

Igor Cunha Ribeiro

**Hipercidade: a cidade do
cotidiano digital
Os novos hábitos sociais na
transformação urbana: o uso
do celular no metrô carioca**

Dissertação de Mestrado

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-graduação em Arquitetura do Departamento de Arquitetura e Urbanismo da PUC-Rio.

Orientador: Prof. Fernando Espósito Galarce

Rio de Janeiro
Janeiro de 2020

Igor Cunha Ribeiro

**Hipercidade: a cidade do
cotidiano digital
Os novos hábitos sociais na
transformação urbana: o uso
do celular no metrô carioca**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-graduação em Arquitetura da PUC-Rio. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo.

Prof. Fernando Espósito Galarce

Orientador

Departamento de Arquitetura e Urbanismo – PUC-Rio

Profa. Rachel Coutinho Marques da Silva

Departamento de Arquitetura e Urbanismo – PUC-Rio

Profa. Andrea Queiroz Rego

PROARQ – FAU – URFJ

Rio de Janeiro, 27 de Janeiro de 2020

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização do autor, do orientador e da universidade.

Igor Cunha Ribeiro

Graduou-se em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) em 2016. Na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio) desenvolveu sua dissertação de mestrado na linha de pesquisa de métodos e processos de projeto, e fez parte do Laboratório de Observação do Espaço Habitado (LOBE-Hab), ministrado pelos professores Fernando Espósito Galarce e Máira Machado Martins, tendo participado apresentando a dissertação no primeiro seminário do laboratório, realizado em setembro de 2019. Desenvolveu trabalhos em projetos de cenografia, interiores, relatórios técnicos e desenhos técnicos para ações judiciais de regularização fundiária em curso na Defensoria Pública do Rio de Janeiro.

Ficha Catalográfica

Ribeiro, Igor Cunha

Hipercidade : a cidade do cotidiano digital : os novos hábitos sociais na transformação urbana : o uso do celular no metrô carioca / Igor Cunha Ribeiro; orientador: Fernando Espósito Galarce. – 2020.

107 f. : il. color. ; 30 cm

Dissertação(mestrado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Arquitetura e Urbanismo, 2020.

Inclui bibliografia

1. Arquitetura e Urbanismo - Teses. 2. Cidades. 3. Cotidiano. 4. Comportamento. 5. Digital. 6. Espaço público. I. Espósito Galarce, Fernando. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Arquitetura e Urbanismo. III. Título.

CDD: 720

Dedico todo esse trabalho aos meus pais, minha irmã, meu sobrinho e minha namorada por todo apoio, confiança, segurança, credibilidade e compreensão em todo o processo.

Agradecimentos

Comecei essa jornada sem saber o que iria encontrar nem o que iria desenvolver. Dois anos que passaram tão rápido que muitas vezes me questionei se estava fazendo certo e se estava aproveitando todas as oportunidades de um ensino continuado. Mas mesmo em momentos de dúvidas e questionamentos, percebia que do meu jeito, caminhava para aquilo que tanto planejei e idealizei desde o início da minha faculdade. Sempre acreditei que qualquer trabalho é realizado em parceria, e todos que me ajudaram a chegar até aqui, tem uma porcentagem na finalização desse processo.

Primeiramente gostaria de agradecer à CAPES e à PUC-Rio, pelos auxílios concedidos, sem os quais este trabalho não poderia ter sido realizado. Gostaria também de agradecer ao Departamento de Arquitetura e Urbanismo da PUC-Rio (DAU) pela credibilidade, apoio, aceitação e acolhimento ao tema da dissertação. Assim como não posso deixar de agradecer à Renata Dias, secretária do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura (PPGARq), pela paciência e disponibilidade no auxílio em qualquer questionamento, desde o início do processo seletivo. Outro que não poderia deixar de agradecer é ao meu orientador, Fernando Espósito, pela confiança e coragem em orientar algo tão inédito e tão diferente da sua área de atuação. Ainda no espaço acadêmico não poderia de deixar de agradecer aos professores do curso de mestrado de arquitetura, de comunicação social e ciências sociais da PUC-Rio, responsáveis por inúmeras referências, conselhos e trabalhos que me aperfeiçoaram como profissional, pessoa e pesquisador. Outros nomes que não poderia deixar de mencionar são a minha turma de 2018, do mestrado: Alexandre Cruz, André Porto, Joana Martins, João Maurício Feitosa, Laura Kascher, Luciana Engel, Mateus Freinkel e Rodrigo Serafino. Em um país no qual as pesquisas científicas são tão boicotadas e marginalizadas, e que ser pesquisador é um processo de resistência, não posso negar que foi um prazer, dividir tempo e discussões tão ricas com pessoas tão diferentes e interessantes como vocês.

Acredito que dentro de todo esse processo de muita luta e sacrifício em que houve dias bons ruins e muito bons, gostaria de citar certos nomes que estiveram comigo em toda essa caminhada, me dando apoio e entendendo certos momentos de ausência e desespero. Aos meus amigos: Beatriz Mojon, Felipe Arranz, Isabela Mota, Juliana Mojon, Maria Clara Asterio, Nathália Roscoe, Pérola Barbosa e Vitor Kibaltchich porque em meio a algumas crises, brincadeiras e muito diálogo, entenderam meu afastamento momentâneo, me ajudaram e principalmente me incentivaram a continuar. Além claro de Ana Luiza Brandão, Camila Marques, Jéssica Mendes, Luciana Willi, que desde o início do meu curso de graduação até o final do meu mestrado, sempre foram aquelas pessoas que me orientaram informalmente entre conversas e “terapias” de bar. Outros nomes que me ajudaram muito num processo de entendimento e de formação como arquiteto e também como pessoa, foi a equipe da Ciclo Arquitetura, o escritório que trabalhei e que tive que abrir mão para continuar no sonho do mestrado. Com pessoas como André Godinho, Barbara Urbano, Cheyenne Sydenstricker, Fernanda Urbano, Juliana Andrade e principalmente João Uchôa, aprendi tudo que sei sobre profissionalismo, companheirismo e sobre acreditar.

Durante esses dois anos de pesquisa, uma pessoa me conheceu no meio desse “caos” estruturado e foi de grande importância, sendo base, estrutura, ombro e principalmente energia quando tudo parecia meio turbulento. A ela eu agradeço, por ter me aceitado, por ter me incentivado, ter sido minha amiga, minha parceira, minha conselheira, minha namorada, Rafaela Mamfrim. Aguentou alguns lamentos, algumas crises de ansiedade, algumas ausências, ouviu sempre todas as minhas ideias minhas ideias e entendeu frases como “não posso, tenho que escrever”. E mesmo assim, não me conhecendo na minha melhor fase, soube esperar, me surpreender, me fazer rir e conviver em uma rotina meio tumultuada, mas que com ela, sempre arranjou um jeito de transformar a caminhada leve e mais tranquila.

Também gostaria de agradecer à minha família. Por mais clichê que possa parecer e até repetitivo, sem meu pai, Nilo, a minha irmã, Luisa, a minha tia Marilena e a minha avó Marlene, me incentivando e torcendo, eu nunca teria acreditado na minha

capacidade. Além deles, agradeço ao meu afilhado Gabriel, que apareceu no meio disso tudo, e por mais novo que ele seja, foi importante para me recarregar entre uma entrega de artigo e outra. E por fim, gostaria de agradecer a minha mãe, Lisia. Sem seus conselhos, sem sua amizade, parceria ajuda, eu com certeza teria desistido no primeiro mês. Ser um orgulho para ela, é de fato o motor para conquistar sonhos. Ela foi um norte, uma amiga, minha corretora oficial, minha companheira, o colo, a primeira que soube quando pensei em entrar no mestrado, a primeira que soube quando passei e a primeira a ler meu texto na íntegra. Se hoje fecho esse texto, com certeza é porque ela esteve comigo em mais uma fase da minha vida.

Por fim, gostaria de agradecer as pessoas. Aos desconhecidos que cruzei na rua, no metrô, nas salas, nos corredores da faculdade. Sem essas pessoas não teria tido base de análise. Falar da rotina, do cotidiano, do comportamento, da cidade, do meio digital é falar de pessoas. Em tempos individualistas, olhar para o próximo se tornou um exercício prazeroso, além de uma melhor compreensão nos laços complexos que envolvem a estrutura de uma cidade.

Somos muito mais que telas, e aqui me incluo, precisamos olhar para fora delas e entender que a vida física, em toda sua complexa realidade, se resume a muito mais que apenas curtidas e postagens. Viver não se resume a momentos felizes e a dificuldade faz parte de uma vida real, de um tempo real, de uma sociedade real.

Por isso, obrigado a todos.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

Resumo

Ribeiro, Igor Cunha; Galarce, Fernando Espósito. **Hipercidade: a cidade do cotidiano digital. Os novos hábitos sociais na transformação urbana: o uso do celular no metrô carioca.** 2020, 107p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Arquitetura e Urbanismo, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Dentro de uma perspectiva em que a digitalização dos hábitos já é uma realidade, a pesquisa se desenvolve a partir da intenção de investigar como essas novas práticas culturais tendem a transformar a vivência da cidade. Na contemporaneidade, o constante fluxo de informações voltam-se para transformar nossa concepção de sociedade e a estrutura das nossas relações, alterando assim, os conceitos de espaço e cotidiano atrelados a uma ideia do tempo instantâneo. São o que podemos chamar de hipercidade, onde o espaço é transformado à medida que o cotidiano é alterado de forma ininterrupta para atender essa vida digital. Com base em uma pesquisa de campo de viés etnográfico, atuando sobre os comportamentos dentro do metrô carioca, o trabalho tem por objetivo principal observar e discutir os efeitos da hipercidade e da digitalização dos hábitos na percepção e compreensão da cidade cotidiana. Como objetivos específicos estão (1) discutir alguns conceitos relacionados ao tema da tecnologia na reestruturação social e sua influência na compreensão do espaço urbano e (2) entender alguns desses efeitos do cotidiano digital no Metrô do Rio, caso de estudo selecionado. Assim, a pesquisa não só comprova e reforça, que o celular é o dispositivo tecnológico mais usado no espaço público, mas também permite afirmar que ele condiciona nossa vivência e a forma como observamos a cidade. A vida contemporânea atrelada a essa vida digital, extrapola o limite da presença física com um encurtamento de distâncias, com o objetivo de equilibrar a vida com a velocidade do cotidiano digital.

