, a noção de lugar que construímos hoje é diferente, uma vez que cada lugar é também o mundo.

Esmeraldina representa para nós a cidade líquida. Ela se desdobra em múltiplos espaços, em camadas que se interpenetram, de uma forma aberta e não-linear, permitindo trajetos múltiplos, diversas formas de vivência, tornando o cotidiano leve e fluido.

A vida líquida remodela as cidades, reconfigurando também a vida cotidiana e as relações sociais. A formação do espaço híbrido, fusão das camadas territoriais e virtuais, como já nos referimos, resgata a importância do corpo e da cidade, ambos agora conectados às redes – o corpo ciborgue e a cibercidade que André Lemos, um estudioso da cibercultura, denomina de cidade-ciborgue. (Lemos, 2004a)

A cibercidade é um organismo complexo formado por variadas camadas de fisicalidade e virtualidade, que abriga múltiplos espaços, os espaços de lugares e os espaços de fluxos. A lógica do *wetware* e do *hardware* se hidridizam com a lógica do *software*. Os espaços de lugares passam a se inter-relacionar com os espaços de fluxos, ou seja, as ruas, praças, cafés, absorvem os dispositivos móveis de conexão às redes e as novas práticas deles decorrentes.

Hoje, todas as atividades cotidianas da sociedade em rede, que como vimos em Castells, obedecem à lógica dos fluxos, acontecem de fato na fusão dos espaços de fluxos e de lugares das cidades: a produção, o comércio, os serviços, o lazer, a cultura, a educação, etc. As cidades se estruturam para abrigar as novas práticas híbridas.

Os sinais visíveis dessa mudança estão acessíveis nos espaços públicos: no uso generalizado dos telefones celulares e outras mídias móveis, nas mídias e terminais eletrônicos dispostos na cidade, nas redes *wireless* públicas. As redes *Wi-Fi* se espalham pelos cafés, *shopping centers*, aeroportos, universidades, bibliotecas, até mesmo pelas ruas. Antigos centros das cidades se revitalizam com pólos digitais, criam-se edifícios inteligentes, centros de tecnologia de informação e comunicação, surgem as “cidades digitais” ou cidades sem fio, cidades que imergem em sistemas de redes sem fio, *Wi-Fi* e *Wi-Max*, oferecendo aos cidadãos o acesso democrático à conexão por banda larga. No Brasil, projetos de “cidades digitais” começam a ser experimentados, visando a inclusão digital de comunidades excluídas da sociedade em rede.

Além dessa fusão do ciberespaço com a cidade, gerando os espaços híbridos de que falamos, uma outra camada de virtualidade começa e se formar, que se denomina de realidade aumentada, implicando uma outra concepção de espaço: o espaço aumentado, derivado da realidade virtual que se sobrepõe ao espaço físico e ao corpo humano. São interfaces desenhadas para imersão. Dessa linha derivam: a computação ubíqua, os objetos tangíveis e a computação vestível; nesses casos, a tecnologia é projetada para imergir no espaço ou nos corpos.

Ao indicar o retorno da ênfase no espaço físico em fusão com o virtual nessa década, Lev Manovich (2002) elenca uma série de tecnologias que geram dados sobre a cidade, nomeando esse fenômeno como espaço aumentado. Ele aponta as tecnologias que já estão amplamente utilizadas: os celulares, as câmeras de vigilância e os displays de imagens e vídeos; e lista outras que virão, uma vez que estão em pesquisa e desenvolvimento. Algumas já citamos aqui: a computação ubíqua, interfaces tangíveis, computação vestível, edifícios inteligentes, espaços inteligentes, *smart objects*, serviços de localização sem fio, *e-paper* e redes de sensores.

Não podemos esquecer que o processo de liquidez também remodela a arquitetura, tornando os espaços construídos mais flexíveis e também mistos de

fisicalidade e virtualidade. A desmaterialização da arquitetura não é uma questão simples, dada a concretude, a estabilidade e a permanência que a caracterizam. Segundo Ribeiro (2006), que estudou o processo de liquefação da arquitetura segundo a visão de Sola-Morales, a noção de fluxo é introduzida na arquitetura através da ação, deslocando o paradigma espacial da arquitetura para o temporal. A arquitetura libertar-se-ia assim de seu peso, dando forma ao tempo, fazendo visualizar a passagem do tempo, evidenciando o que não pode ser solidificado em uma forma estática.