Palavras-chave

Cidades; cotidiano; comportamento; digital; espaço público.

Abstract

Ribeiro, Igor Cunha; Galarce, Fernando Espósito (Advisor). **Hypercity: the city of the digital everyday. New social habits in urban transformation: the use of cell phones in the Rio subway.** 2020, 107p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Arquitetura e Urbanismo, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Within a perspective in which the digitization of habits is already a reality, the research develops from the intention of investigating how these new cultural practices tend to transform the experience of the city. In the contemporary world, the constant flow of information is aimed at transforming our conception of society and the structure of our relationships, thus changing the concepts of space and everyday life linked to an idea of instantaneous time. They are what we can call hypercity, where space is transformed as daily life is changed in an uninterrupted way to meet this digital life. Based on a field research of ethnographic bias, acting on the behaviors within the Rio subway, the main objective of this work is to observe and discuss the effects of hypercity and the digitization of habits on the perception and understanding of the everyday city. The specific objectives are (1) to discuss some concepts related to the theme of technology in social restructuring and its influence on the understanding of urban space and (2) to understand some of these effects of digital daily life in Rio's Metro, the selected case study. Thus, the research not only proves and reinforces that the cell phone is the most used technological device in the public space, but also allows us to affirm that it conditions our experience and the way we observe the city. Contemporary life, linked to this digital life, goes beyond the limit of physical presence with a shortening of distances, with the aim of balancing life with the speed of everyday digital.

Keywords

Cities; daily; behavior; technology; public place.

Sumário

1. Introdução	13
2. A sociedade do espetáculo 2.0	26
2.1. Do espetáculo à transparência: a positividade	27
2.2. Uma sociedade em crise	36
2.3. Digitalização da comunicação	40
3. Hipercidades: a construção da cidade do cotidiano digital	44
3.1. A redefinição de espaço e lugar na sociedade do espetáculo 2.0	45
3.2. O cotidiano	54
3.3. Cotidiano urbano digital e hipervisível	58
3.4. “Hipercidades”	62
4. Um olhar aos instantes do deslocamento	72
4.1. “Antolhos e apêndices digitais”	77
4.2. “Vitrines digitais do cotidiano”	80
4.3. Os efeitos na cidade	83
5. Conclusão	89
6. Anexo	987
7. Referências bibliográficas	103

Lista de figuras

Figura 1- Esquema resumo de Pierre Lévy.	16
Figura 2 - "Beautiful Life" de Marco Melgrati.	18
Figura 3 – “Absorbed By Light” (2018) de Gali May Lucas.	20
Figura 4 – “Opinion Leader and Influencers” de Marco Melgrati.	31
Figura 5 - "Social Media Narcissism" de Marco Melgrati.	41
Figura 6 - Teoria da Cotidianidade.	55
Figura 7 - The Social Life of Small Urban Spaces	63
Figura 8 - Indivíduos nova-iorquinos em 2019	63
Figura 9 - Rio Estado Digital	68
Figura 10 - "Temos <i>Wifi</i> "	68
Figura 11 - "Recarregue aqui"	69
Figura 12 - <i>Wifi</i> livre no MetrôRio	74
Figura 13 - Esquema de conteúdo.	75
Figura 14 - Antolhos digitais.	77
Figura 15 - A presença direta e indireta do celular.	79
Figura 16 - MetrôRio no <i>Instagram</i> .	81
Figura 17 - Episódios de denúncia de casos.	82
Figura 18 - Vício em "Pokemon Go!".	86

Lá nas redes sociais, o mundo é bem diferente, dá pra ter milhões de amigos e mesmo assim ser carente/ Tem like, a tal curtida, tem todo tipo de vida, para todo tipo de gente/ Tem gente que é tão feliz, que a vontade é de excluir/ Tem gente que você segue, mas nunca vai lhe seguir/ Tem gente que nem disfarça/ diz que a vida só tem graça, com mais gente pra assistir.

Por falar nisso, tem gente que esquece de comer /jogando, batendo papo, nem sente a fome bater/ celular virou fogão, com o toque de um botão /o rango vem pra você. Mudou até a rotina, de quem está se alimentando/se a comida for chique, vai logo fotografando/ porém repare meu povo quando é feijão com ovo/não vejo ninguém postando!

Esse mundo virtual, tem feito o povo gastar/ exhibir roupa de marca, ir pra festa, viajar/ e, claro, o mais importante/ que é ter de instante a instante, um retrato pra postar./Tem gente que vai pro show, do artista preferido/ no final, volta pra casa, sem nada ter assistido/ foi lá só pra filmar/mas pra ver no celular, nem precisava ter ido!

Lá nas redes sociais, todo mundo é honesto/ é contra a corrupção, participa de protesto/porém, sem fazer login, não é tão bonito assim/ O real é indigesto (...)

Conversar, por exemplo, conversar por uma tela é tão frio, tão incerto, prefiro pessoalmente/ pra mim sempre foi o certo/ soa meio destoante, pois junta quem está distante/mas afasta quem está perto. (...) Viva a vida e o real/ pois a curtida final, ninguém consegue prever!

Bráulio Bessa, *Lá nas redes sociais* (2018)¹

¹ Bráulio Bessa é um poeta, cordelista, declamador. Cordel retirado do site: <<http://www.itatiaia.com.br/blog/jose-lino-souza-barros/la-nas-redes-sociais>>. Acessado em 23 de março de 2020.

1

Introdução

Nas últimas décadas temos vivenciado uma grande transformação na forma pela qual a sociedade passou a se relacionar e a se comunicar. “Uma revolução tecnológica concentrada nas tecnologias da informação está remodelando a base material da sociedade em ritmo acelerado” (CASTELLS, 1999, p.21). Percebe-se que a velocidade da vida contemporânea, tende a causar um grande colapso na interpretação de conceitos clássicos como tempo-espaço onde a transmissão de informações já estrutura as organizações e os sistemas sociais. (CASTELLS, 1999, p.505). Ou seja, as novas tecnologias de informação e comunicação (NTIC) trouxeram mais uma camada de complexidade para as relações sociais. Nós, como sociedade, já somos produtores e produtos de um cotidiano ágil em que não há mais espaço para momentos de ócio², uma vez que temos uma “obrigação” de estar sempre informados e informando, gerando assim dados como forma de sobrevivência. E como esse processo interfere nas cidades? Historicamente, percebemos que todas as revoluções industriais e tecnológicas tem impacto direto na forma como pensamos, projetamos, percebemos e vivenciamos as cidades. O espaço urbano sempre foi um objeto de estudo complexo diante de constantes estímulos sociais. O reflexo de uma vida contemporânea em alta velocidade e uma sociedade hiperdigitalizada, produzirá hipercidades³. A atenção já não está mais em como, com quem e onde nos relacionamos, e sim em com o que nos conectamos.

² Hoje percebemos que a ideia de ócio está próxima a uma ideia popular em que se aproxima de uma ideia de negligência. Porém, não podemos esquecer que a ideia de ócio era cultuada pelos gregos, sendo de extrema importância ao pensamento filosófico. Etimologicamente, a palavra ócio vem do latim “*otium*”, que significa a inatividade ou folga. Com o intuito de resgatar essa ideia de contemplação da palavra, filósofos contemporâneos como Bertrand Russel e Domenico de Masi dedicaram a escrever sobre esse tema. Enquanto Russel foi autor de “Elogio ao ócio” (1935), de Masi foi responsável pelo termo “ócio criativo”. A intenção era recuperar essa ideia de inatividade a uma sociedade viciada na ocupação e trabalho. Atualmente, percebe-se essa continua recusa a partir da análise da mente do homem da era techno-informacional, em que tende a se manter em constante conexão.

³ O prefixo “hiper” sai de seu contexto original em prevê uma ideia apenas de excesso e se aproxima de uma ideia de conexão em excesso. Um contexto “hiper” influenciando e transformando todas as camadas da vida contemporânea.

O antropólogo Carles Feixa afirma que hoje se vive em uma era hiperdigital, a partir de uma consolidação da sociedade informacional, assim como das redes e mídias sociais e o uso de telas *multiscreen* (2016, p.109). Nota-se esse movimento a partir de uma informatização caótica na rotina humana em que estamos constantemente conectados em redes de troca, produção e reprodução acelerada de informações. O conceito de “Geração Hashtag”, proposto por Feixa, é uma forma de caracterizar uma sociedade jovem que vive em constante conexão, sem perder tempo e podendo criar e manipular inúmeras novas conexões digitais a partir da realidade física. Apesar disso, precisamos reconhecer que toda essa revolução tecno-informacional produz sérios problemas e distúrbios gerando uma sociedade ansiosa por um “mundo digital”, capaz de produzir novas formas de relacionamento humano, uma vez que relações não precisam mais estar em contato físico e nem em proximidade para acontecerem. Assim, temos perdido a capacidade de nos relacionar como seres humanos, física e emocionalmente, no espaço-lugar, quebrando a ideia de relacionamento a partir de um corpo.

Com certeza, compreender essas transformações sociais não é um trabalho tão simples e nem enraizado. Diversos autores de campos como sociologia, antropologia, filosofia, arquitetura e urbanismo, desde meados dos anos 80, se dedicaram a estudar e a pensar nesse processo complexo que envolve sociedade, cidade e as NTIC. Entre autores pessimistas e conformistas, o que notamos é que não há mais como pensar num futuro urbano descolado das novas formas como nos conectamos e assim, nos relacionamos. Mesmo com a existência de “movimentos de paragem⁴”, vemos que as cidades começam a incentivar o uso de dispositivos tecnológicos para tornar a experiência urbana mais interativa e atrativa a essa sociedade tecnológica e altamente exposta. Num processo que prefiro chamar de “ressignificação” das experiências urbanas diante de uma ótica de um mundo altamente globalizado, tornam-se difusos os limites de oposição entre público e privado, externo e interno, real e digital e, principalmente, o de distante e próximo. A ideia de distância nunca foi tão colocada à prova como atualmente e, dentro desse

⁴ Segundo a socióloga Maria Isabel Mendes, esses movimentos constituem momentos em que jovens buscam uma “desmobilização” dos processos da modernidade, no qual se busca a experiência de “solidão deliberada” como forma de introspecção e reflexão, como uma fuga da pressão social que espera um gregarismo e convívio interativo. (2016, p.13-16). Informação retirada de: ALMEIDA, Maria Isabel Mendes de (Org.). **Cartografia da paragem: desmobilizações jovens contemporâneas e o redesenho das formas de vida**. Rio de Janeiro. Gramma, 2016.

desenvolvimento progressivo de dissolução de conceitos de oposição, vemos a importância das redes sociais digitais⁵. Vivenciar a realidade digital revela questões complexas relacionadas a vida urbana, de até onde podemos chegar a partir de um processo de espetacularização da vida cotidiana produto do uso excessivo das tecnologias de comunicação.

Naturalmente, colocado em linhas de oposição “real” e “virtual”, precisa-se compreender a complexidade entre esses dois conceitos. O filósofo francês Pierre Lévy, ao analisar essa dicotomia, nos mostra que a ideia de “virtualidade” e o “virtual” se opõem à ideia do que é atual. O virtual na verdade é uma opção de realidade, sendo dessa forma uma “entidade ‘desterritorializada’”, existindo sem a presença real e sendo capaz de infinitas “atualizações” (LÉVY, 1999, p.49-50). Para explicar essa visão, o autor recorre inúmeras vezes à ideia de que a imagem virtual de uma árvore está incluída dentro da semente, sendo o solo, o clima e outras condições capazes de atualizar a imagem virtual dessa árvore (LÉVY, 1996, p.15-16).

Compreende-se agora a diferença entre realização (ocorrência de um estado pré-definido) e a atualização (invenção de uma solução exigida por um complexo problemático). Mas o que é virtualização? Não mais o virtual como maneira de ser, mas a virtualização como dinâmica. A virtualização pode ser definida como o movimento inverso da atualização. Consiste em uma passagem do atual para o virtual, em uma “elevação à potência” da entidade considerada. A virtualização não é uma desrealização (a transformação de uma realidade num conjunto possível), mas uma mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado: em vez de se definir principalmente por sua atualidade (uma “solução”), a entidade passa a encontrar sua consistência essencial num campo problemático. (...) A virtualização é um dos principais vetores da criação de realidade. (LÉVY, 1996, p.17-18)

Importante notar que o estado real é colocado em oposição ao estado de potência. A possibilidade e o virtual se aproximam, uma vez que apresentam um caráter latente, porém se distinguem quando na verdade “o possível” se apresenta de forma insistente, já que mostra formas ocultas, enquanto o virtual se expõe como forma de existência, problemática por essência. Esse virtual que me refiro “é como uma situação subjetiva, uma configuração dinâmica de tendências, de forças, de

⁵ Me refiro a redes sociais digitais, porque por um empréstimo linguístico viciante, nos acostumamos a “apelidar” as relações construídas através de aplicativos, como Facebook, Instagram, Snapchat ou Twitter, como “redes sociais”, porém precisamos nos atentar que qualquer relação entre duas pessoas, pode ser considerada “rede social”, não necessitando de uma interface digital para a construção desse contato. O que esses dispositivos permitem é uma aproximação ou uma facilidade na construção de novas redes sociais, por isso precisamos deixar marcado que essa ligação deve ser distinguida das “redes sociais” comuns do dia a dia.

finalidades e de coerções que uma atualização resolve” (LÉVY, 1996, p.137). Enquanto isso, o real e o atual são estados manifestos pois, enquanto a realidade resiste, o atual simplesmente acontece. (LÉVY, 1996, p.136-137). “Real, possível, atual e virtual são quatro modos de ser diferentes, mas quase sempre operando juntos em cada fenômeno concreto que se pode analisar” (LÉVY, 1996, p.142). Esclarecendo essa oposição, gostaria de deixar claro que apesar de, em determinados momentos, utilizar a palavra “virtual”, ela não é usada como forma de oposição à realidade e sim como construção de uma realidade latente a partir de uma interface digital. Interessante perceber que a ideia de “digital” está inserida numa ótica em que a digitalização vem se tornando comum e interferindo em muitas relações e construções sociais, uma vez que permite um processamento automático, rápido, preciso e em grande escala de forma eficaz e complexa, permitindo um fluxo constante na troca de informações (LÉVY, 1999, p.53-54). Por isso, na maioria das vezes a utilização da palavra digital será para caracterizar os processos a partir da tecnologia.



Figura 1- Esquema resumo de Pierre Lévy. O esquema proposto por Pierre Lévy, mostra o antagonismo entre potencial e real assim como, virtual e atual. Percebe-se que o potencial é como substancia latente do real assim como o virtual é um acontecimento latente em relação ao estado manifesto do atual. Fonte: LÉVY, Pierre. O que é virtual? São Paulo. Editora 34, 1996, p.145.

Feito esse esclarecimento, retorno ao pensamento de que a cidade se apresenta em estado real com infinitas potencialidades (uma vez que elas ainda são ocultas). Ao pensar na cidade tornamos virtualidades em estados atuais. Nesse processo de observar as cidades, percebemos que a digitalização e intensificação das NTIC, principalmente as de comunicação e telefonia móvel⁶, transformando o modo de como se vive em espaços físicos, uma vez que a mobilidade é a chave de uma era tão informatizada. Diante disso, percebe-se que a sociedade contemporânea tende a construir novas práticas culturais, a partir de uma “atualização tecnológica e digital” de comportamentos previamente enraizados socialmente. Assim, surge o interesse de entender e olhar com cuidado o resultado dessas práticas no cenário urbano, e como isso tende a produzir os novos espaços nas cidades.

Diante de uma massiva internalização do uso de telas multimídias e interativas dentro da construção das novas relações sociais, o trabalho tem o objetivo principal de observar e discutir os efeitos deste fenômeno na percepção e compreensão da cidade cotidiana. Usando o celular e construção social diante das novas tecnologias de informação e comunicação (NTIC), o caminho no qual a pesquisa se desenvolveu, parte do princípio em provocar uma análise de como se encontra a sociedade e quais os efeitos que já percebemos nos indivíduos diante de uma espetacularização dos hábitos sociais.

Em um processo comum dentro das mídias sociais digitais e principalmente da forma de se comunicar e se relacionar por uma interface tecnológica, percebemos a manutenção de um modelo proposto pelo teórico Guy Debord, em “A Sociedade do Espetáculo”, em 1967. Nele, o autor propõe que a sociedade se baseia numa série de espetáculos onde a aparência dita a forma de se conviver, em que a vida vivida virou apenas uma representação (2017, p.37). É interessante pensar que o autor escreveu sobre esse assunto ainda em meados dos anos 60, muito antes de uma revolução tecno informacional. Apesar de estarmos libertos de um padrão de aparência física, continuamos vivendo a partir de uma necessidade constante de se

⁶ Desde o lançamento dos *smartphones*, disponível para a população em 2000 pela Ericsson, onde unia a telecomunicação com um minicomputador portátil, até o surgimento do iPhone em 2007⁶ e a disseminação desse formato de aparelho entre os dias atuais, as empresas investiram pesado em tecnologias que permitissem que sistemas operacionais mais modernos associassem a novos designs e a fotos com mais qualidade, gerando o “aprisionamento” de um modelo de comunicação mais rápido e acessível. Dados retirados do site <<https://blog.bemmaisseguro.com/historia-do-smartphone/>>. Acessado em 30 de setembro de 2018.

compartilhar os momentos vividos. Atualmente, essa ideia de rejeição às tecnologias e às redes sociais digitais se mostra descontextualizada, ainda que se reconheça certos malefícios que, por trás de uma beleza e de uma vida perfeita divulgada em perfis online, estão momentos de tristeza, insegurança e mal estar, normais da rotina humana. Um sistema que reuni a constante possibilidade de atualização de informações e conteúdo junto a uma tática de feedback instantâneo, afeta o emocional preservando a satisfação do ego para uma sociedade que não sabe lidar com o tédio de uma rotina diária⁷. Dessa forma, reinventamos esse modelo de espetacularização, a partir de uma ideia em que se acredita que a vida exposta no “mundo virtual” é mais interessante do que a vida vivida, havendo uma grande disputa entre o que somos e o que as redes nos obrigam ser, reafirmando assim, a ideia de que “a verdade é um momento do que é falso” (DEBORD, 2017, p.40).

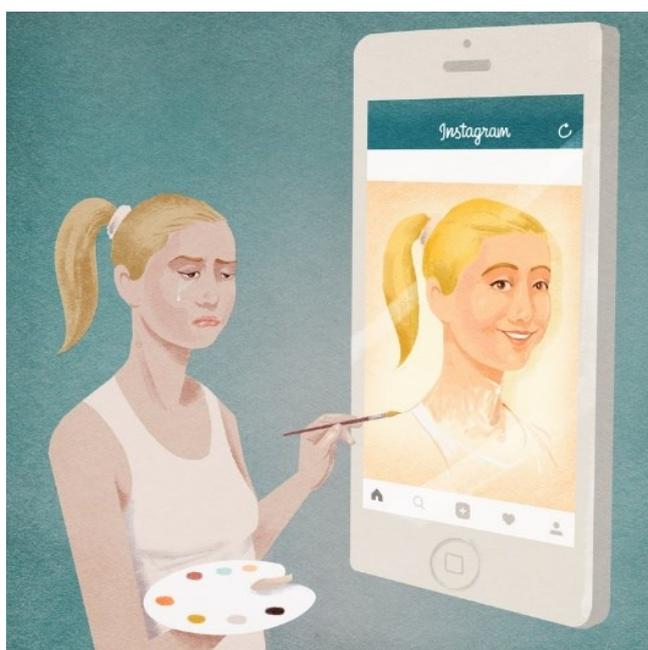


Figura 2 - "Beautiful Life" de Marco Melgrati. Disponível em <https://www.salzmanart.com/marco-melgrati.html>.