Uma das formas de ação que fluidifica o espaço construído se dá através da interatividade, da possibilidade de fazer escolhas. Outra forma de fusão da imaterialidade do virtual à materialidade da arquitetura, segundo Ribeiro, refere-se ao uso de imagens digitais. Em alguns casos, como a arquitetura líquida de Marcos Novak, a arquitetura proposta é totalmente digital, só existindo no plano virtual; em outros, as imagens digitais aderem aos objetos concretos, tornando-os fluidos. Outras tendências dessa nova arquitetura utilizam novos materiais, simulações espaciais, novas formas, luz e transparência, de maneira que possam atribuir aos espaços a leveza necessária à liquidez de um espaço construído. Nessa linha, merecem destaque as novas formas orgânicas da *blob arquitetura* – planejada com o auxílio do *computer-aided design (CAD)*, criando uma relação estreita entre design e arquitetura.

Todos esses processos de liquefação da cidade, caminham na direção exposta por Bauman em sua *modernidade líquida* e por Castells com o *espaço de fluxos*. A cidade contemporânea é a cidade fluida, é a cidade conectada, a cidade que se remodela sob a hibridização da materialidade do espaço físico com a imaterialidade dos espaços virtuais. Uma cidade que resgata relações do corpo humano com a cidade, mas de uma forma diferente e nova, de maneira ciborgue. Uma cidade que se remodela sob a ação social, segundo as práticas do cotidiano. Uma cidade que se abre em múltiplas direções como o espaço liso deleuziano.

### 3.3. Cotidiano

#### 3.3.1. Cotidiano e práticas cotidianas

Caracterizamos até aqui a era das tecnologias de informação e comunicação como um momento de passagem de uma modernidade pesada para uma pós-modernidade leve, que implicou mudanças radicais na constituição dos espaços, na remodelação das cidades, e na forma de vida. Especialmente agora, voltamos nosso olhar para o cotidiano e suas práticas, que se dão no espaço híbrido, pois os trabalhos artísticos que pesquisamos trazem à tona a questão da apreensão e vivência desse novo cotidiano, dos espaços múltiplos das redes móveis. Com esse objetivo, vamos introduzir a visão de Michel de Certeau, que aborda as práticas cotidianas na cidade como táticas libertadoras de uso do espaço por parte dos seus usuários em seus percursos e trajetos diários.

*O cotidiano é aquilo que nos é dado cada dia (ou que nos cabe em partilha) (...). O cotidiano é aquilo que nos prende intimamente, a partir do interior. É uma história a meio-caminho de nós mesmos, quase em retirada, às vezes velada. Certeau (2005)*

Em *Invenção do Cotidiano*, Certeau cria uma teoria e crítica da vida cotidiana a partir da análise do concreto, das práticas do cotidiano, das maneiras de fazer, de praticar, enfatizando a cultura comum do dia-a-dia.

Certeau aborda as práticas como microrresistências, por um viés otimista. Tratando as artes do fazer pela ótica do consumo, mostra a ação dos usuários como desvios, astúcias, táticas silenciosas de resistências de uma multidão anônima, que constitui espaços de jogos sutis que subvertem as estratégias dos poderes constituídos. Vê essas táticas, porém, por um viés estético sensível, considerando sempre a capacidade de se maravilhar, uma vez que essas práticas são indissociáveis dos interesses e prazeres. Nas artes do fazer, distingue estratégias de táticas, sendo as primeiras, relações de forças que constituem um lugar próprio, enquanto as táticas são ações estabelecidas na ausência de lugar, portanto, um não-lugar.

Certeau trata as práticas cotidianas – habitar, circular, ler, ir às compras, cozinhar – como táticas. Para ele, as atividades práticas são movimentos que não constituem formas, são em geral captadas pelos objetos e não pelo ato de fazer, esse, invisível. Para visualizá-las, lança mão da categoria “trajetória”, capaz de registrar o movimento temporal no espaço, e que se apresenta como uma seqüência de pontos percorridos formando linhas e gráficos. Para ele, o ato dá lugar ao traço – representação da trajetória, que capta o movimento e congela o instante, transformando o ato em seu apagamento.

Observando-se a prática dos caminhantes pela cidade vista do alto de um edifício numa escala monumental, ou por um artefato cartográfico que à distancia permita uma visão panorâmica, pode-se perceber como os pedestres traçam caminhos, tecem espaços e redes. Com seus corpos em movimento, criam uma trama urbana. Certeau distingue essa trama, criada pelos passantes, das malhas urbanas planejadas, sendo as primeiras do tipo tático e as segundas do tipo estratégico. Para ele, por trás do conceito de cidade está uma redução unificadora racional do planejamento, em que as práticas cotidianas tornam-se opacas, enquanto que na trama pedestre encontram-se os desvios, alternativas à lógica racionalista.