Além da compreensão do estado social nos dias atuais, através de uma máquina de reinvenção do modelo proposto por Debord aos moldes de uma

⁷ Segundo a psiquiatra Gianna Testa, em entrevista à BBC Brasil, publicada em novembro de 2017, o sistema de recompensa cerebral (SRC), é afetado por esse sistema de feedback instantâneo, facilitando um reconhecimento nas redes sociais virtuais, sendo considerado sinal de sucesso e reconhecimento, garantindo os níveis de autoestima. O “acionamento” do SRC, será o grande responsável pela transformação do hábito em vício. Dados retirados do site: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-41922087>. Acessado em 20 de janeiro de 2019.

sociedade altamente digital, um primeiro objetivo específico da pesquisa é entender como autores que abordam o tema da tecnologia na reestruturação social, compreendem questões urbanas. Dessa forma a proposta é reavaliar ideias de espaço e lugar, associados em uma ideia de tempo veloz. O fato da comunicação ser mais instantânea, irá remodelar a forma como nos relacionamos tanto interpessoalmente e também, como redefinimos as noções de espaços. A construção de um “tempo real” ou da ideia do “agora” se apresenta como uma grande armadilha, uma vez que, diferente do tempo histórico, não há oportunidade de comprovação das situações diárias, como um “buraco negro”, em que ao entrar se perde a essência. (BAUDRILLARD, 2002, p.58). Afinal, em uma era hiperdigital o tempo pode ser consumido, nos “acorrentando” no presente que, para a sociedade dessa era tem no espaço urbano um grande “parque” de oportunidades para atividades interativas, que tendem a permitir novas experiências⁸, quebrando o tédio e o ócio.

O sociólogo espanhol, Manuel Castells, por exemplo, ao escrever “Sociedade em rede”, (assim como Lévy e outros autores, principalmente da segunda metade da década de 80 e a década de 90), deixa claro que essa nova forma de comunicação mediada a partir de uma instantaneidade, permite conversas multilaterais, conquistando barreiras temporais com flexibilidade e mobilidade, tornando a comunicação mais dinâmica, evitando a espera da resposta, construindo um campo de fluxos ininterruptos (1999, p.486)⁹. Se atualizarmos essas ideias no cenário contemporâneo, o ser humano do século XXI descolou a sua presença física restrita ao corpo, permitindo a criação de vários corpos imateriais que podem estar atuando de diferentes maneiras e em múltiplas escalas. Assim, todos os utensílios tecnológicos, principalmente o celular, aos poucos vão se tornando prolongamentos da mente humana, com uma capacidade infinita e com isso alterando os níveis de

⁸ O filósofo John Dewey, definiu em seu livro “*Art As Experience*” que: “A arte sempre é o produto da experiência de uma interação de seres humanos com o ambiente” (1934, p.4), enquanto Juhani Pallasmaa, irá completar em seu livro “*Essências*”, que a experiência é gerada a partir da interação das percepções dos sentidos, com a memória e a imaginação propondo “capacidade de sentir empatia”. (2018, p.114-115).

⁹ É engraçado pensar que ainda no fim do século XX, o autor falava sobre os computadores sendo a base de uma revolução na comunicação, permitida a partir de uma flexibilidade. É interessante notar, que na mesma frase ele usa o telefone, porém o que vivemos hoje na segunda década do século seguinte, é que os computadores estão cada vez mais aliados ao telefone, assim, como outros equipamentos como máquinas fotográficas, relógios e agendas na criação de um equipamento capaz de unir mil funções em um único modelo.

escala global e local, uma vez que, dentro do menor espaço, podemos interagir e tomar decisões de diversas formas de tempo e espaço, inclusive fazendo desse tempo e desse espaço algo relativo.



Figura 3 – “Absorbed By Light” (2018) de Gali May Lucas. Escultura exposta no festival Amsterdam Light Festival em Amsterdã. A ideia da escultura é mostrar como as tecnologias tendem a nos isolar de uma realidade. Em posições usuais, através de cabeças baixas com as mãos digitando, vemos as luzes dos celulares escultóricos sendo responsáveis pela iluminação dos rostos das esculturas. Segundo o autor: “Eu vejo isso todos os dias em parques e restaurantes. (...) eu escolhi criar algo instantaneamente reconhecível e, na realidade, bastante literal, mas assustador ao mesmo tempo.” Em ironia vemos uma figura humana no centro na mesma posição que as esculturas. Imagem e comentário do autor disponível em: <http://karolinehinz.com/work/absorbed_by_light/>; <<https://www.designboom.com/art/absorbed-by-light-design-bridge-gali-may-lucas-amsterdam-light-festival-12-06-2018/>>. Acessados em 25 de março de 2020.

Diante desse cenário benéfico para as relações, Castells afirma que esse novo sistema de comunicação que possui uma linguagem digital, está não só permitindo a integração global da produção e distribuição de palavras, sons e imagens de nossa cultura, mas também personalizando-os ao gosto das identidades e humores dos indivíduos (1999, p.22), no qual redes múltiplas e suas conexões tornam-se as fontes fundamentais da formação, orientação e desorientação da sociedade contemporânea (1999, p.499). “A comunidade de usuários da Internet vai

ocupar o centro da vida cotidiana. (...) A superestrada da informação (...) está criando um tecido social inteiramente novo e global.” (NEGROPONTE, 1995, p.175). Assim, recodificamos as ideias de espaço e cotidiano, produzindo o que chamarei de hipercidades.

Avançando na discussão sobre como os nossas novas práticas vinculadas à tecnologia tendem a transformar nossa forma de compreensão da cidade, como um segundo e último objetivo específico está em entender os fenômenos do cotidiano no contexto já mencionado. Para isso é desenvolvida uma análise em cima de um estudo de caso utilizando como estratégia metodológica a “sociologia do cotidiano”, permitindo observar e analisar a estado dos comportamentos sociais, baseando-se em uma perspectiva mais vivencial e menos demonstrativa.

Conforme afirmado pelo cientista social José Machado Pais,

À sociologia do cotidiano interessa mais a mostração (do latim *mostrare*) do social do que a sua demonstração, geometrizada por quadros teóricos e conceitos (ou preconceitos) de partida, bem assim como por hipóteses rígidas em que à força procuram demonstrar num processo de duvidoso alcance no qual o conhecimento explicativo se divorcia do conhecimento descritivo e compreensivo. (...) O verdadeiro desafio que se coloca à sociologia do cotidiano é o de revelar a vida social na textura ou na espuma da “aparente” rotina de todos os dias, como a imagem latente de uma película fotográfica. (2003, p.30-31)

Desta forma, a sociologia do cotidiano opera como uma base metodológica no processo de investigação, observação e análise da interferência da vivência dos espaços a partir dos “novos” padrões de comportamentos sociais diante das tecnologias. Para isso foram observados os costumes dentro do metrô, reconhecendo arquétipos de condutas e entendendo como eles ocorrem na cidade. A escolha do metrô do Rio de Janeiro como cenário para desenvolver essa discussão, se justifica por entender que nele existem práticas e ocorrem relações muito únicas que promovem um incentivo à utilização de aparelhos celulares (entendendo como um equipamento chave na construção desses novos laços, exatamente por aliar mobilidade com Internet, sendo os mesmos, quase onipresentes¹⁰ na sociedade).

¹⁰ Uma prova dessa informação é que segundo pesquisa realizada em agosto de 2019, fechamos o mês tendo 228,2 milhões de linhas ativas, com uma média de 108,28 linhas para cada 100 habitantes. Dados da TELECO – Inteligência em Telecomunicações. Informações e dados estatísticos consultados em <<https://www.teleco.com.br/ncel.asp>>. Acessado em 02 de novembro de 2019.

O metrô é um sistema de transporte de massa e, mesmo que não se iguale com a capacidade de transportar pessoas com a do sistema ônibus ou do trem, apresenta um fluxo de pessoas considerável, ligando diversos pontos da cidade. É inegável que o fator segurança aparece como algo determinante na forma em que os passageiros utilizam seus dispositivos de comunicação e conexão, uma vez que esse espaço (com um certo tipo de controle), favorece comportamentos mais livres diante do celular. Escolher o metrô como recorte do estudo de caso favorece a possibilidade de aproximação e visibilidade das condutas em relação ao celular. Para o antropólogo Marc Augé, o metrô seria o exemplo de um não-lugar, pois para ele, essa condição está caracterizada por uma criação de um estado efêmero de vivência no espaço, em oposição a espaços de trabalho, familiar e íntimo. “As palavras de ordem para os atores dos não-lugares são ação, movimento e inquietude, na acepção mais precisa dos termos” (MACIEL, 2014). Sobre a ideia de não-lugares retornarei mais a frente, porém é preciso compreender que dentro da vivência nesses tipos de lugares, ocorrem dois sentimentos que favorecem o uso das tecnologias: liberdade e solidão (SILVA, 2001, p.161)¹¹, além de uma boa parte do trecho percorrido acontecer no que poderíamos considerar um isolamento urbano ou, dito de uma outra forma, uma supressão de cidade. A partir do momento em que a linha do subterrâneo é dada como opção de deslocamento, acontece então uma redução de algumas relações urbanas importantes, como por exemplo a ausência de vistas, que eventualmente incidirá na sensação de localização, orientação e, portanto, na percepção como um todo e na noção de corporeidade nesse tempo e espaço percorrido. É nessa situação que o celular adquire potência na alteração das condutas.

Desta forma, o interesse em analisar as relações e condutas ocorridas dentro do metrô, levaram a utilizar como referência metodológica o estudo de tipo etnográfico para conseguir observar a sociologia do cotidiano, com o propósito de entender e analisar as práticas culturais ocorridas nesse cenário, a partir da utilização do celular. Como afirmado pelo antropólogo Clifford Geertz em “A interpretação da cultura”:

¹¹ Oliveira, Lidia. A Internet – A Geração de um Novo Espaço Antropológico, a convite, in: LEMOS, A.; PALACIOS, M. (Orgs) Janelas do Ciberespaço, Editora Sulina, Porto Alegre, 2001 BR. pp.151-171, ISBN: 85-205-0278-4. 10.13140/RG.2.1.1114.5122.

(...) praticar a etnografia é estabelecer relações, selecionar informantes, transcrever textos, levantar genealogias, mapear campos, manter um diário, e assim por diante. Mas não são essas coisas, as técnicas e os processos determinados, que definem o empreendimento O que define é o tipo de esforço intelectual que ele representa: um risco elaborado para uma “descrição densa” (...) (GEERTZ, 1989, p.15).

Tendo estas referências metodológicas como base, foram feitas cerca de 120 viagens de metrô, em diversos turnos. Em virtude da malha metroviária da cidade do Rio de Janeiro, apresentar um eixo “curto”, com 41 estações divididas em 3 linhas¹², não houve um recorte definido no trecho. Como num trabalho de um etnógrafo, foi adotada uma postura contemplativa e analítica, uma vez que minha intervenção com entrevistas acabaram sendo coibidas por sistemas burocráticos. A intenção de olhar esses comportamentos vinha de um interesse em conseguir entender, de forma complexa, as múltiplas rotinas de um espaço tão singular como o metrô e assim desvendar exemplos de comportamentos transitórios, que segundo Geertz, são como “ler um manuscrito estranho, desbotado, cheio de elipses, incoerências, emendas suspeitas e comentários tendenciosos” (1989, p.20). Além de observar, foi utilizado um “diário” de visitas para levantar os registros observados e desta forma ganhar uma maior complexidade na análise dessas práticas culturais. Para garantir a abordagem de um grupo tão específico e ao mesmo tempo tão presente, foi necessário escolher uma dessas redes sociais digitais para análise. Em um estado social no qual a cultura imagética é tão valorizada no cotidiano contemporâneo, foi escolhido o olhar ao Instagram¹³, de forma a entender como a exposição nessa rede social, em que se compartilha os instantes da vida, são reproduzidos, compartilhados e vinculados, através do material que é postado utilizando *hashtags* e localização. Ao fim dessa observação foram identificados dois comportamentos padrões vinculados à tecnologia de comunicação móvel que nomeei de: “antolhos e apêndices digitais” e “vitrines digitais do cotidiano”, pois

¹² Definimos aqui como “curta” a malha metroviária do Rio de Janeiro, já que ao compararmos com outras cidades globalizadas ao redor do mundo como Nova York (468 estações em 24 linhas), Tóquio (282 estações em 13 linhas), Londres (270 estações em 16 linhas) ou São Paulo (89 estações em 6 linhas), a malha do Rio de Janeiro é significativamente menor.

¹³ Surgido em 2013, propõe capturar e compartilhar de forma rápida e instantânea os momentos da vida. O nome “Instagram” acontece da união da palavra “*instan camera*” (ou seja, câmera instantânea) com “*telegram*” (ou seja, telegrama). Por isso, a ideia é poder compartilhar fotos e vídeos dos momentos no ato que são vividos. Atualmente, com a opção de gravar e compartilhar os *stories*, a ideia é reforçada, a partir da divulgação temporária (24 horas) de instantes da vida cotidiana. Fonte: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2018/10/o-que-significa-instagram-veja-a-origem-dos-nomes-de-redes-sociais.ghhtml>>. Acessado em 14 de setembro de 2019

ao olhar os cenários urbanos em geral, percebemos que esses comportamentos se repetem, mesmo que não existam todos os facilitadores de segurança e isolamento para sua reprodução, como num metrô. No espaço urbano, com um ritmo de vida contemporâneo atrelado a uma digitalização dos hábitos na cidade, são essas condutas as que acabam se multiplicando.

Me referi à ideia de cultura digital e práticas culturais para definir esses padrões de comportamentos e hábitos. Práticas culturais são os atos e costumes responsáveis pela formação de uma cultura social, que como afirmado por Geertz (1989), correspondem a estruturas de significado estabelecidos na sociedade por meio de ações realizadas pelas pessoas.

Como sistemas entrelaçados de signos interpretáveis (o que eu chamariam símbolos, ignorando as utilizações provinciais), a cultura não é um poder, algo ao qual podem ser atribuídos casualmente os acontecimentos sociais, os comportamentos, as instituições ou os processos; ela é um contexto, algo dentro do qual eles podem ser descritos de forma inteligível – isto é, descritos com densidade. (GEERTZ, 1989, p. 23-24).

Para Pierre Lévy, o resultado dessa intervenção do modo digital e cibernético da vida contemporânea produzirá o que ele chamará de “cibercultura”, em que “o conjunto de técnicas (matérias e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores”, se alteram diante de uma “interconexão mundial de computadores”, sendo representado não só pelo aparelho material como também pelo campo virtual onde estão as informações (1999, p.17). A medida que estamos mais inseridos dentro desse contexto informacional, com novas relações de transmissão e produção de conhecimento e comunicação, a cibercultura vai se universalizando, construindo uma espécie de cultura global. Assim, essa cibercultura irá de encontro, exatamente, a como nós pensamos e vivenciamos os espaços na cidade.

Mesmo que percebamos um estado de alienação gerado por uma histeria social diante dessas tecnologias, notamos que é muito fácil prever que as cidades estejam se transformando para atender essa demanda tecnológica da sociedade contemporânea. Num processo natural, a cidade é um palimpsesto¹⁴, isto é, camadas de diferentes épocas que coabitam um mesmo espaço. Enquanto em tempos mais remotos doutrinávamos nosso olhar e nossa atividade em apreciar a cidade e

¹⁴ Palimpsesto segundo o dicionário significa o manuscrito em pergaminho, raspado e polido para ser reutilizado para a escrita de novos textos.

projetá-la de forma mais contemplativa, hoje passamos por um período transitório em que precisamos reaprender a ver e a habitar a cidade a partir de um espírito social tecnológico. Afinal, a cidade é o resultado de diversos processos, dentre eles uma constante demanda social. Hoje precisamos de atrativos que nos mantenham entretidos em modo constante. Estamos em uma crise provocada pelo embate entre o real/atual e o virtual/potencial. A remodelação da vida contemporânea por essa camada incontrolável de NTIC é um processo já em curso e impossível de parar. Mesmo que hajam diversos malefícios ou críticas ao processo evolutivo abordado, novos dispositivos são lançados anualmente com a finalidade de facilitar o cotidiano, tornando-o mais digital. A conexão com a Internet de quase todos os aparelhos já é uma realidade. Por isso esta pesquisa, baseada metodologicamente, numa técnica etnográfica de observação e análise da sociologia do cotidiano, junto com uma discussão bibliográfica com autores da antropologia, sociologia, filosofia e arquitetura e urbanismo, ajudando a aprofundar uma análise de como vivenciamos, e provavelmente continuaremos vivenciar, as cidades a partir dessa “saturação” de recursos digitais. Finalmente, esta pesquisa avança sobre a possibilidade de identificar e discutir sobre questionamentos de como essa nova sociedade contemporânea se comporta diante de um cotidiano digital que transforma suas experiências urbanas.

2

A sociedade do espetáculo 2.0

Reinventamos. Reinventar é uma capacidade humana que não deve ser subestimada. Da mais simples à mais complexa invenção, reinventamos e evoluímos para atender a demanda de uma época. Portanto, diante da revolução¹⁵ que vivemos hoje, na qual a tecnologia da informação e a conectividade de quase todos os aparelhos¹⁶ da vida moderna representam “o motor” das transformações sociais, percebe-se que ao analisar a descrição da sociedade do espetáculo, descrita por Guy Debord, ainda no fim dos anos 60, encontramos semelhanças do modelo, sobreposta sob uma sociedade altamente tecnológica, digital e expositiva. Se para o autor, os espetáculos da época eram representações da inverdade da vida (2017, p.37), e anos mais tarde¹⁷ ao fazer crítica a essa sociedade eles podiam ser representados pelo domínio da mídia, hoje conseguimos ver que fizemos a manutenção dessa submissão midiática aplicada a aparelhos e aplicativos, que nos permitem inúmeras encenações com apenas um botão. Reinventamos a sociedade do espetáculo e os próprios espetáculos, e facilmente podemos ser chamados de sociedade do espetáculo 2.0, associada a caracterização da era hiperdigital de Carles Feixa, que a descreve a partir da chegada da “web 2.0”, onde ocorre uma urgência pelas redes e mídias sociais digitais que permitem a troca de informações ágeis e

¹⁵ Colocando em evidência essa revolução, Manuel Castells diz que o que caracteriza essa revolução, não é “centralidade de conhecimentos e informação” mas sua aplicabilidade na construção de novos conhecimentos e “dispositivos de processamento e da comunicação de informações”, realimentando assim um ciclo de inovação e uso, sendo as novas tecnologias de informação processos a serem desenvolvidos (1999, p.50-51).

¹⁶ Os principais aparelhos que sofreram com essa constante aplicação de tecnologias e acesso à internet são aqueles que permitem a mobilidade, uma vez que a sociedade da era tecno informacional, não consegue mais ficar parada diante de equipamentos que enraízem sua localização em um determinado espaço. Por isso, celulares, *tablets*, *notebooks* e relógios, se tornaram os grandes facilitadores à conexão com a internet. Pelo custo e a independência de sistemas de transmissão, em 2016, o celular já era o principal meio para acessar à internet para a maioria dos brasileiros com mais de dez anos, ultrapassando meios mais tradicionais como o computador. Dados retirados do site: <<https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2018/02/95-dos-brasileiros-usaram-celular-para-acessar-a-web-no-fim-de-2016-diz-ibge.shtml>>. Acessado em 18 de janeiro de 2019.

¹⁷ Vinte anos depois em 1987/1988, Guy Debord, lança uma espécie de atualização do seu livro manifesto chamado de “Comentários sobre a sociedade do espetáculo”, em que consiste, reanalisar alguns pontos, a partir de uma ótica mais contemporânea à época.

diretas, nos tornando consumidores e produtores de conteúdo (2015, p.109). Importante destacar, que mesmo que alguns especialistas em meios digitais na era informacional, como o crítico Andrew Keen, possam chamar o momento atual de “*web 3.0*” se referindo ao processo de interligação social a partir de aplicativos como o LinkedIn¹⁸, acredito que não houve indícios tão fortes que precisassem renomear o momento atual. Por isso, continuarei a chamar o momento atual de “*web 2.0*” não só o crescimento de mídias sociais, assim como a urgência em tê-las e a conectividade em rede que elas promovem.