As definições de estratégia e tática estão, em Certeau, intimamente ligadas às de lugar e espaço, o lugar sendo definido como “ordem”, uma configuração instantânea de posições, onde cada elemento ocupa um lugar próprio, enquanto espaço é “um cruzamento de móveis”, produzido pelos movimentos. O espaço seria assim determinado pelas práticas do cotidiano. No dizer de Certeau (1999): o espaço seria “um lugar praticado”.

A produção de espaço próprio planejado implica uma representação cartográfica racionalizada, que não dá visibilidade ao fluxo, aos movimentos diários que as pessoas comuns tecem sobre os espaços urbanos. Acompanhar os passos e trajetórias dos transeuntes que tecem essas tramas urbanas é uma tática para dar visibilidade às práticas do cotidiano.

Caminhar é vagar. É uma experiência de deslocamento que cria relações, interações e espaço, formando um tecido urbano. Os pedestres em seus processos de caminhar, embora não sejam localizados pela cartografia convencional, geram sistemas que espacializam a cidade. “Os jogos dos passos moldam espaços. Tecem os lugares.” Certeau (1999)

### 3.3.2. Cotidiano em fluxo

Abordamos neste capítulo de uma maneira central a formação do espaço de fluxos. Adotamos a visão de Castells que afirma a produção de espaço pela ação social. Assim, retomando sua definição, o espaço de fluxos seria a organização material das práticas sociais por meio dos fluxos.

Pontuamos a transição da vida cotidiana em espaços locais para uma vida globalizada nos espaços virtuais das redes, e, em seguida, para uma vida compartilhada entre espaços imateriais e materiais, no atual estágio.

Introduzimos as idéias de Certeau, que formula uma noção de cotidiano que é tecido pela ação dos indivíduos em suas práticas, noção que encontra respaldo em outras concepções de espaço, especialmente de Henri Lefebvre, outro teórico que abordou a questão da vida cotidiana e sua crítica na era moderna.

Introduzimos essas noções, visando a leitura dos eventos artísticos pesquisados, que na verdade são ações coletivas, cujos participantes utilizam mídias móveis e locativas para vivenciar a cibercidade.

Dadas as características desses processos artísticos interativos, essas ações são resultantes de práticas sociais realizadas com mídias móveis. Segundo Souza e Silva (2006), o espaço híbrido é um espaço conceitual gerado com o uso de tecnologias móveis utilizadas como interfaces sociais. A autora também os denomina de espaços móveis, ou, espaços sociais conectados, definidos pelos dispositivos móveis. Souza e Silva (2006) não contrapõe os espaços de lugares aos espaços de fluxos, mas os vê como complementares, pois os espaços de fluxos também incluem relações sociais dentro de espaços urbanos. Resgatando Lefebvre, a autora afirma que esses espaços são produzidos por práticas sociais, ou seja, por uma série de relações sociais, tanto entre objetos, quanto entre objetos e pessoas.

É sob essa ótica do espaço híbrido como espaço móvel, e espaço social, de fluxo de dados e de pessoas, produzidos por suas práticas, que fazemos uma leitura de ações artísticas que usam telefones celulares, mídias locativas, anotações urbanas e cartografias, em percursos, caminhadas e derivas vivenciando o cotidiano na cidade híbrida. O espaço, assim, torna-se também objeto de experiência, vivência, percepção e emoção, ou seja, vamos olhar para essas ações

também como produtoras de outras categorias espaciais baseadas na experiência humana.

### 3.3.3. Poéticas de um novo cotidiano

A partir do uso dos dispositivos de localização via satélite e os sistemas de visualização, os movimentos dos pedestres na cidade, assim como os fluxos virtuais, podem ser localizados, acompanhados e cartografados em tempo real. As ações artísticas contemporâneas têm utilizado os novos meios e sistemas de localização e visualização, para cartografar as táticas desviantes dos usuários em suas práticas cotidianas, criando tramas nas múltiplas camadas espaciais, uma tecitura complexa que entrelaça a malha urbana e os fluxos diversos dos caminhantes e navegantes.

Com a produção pelas tecnologias do espaço híbrido e da cibercidade, desmoronam as antigas previsões sobre a obsolescência do corpo e do território. As cidades se remodelam e se revitalizam. Resta então aos indivíduos perceber, experienciar, viver, anotar, cartografar essas cidades e inserir-se nesse processo de construção de um novo cotidiano. E é isso que fazem os artistas e os grupos de participantes de suas ações: exploram a cidade com novas maneiras de caminhar, de vagar, de registrar; se aproximando do espírito do *flâneur*, celebrado por Baudelaire, ou das derivas situacionistas, ou, revelando a invisibilidade e a incomensurabilidade da tecnologia, um desvelamento visto por nós pela ótica do *sublime tecnológico*.