2.1. Do espetáculo à transparência: a positividade

O sociólogo argentino Christian Ferrer, no texto “O mundo imóvel”, no prólogo da segunda edição de “Sociedade do espetáculo, já nos apresenta sinais da atemporalidade do modelo proposto por Debord.

Aqui, não se trata de recorrer ao ludismo epistemológico, ao pessimismo cultural nem ao rechaço tecnológico, mas de pensar o modo pelo qual as inovações técnicas são absorvidas por campos do poder ou do capital, bem como o modo pelo qual o mundos falados, vistos ou sentidos são perturbados e remetidos ao seu ocaso, porque a missão da sociedade espetacular não consiste em permitir ou retardar o processo, mas em conduzir a humanidade a um estágio diferente de dominação. (FERRER, 2017, p.11)

A dependência de aplicativos, que alteram nossa realidade se torna o grande vilão da construção das relações humanas, a partir do momento em que muitos tendem a preferir a vida exposta nesses dispositivos à “monotonia” de uma “vida real”. “O espetáculo é a principal produção da sociedade atual” (DEBORD, 2017, p.41). Essa frase ganha sentido ao analisarmos que hoje, poucos são aqueles que buscam um “exílio” diante das infinitudes de possibilidades da produção de virtualidades a partir da realidade. Afinal como disse o pesquisador bielorrusso Evgeny Morozov ao analisar a influência da tecnologia na sociedade contemporânea, hoje em dia “é possível morrer por falta de comida, mas não por falta de conteúdo” (2018, p.49). Mesmo que essa frase esteja muito atrelada a questões econômicas, não podemos deixar de validar sua força em um sentido

¹⁸ Segundo o WSI Marketing Digital, o LinkedIn é “uma rede social para utilização estritamente profissional. Digamos que é um currículo online no qual possibilita todo usuário a estar sempre disponível a amigos, contatos de amigos e a outros usuários profissionais.” Informações retiradas do site: <<https://wsidm.com.br/blog/linkedin-o-que-e-e-para-que-serve/>>. Acessado em 02 de novembro de 2019.

social, a partir da constante necessidade e produção de conteúdo pela sociedade do século XXI.

Conforme foi dito, é muito fácil entender o porquê desse interesse em uma realidade desconhecida e constantemente em transformação e evolução. Assim como os espetáculos de Debord, a vida exposta nos aplicativos se apresenta como um campo altamente positivista (2017, p.40), em que não há interesse ao que é negativismo. A vida precisa ser representada pelos momentos felizes. O filósofo coreano Byung-chul Han, ao analisar a sociedade contemporânea, deixa claro que a positividade que mantemos e aparentamos, faz parte de um processo de uma sociedade transparente, que vai eliminando traços “escuras” de nossos comportamentos, sendo eles os responsáveis pelos momentos de introspecção.

A alma humana necessita de esferas onde possa estar junto de si mesma, sem o olhar do outro. Pertence a ela uma impermeabilidade. Uma total iluminação iria carbonizar a alma e provocar nela uma espécie de *burnout* psíquico. Só a máquina é transparente; a espontaneidade – capacidade de fazer acontecer – e a liberdade, que perfazem como tal a vida, não admitem a transparência. (HAN, 2018, p.13)

Para Han, a não permissão para falhas, ou tristezas, é “corporificada”, ao analisarmos o sistema dos aplicativos, responsáveis pelas redes sociais virtuais. A falta de botões “*dislike*” ou “não curti”, comprova a falta de espaço e de interesse para sentimentos não agradáveis ou questões naturais humanas, uma vez que isso representa a interrupção de fluxos constantes de informações (2018, p.24), apesar de sabermos que existe um processo de escolha, em que definimos o que seguimos. O natural seria só curtir o que acompanhamos, mas na verdade o que acontece é uma avalanche de imagens aleatórias de pessoas que não conhecemos ou não nos interessamos, aparecendo em modo randômico e constante como sugestões para seguir. Dessa forma, na sociedade do espetáculo tecnológico, não somos mais capazes de produzir poetas mas sim, de construir mistérios a partir de uma manutenção de um traço melancólico na visão de mundo (HAN, 2018, p.91). Continuamos a produzir ilusionistas hipnóticos que intensificam a construção do espetáculo, a partir de uma visão muito ilusória, diante da especulação da vida rotineira, gerando uma “fabricação concreta de alienação” (DEBORD, 2017, p.42-43;48). É interessante e ao mesmo tempo amedrontador pensar que dentro dessa positividade construída sobre uma alta exposição e construção de espetáculos

obrigatórios, muitos acreditam que se encontra a felicidade no momento de uma aceitação em comunidade digital.

(...) a felicidade constitui a referência absoluta da sociedade do consumo, revelando-se como o equivalente autêntico da salvação. (...) o mito da felicidade é aquele que recolhe e encarna nas sociedades modernas, o mito da Igualdade. (...) para ser o veículo do mito igualitário é preciso que a Felicidade seja mensurável.” (BAUDRILLARD, 2007, p.47)

Se Baudrillard já aponta o caráter utópico em relação à felicidade, viver em comunidade apresenta, mais consolidada, essa ideia de utopismo. Com a chegada da cultura digital e de uma era tecnológica e informacional no cotidiano das pessoas, a ideia de comunidade como sistema de proteção e confiança, diante de tempos em que o desprezo pelos mais fracos e a competição assombra as relações humanas (BAUMAN, 2001, pg. 8-9), vai se desconstruindo, uma vez que “comunidade” se apresenta como algo cristalizado que não permite alterações, enquanto que no cenário digital, estamos à mercê da mudança de opinião, conforme o tempo e o meio, e diante disso, estaremos abrindo mão de uma das principais características dessa composição: a segurança. Com o advento da tecnologia, começa a crescer a construção de “comunidades virtuais”, que tendem a ser grupos de afinidades de interesses que funcionam sob um sistema cooperativo e de troca independente de uma proximidade física, não sendo irreais ou ilusórias porém uma atualização de “grupos humanos que eram apenas potenciais antes do surgimento do ciberespaço”, organizando-se através de novos correios eletrônicos mundiais (LÈVY, 1999, p.130-131). Porém, como manter a segurança sem proximidade física? Como identificar o “outro” (aquele que não pertence a comunidade), colocando nele as incertezas, medos e inseguranças (BAUMAN, 2001, p.102), que devem ser evitados em qualquer comunidade ou espetáculo?

“Num território ‘físico’ controlam-se corpos e condutas, mas num território audiovisual, regulam-se opiniões e perspectivas visuais” (FERRER, 2017, p.25). Com essa regulação, cria-se uma enorme vigilância em torno dos espetáculos 2.0. Essa nova sociedade do espetáculo está constantemente visível, sendo observada e observando. Afinal, como toda comunidade, precisamos “defender nossas fronteiras e identidades” e observar os limites e identidades “dos vizinhos”, para a qualquer momento entrar em conflito. O problema é que num campo imaterial não conseguimos mais identificar o inimigo, pois pode-se adotar diferentes

personalidades a medida que assume-se diferentes personagens a cada “conta de usuário” criada nas mídias digitais. Por isso, a solução para uma sociedade tecnológica que busca a vida e a experiência em comunidade, talvez seja a experiência que Bauman chamará de “comunidade carnaval”. Esse tipo de comunidade, funciona como um alívio temporário para agonias de lutas solitárias diárias, quebrando a “monotonia da solidão” e “como todos eventos de carnaval, liberam a pressão e permitem que foliões suportem melhor a rotina que devem retornar no momento em que a brincadeira terminar” (2001, p.249). Ou seja, as “comunidades carnavais” funcionam como remédios momentâneos para a sociedade do espetáculo tecnológico, uma vez que quebram a monotonia de batalhas ocorridas através da interface digital e atitudes que “espalham em vez de condensar a energia dos impulsos de sociabilidade, e assim contribuem para a perpetuação da solidão que busca desesperadamente redenção nas raras e intermitentes realizações coletivas orquestradas e harmoniosas” (BAUMAN, 2001, p.250).

O importante é saber que essas “comunidades carnaval” também são espetáculos e que dentro desse mundo globalizado atual, estamos diante de uma constante exposição onde o questionamento moderno se resume em: “postar ou morrer”, e diante das opções vive-se sob holofote de uma superexposição.

Reconheci que a visibilidade pessoal é o novo símbolo de status e poder em nossa era digital. Como o cadáver trancado em sua tumba transparente, agora nós todos em exposição permanente, todos somos apenas imagens de nós mesmos neste admirável mundo transparente. (KEEN, 2012, p.21)

Os principais agentes desse modo de vida, são aqueles que cedem não só a liberdade mas também a sua privacidade¹⁹, os “ídolos virtuais”. Devido a um processo medido pelo feedback instantâneo a partir de números de “likes” e comentários, conseguimos entender, a autoridade de determinado personagem para a sociedade do espetáculo virtual. Essas figuras sociais representam os vencedores da “loteria da felicidade”, já que em mundo instável conseguem construir “uma vida sensível e agradável em meio a areias movediças” (BAUMAN, 2001, p.65). Interessante notar que em 1888, no livro “Crepúsculo dos ídolos”, de Friedrich Nietzsche, os ídolos terão a mesma representatividade de hoje em dia, já que, por ainda não

¹⁹ “A privacidade está se tornando uma mercadoria” (MOROZOV, 2018, p.36).

sabermos viver a realidade, buscamos depositar em ídolos, a imagem idealizada de felicidade²⁰. E hoje, com as redes sociais virtuais, que são grandes facilitadores de aproximação entre a sociedade do espetáculo digital e os “ídolos”, conseguimos projetar na aparência virtual dessas pessoas, essa utopia de felicidade.

A internet – (...) – transformou a ideia de imortalidade de metáfora religiosa em possibilidade digital. Segundo John Trench, historiador da Universidade da Pensilvânia, o atual sistema de mídia social encoraja todos nós a administrar o que ele chama de nossa ‘máquina da fama’ para que possamos nos transformar em ícones. Nessa vida de palácios de cristal da era digital, ‘precisamos todos passar por uma máquina da fama móvel, multifacetada e onipresente para ingressar até nas arenas modestas de amizade, família e trabalho’. E a meta é construir e estabelecer o que Trench chama de nossa ‘própria nuvem de glória’ (KEEN, 2012, p.128-129).

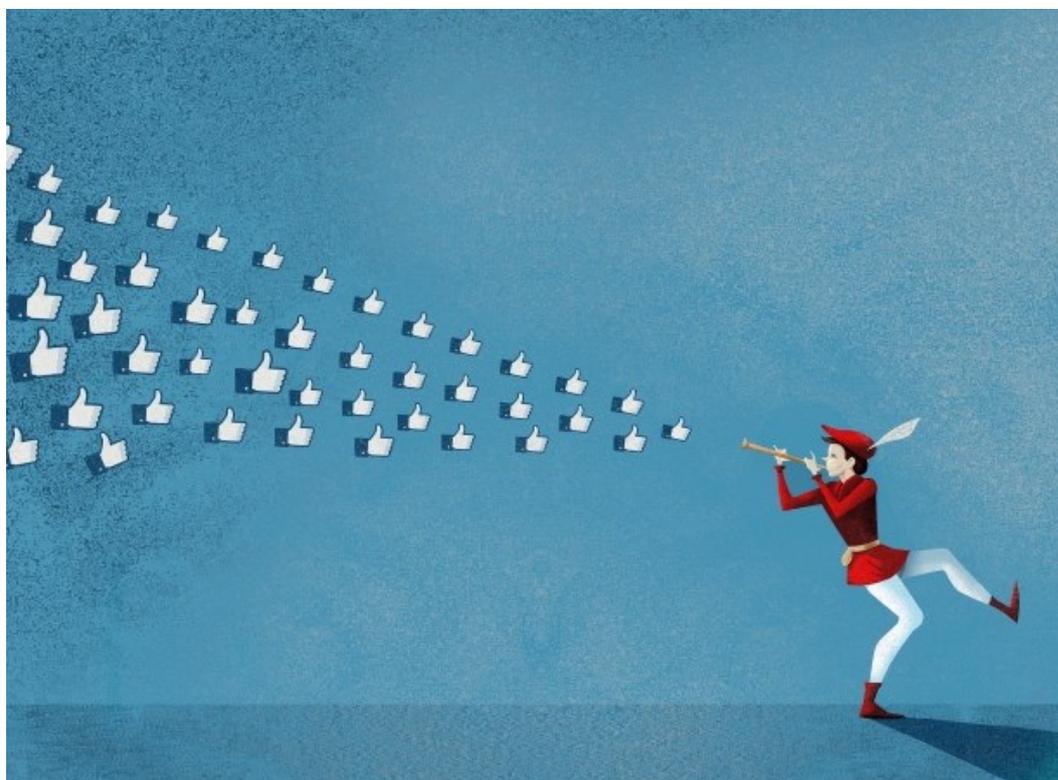


Figura 4 – “Opinion Leader and Influencers” de Marco Melgrati. Disponível em <<https://altpick.com/marcomelgrati>>. Acessado em 25 de março de 2020. O ilustrador usa do conceito da fábula “O flautista de Hamelin” dos Irmãos Grimm, em que um flautista hipnotiza os ratos que infestam a cidade de Hamelin na Alemanha, em 1264, levando-os para serem afogados no Rio Webster, a fim de criar uma ironia, onde influenciadores digitais tem autoridade para hipnotizar e guiar em qualquer caminho, nem que seja para se afogar em um rio. Na imagem, os ratos são substituídos pelo símbolo de “curtir” usado no Facebook.

²⁰ NIETZSCHE, Friedrich. **Crepúsculo dos ídolos**. São Paulo. Companhia das Letras, 2006.

Guy Debord, ao escrever sobre a sociedade do espetáculo, em 1967, já alertava para o perigo dessa importância dada a ilusão da “aparência feliz” na sociedade. No prefácio²¹ da segunda edição “A essência do cristianismo”, do filósofo alemão Ludwig Feuerbach (1804-1872), diz sobre o contexto da época, um trecho que facilmente pode ser reproduzido aos tempos atuais:

Aparência é a essência da nossa época – aparência a nossa política, aparência a nossa moral, aparência a nossa religião, aparência a nossa ciência. Quem diz verdade atualmente é impertinente, “imoral” e quem é imoral é amoral. Verdade é para nossa época imoralidade. (...) resumindo, moral é somente a mentira, porque ela contorna e oculta o mal da verdade ou – o que aqui significa o mesmo – a verdade do mal. (2007, p.18)²²

Dentro dessa esfera do culto à aparência, consegue-se validar a ideia de Bauman, ao tornarmos o produto e consumidores de nossas vidas. Afinal, dentro dessa produção de alienação da reinvenção da sociedade espetacular, tudo o que importa é viralizar “(ou seja, se geram número recordes de cliques e curtidas)” (MOROZOV, 2018, p.11).

Diante desse panorama, percebe-se que nossa condição efêmera se reafirmou, ganhando mais força, a partir de uma alta velocidade dos tempos atuais, sendo que a relação com o tempo da sociedade atual continua sendo fator limitante. O filósofo francês Henri Bergson nos dá, o que acredito ser, a melhor definição de tempo, sendo uma sucessão de acontecimentos, destinada ao envelhecimento.²³ Em análise da ideia de Bergson, o filósofo Franklin Leopoldo e Silva, afirma que para o francês, o “tempo é transitório” e não eterno e que tudo está subordinado à mudança e ao desaparecimento, e que a existência está ligada a um processo infinito, onde a realidade é embasada em transformações diante do tempo, sendo ele “um fator de insegurança e angústia”, uma vez que se vive achando que no final está a morte²⁴. Conforme já comentei, a sociedade do espetáculo 2.0 busca na ideia de felicidade e no sucesso, as metas de vida. Por isso, “a demora é o *serial killer* das oportunidades”

²¹ Guy Debord, começa seu livro com: “E sem dúvida o nosso tempo... prefere a imagem à coisa, a cópia ao original, a representação à realidade, a aparência ao ser... Ele considera que a ilusão é sagrada e a verdade é profana. E mais: seus olhos o sagrado aumenta à medida que a verdade decresce e a ilusão cresce, a tal ponto que, para ele, o cúmulo da ilusão fica sendo o cumulo do sagrado”.

²² FEUERBACH, Ludwig. “A essência do cristianismo”. Petrópolis. Vozes, 2007.

²³ Informações retiradas do site: <<https://www.comunidadeculturaecarte.com/quem-foi-e-o-que-pensou-henri-bergson/>>. Acessado em 22 de janeiro de 2019.

²⁴ SILVA, Franklin Leopoldo e. **Bergson e a reflexão sobre o tempo**. Casa do Saber. Publicado em 2015 no Youtube. (4min). Disponível em: <<https://youtu.be/9AWIqw4hynM>>. Acessado em 22 de janeiro de 2019.

(BAUDRILLARD, 2007, p.50), e diante dessa ideia da perda de tempo, vivemos em um ritmo de vida frenético²⁵, não podendo gozar dos momentos de ócio, que representa o tempo disponível, e “quando uma sociedade complexa chega a tomar consciência do tempo, seu trabalho é mais de negá-lo, pois ela vê no tempo não o que passa, mas o que volta” (DEBORD, 2017, p.112).

Na hipercultura²⁶, proposta pelo professor em civilização da Universidade de Windsor, no Canadá, Stephen Bertman, estamos em contato com a ideia de que a “pressa” que vivemos é a necessidade de estar num “agora”, que tende a anular a visão do passado e negar a visão real do futuro, nos prendendo e isolando em um presente descomprometido de qualquer dimensão de tempo (2001, p.15). “A força do agora já começou a transformar a nossa vida.” (BERTMAN, 2001, p.33). O tempo se apresenta como uma mercadoria consumível, e como todo tempo consumível, é um tempo espetacular (DEBORD, 2017, p.129).

O impacto da velocidade nos corpos é dissuasão, ou seja, não temos mais tempo para a reflexão, esse é o poder dromológico²⁷ – um poder emotivo que imobiliza acelerando nossos corpos atacando o metabolismo, é o “stress”, a cura é a parada. Não podemos negligenciar o poder emotivo da velocidade que seduz, tal como o mito da sereia, milhares de corpos em direção ao muro da duração, ou melhor, a morte (MORAES, 2013, p.46).

Manuel Catells, ao analisar os efeitos da era tecno-informacional, afirma que apesar de estarmos tomados pela ideia de um tempo cronológico, o resultado de nossas atitudes, gera um “tempo intemporal”, em que ocorre uma “confusão sistêmica na ordem sequencial”, visando uma instantaneidade e uma descontinuidade aleatória na qual a tecnologia é usada para fugir da real existência, apropriando-se seletivamente, de qualquer contexto que ofereça ao presente a ideia do eterno. (1999, p.459-460). “A eliminação da sequência cria o tempo não-diferenciado, o que vale é a eternidade” (CASTELLS, 1999, p.489). Essa

²⁵ Em análise a sociedade nova-iorquina pós Primeira Guerra Mundial, Claude Hopkins diz: “As pessoas estão com pressa” (1966, p.45).

²⁶ A hipercultura de Bertman, é uma cultura resultante de um processo onde o divertimento passa ser a forma de vida e não mais momentos ocasionais, ocupando todos os momentos. É uma cultura que necessita ser estimulada constantemente com resultados em curto prazo, uma vez que a sociedade não tem tempo a perder, já que são representados por “corpos atarefados”, necessitando acompanhar o ritmo da vida contemporâneo, não apenas por questões econômicas mas também por uma preferência psicológica. (BERTMAN, 2001, p.181).

²⁷ “Conceito de Paul Virilio, dromologia, do grego ‘dromo’ corrida. Assim, a partir da lógica da velocidade é possível pensar a velocidade enquanto promotora de uma violência que se oculta na promoção da riqueza.” (MORAES, 2013, p.53)

instantaneidade recorrente no pensamento contemporâneo, será definido por Bauman, como um tempo sem consequências no qual a realização acontece no ato em que acontecem os desejos e as vontades, onde há perda do interesse a partir da diminuição ou desaparecimento da distância entre o início e o fim de algum impulso humano (2001, p.150), fazendo com que cada momento pareça ter capacidade infinita, onde o “longo prazo” é substituído pelo “curto prazo” (2001, p.158). Bertman, ainda complementa a ideia de Bauman, ao afirmar que devido a essa substituição de “longo prazo” por “curto prazo”, tendemos substituir “o duradouro pelo imediato, a permanência pela transitoriedade, a memória pelas sensações, a reflexão pelos impulsos” (2001, p.15). Assim, a tecnologia mistura os tempos, em que a ordem se baseia em sequencias temporais condicionada ao contexto social.

Portanto, é simultaneamente uma cultura do eterno e do efêmero. É eterna porque alcança toda a sequência passada e futura das expressões culturais. É efêmera porque cada organização, cada sequência específica, depende do contexto e do objetivo da construção cultural solicitada. Não estamos em uma cultura de circularidade, mas em um universo de temporalidade não-diferenciada de expressões culturais. (CASTELLS, 1999, p.487)

Por vivermos nessa “cultura da pressa” num tempo instantâneo, não nos permitimos estar em estado de ócio. Essa inércia para a sociedade tecnológica, carrega em si a ideologia de uma filosofia popular que é associada a preguiça ou desocupação. Porém, diante dos fatos causados pelo excesso de tecnologia e conexão, precisamos recuperar esse estado de ócio, cultuado pelos gregos, adaptando-o a condições contemporâneas. Morozov afirma que nos dias atuais, tão importante quanto se conectar é o direito de se desconectar (2018, p.71). Desde crianças aprendemos a importância do trabalho e de uma forma menor, o valor do descanso. Somos incentivados a brigar exaustivamente contra o tempo para viver uma vida para trabalhar. Descanso é dado como bonificações pontuais em uma rotina tomada por trabalho. Em tempos mercantilizados, o que esquecemos é que o valor desse momento de pausa é essencial a continuidade do trabalho.

A partir de uma lógica capitalista em que desde o momento pós eventos da Primeira Revolução Industrial, como a substituição da força humana por máquinas a vapor, a ideia desse estado contemplativo foi se perdendo uma vez que perder tempo significava poder ser substituído por máquinas mais ágeis e mais baratas. Se não nos permitirmos parar, como funcionará a mente humana, em modo de trabalho

constante? O principal nome que se dedicou a estudar e a falar do tema ócio na sociedade pós-industrial, foi o sociólogo italiano Domenico De Masi, responsável por escrever o livro “O Ócio Criativo” ainda nos anos 2000. Sobre esse estado ele afirma ter dois modelos:

Existe um ócio dissipador, alienante, que faz com que nos sintamos vazios, inúteis, nos faz afundar no tédio e nos subestimar. Existe um ócio criativo, no qual a mente é muito ativa, que faz com que nos sintamos livres, fecundos, felizes e em crescimento. Existe um ócio que nos depaupera e outro que nos enriquece. O ócio que enriquece é o que é alimentado por estímulos ideativos e pela interdisciplinaridade. (2000, p.146)

Importante notar que De Masi, não critica o trabalho e prega a ociosidade como forma de criação. Ele acredita que é necessário romper com o sistema de trabalho imposto pela sociedade capitalista para se qualificar os tempos de folga, e assim melhorar a qualidade do trabalho. Podemos perceber que a ideia de ócio do sociólogo tende a quebrar a lógica em que se trabalha mais para poder viver mais. Porém se não qualificarmos os tempos fora do trabalho nos permitindo mais horas para recuperarmos laços pessoais, afetivos, empáticos e familiares, acabaremos morrendo cedo, ou seja, não aproveitando as oportunidades e dessa forma renderemos menos no trabalho. O italiano ainda cita as tecnologias como forma de fuga e de solução à vida do homem. Uma vez que – as tecnologias – são responsáveis pela eliminação do cansaço e sofrimento (2000, p.25) serão responsáveis pela criação de máquinas que executarão o trabalho, restando ao homem o serviço criativo.

Contudo, é claro que De Masi, ao escrever sobre esse ócio criativo, não esperava a utilização da tecnologia como usamos hoje. Difícil conseguir descansar e aproveitar as horas “livres” quando se é cobrado a responder e-mails de trabalho a qualquer hora, ou acompanhar a vida de algumas pessoas, as quais tendem ser sempre mais interessantes que as nossas. Nos é exigido, enquanto sociedade do século XXI, uma constante conexão e uma eterna bateria, a fim de nos mantermos conectados e dentro do “mundo”. Se antes, para estarmos em ócio era necessário apenas parar e contemplar, hoje para atingirmos esse estado é necessário também se desconectar e se isolar de qualquer meio tecnológico que nos permita ser encontrados.

Portanto, por negarmos o tempo e recusarmos esses momentos de pausa e de tranquilidade, percebemos que construímos um tempo espetacular instantâneo, um

“agora” que requer sempre mais conectividade e atividade (de preferência que possam ser expostas nas mídias digitais), reafirmando a ideia que “a realidade do tempo foi substituída pela publicidade do tempo” no qual o espetáculo virtual (em estado latente) se torna uma possibilidade de realidade – mesmo ela podendo ser ilusória. (DEBORD, 2017, p.130-131). Com isso, a sociedade do espetáculo atual se apresenta ativa em modo constante²⁸. Carregados de tecnologias e estímulos virtuais, o homem tecno informacional, produto dessa sociedade, aparece como um “ser saturado” como previu o psicólogo Kenneth Gergen, em um ensaio²⁹ ainda no início dos anos 90. O efeito acelerado das tecnologias e dos meios de comunicação (que permitem fluxos constantes e em alta velocidade, de imagens, sons e informação) propicia a saturação gerando um fim das distrações da vida cotidiana já que, esses momentos estarão cada vez mais no mundo virtual com velocidade contagiante. (BERTMAN, 2001, p.18-19).

O paradigma-máquina é a velocidade e está incorporado no agir social – exigimos velocidade das máquinas e dos corpos; corpos velozes, dinâmicos, aptos a atender às vicissitudes do capital. O resultado é o esgotamento ou a expropriação do tempo, é a inércia polar dos corpos – corpos paralisados por horas, diante das máquinas de visão (MORAES, 2013, p.45).

2.2. Uma sociedade em crise

Prova de que essa reinvenção da sociedade do espetáculo já sofre com essa alta velocidade e dependência tecnológica³⁰, está no fato de em 2008, em uma

²⁸ O professor de arte e ensaísta Jonathan Crary, em sua visão social do século XXI, afirma que vivemos em uma sociedade altamente exposta, produzindo um funcionamento ininterrupto de 24 horas por sete dias da semana (24/7), onde a vida comum se transforma em um objeto técnico (2016, p.39). Informações retiradas de: CRARY, Jonathan. **24/7: capitalismo tardio e os fins do sono**. São Paulo. Editora Ubu, 2016.

²⁹ GERGEN, Kenneth. **The saturated Self: Dilemmas of identity in Contemporary Life**. Nova Iorque. Basic Books, 1992.

³⁰ Nosso cérebro tende, num mecanismo natural, manter tudo aquilo que nos estimula e nos dá prazer, através do sistema de recompensa cerebral (SRC). O principal neurotransmissor que atua nesse processo é a dopamina, que está ligada ao sistema mesolímbico cerebral, responsável pelas emoções. Assim, conforme acontecem os episódios de intoxicação, aumenta o “nível limite” para gerar uma sensação de saciedade, contribuindo para o desenvolvimento de uma dependência. Informações retiradas de: CHAIM, Carolina Hanna; BANDEIRA, Kercya Bernardes P; DE ANDRADE, Arthur Guerra. **Fisioterapia da dependência química**. Rev Med (São Paulo). 2015 set.-dez.;94(4):256-62. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Carolina_Chaim/publication/288666796_Fisiopatologia_da_Dependencia_Quimica/links/5682956108aebccc4e0dfb2a.pdf>. Acessado em 20 de janeiro de 2019.

pesquisa encomendada pelo UK Post Office à empresa YouGov, um distúrbio que recebeu o termo “*nomophobic*” ou “nomofobia” já apontava problemas do uso do celular na população do Reino Unido³¹. O distúrbio, que tem seu nome derivado da abreviação de “*no-mobile-phone phobia*”, se caracteriza principalmente pelo medo de ficar sem celular ou sinal telefônico. Segundo a empresa SecurEnvoy (também do Reino Unido), entre os anos de 2008 e 2012, houve um aumento nessa patologia de 13% na população inglesa, que na época afetava mais jovens de até 25 anos³². Outra perturbação que tem ganhado destaque diante do cenário tecnológico e informacional atual é o “FoMO”, proveniente do inglês “*Fear of Missing Out*” (“medo de perder algo”, em tradução livre). Citado pela primeira vez, em 2000, pelo americano, estrategista em marketing Dan Herman, foi definido algum tempo depois pelos pesquisadores de Harvard e Oxford, Patrick McGinnis e Andrew Przybylskio, como uma vontade de estar conectado com os outros, acompanhando o que estão fazendo ou se informado de tudo e todos, permitindo uma falsa sensação de proximidade, além de um desejo incontrolável em compartilhar momentos, uma vez que tão importante quanto se informar é gerar informação. Assim como a “nomofobia”, a “FoMO” gera angústia e ansiedade caso não haja informação, ou não se esteja incluso dentro de uma vida que ostente alegrias de momentos postados nas redes sociais³³. Segundo o psiquiatra Cristiano Nabuco de Abreu, coordenador do Grupo de Dependência Tecnológica do Instituto de Psiquiatria do Hospital das Clínicas da Universidade de São Paulo (USP), crianças e jovens de até 21 anos são mais vulneráveis, uma vez que ainda não atingiram uma maturação completa, podendo afetar o desenvolvimento de um “freio comportamental”, facilitando a transformação desse hábito tecnológico em vício³⁴. A partir do episódio de muitos pais usarem a tecnologia como entretenimento ou babá eletrônica para crianças,

³¹ Dados retirados do site: <<https://www.psychologytoday.com/us/blog/artificial-maturity/201409/nomophobia-rising-trend-in-students>>. Acessado em 18 de janeiro de 2019.

³² Dados retirados do site: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2012/02/metade-da-populacao-sofre-de-nomofobia-o-panico-de-perder-o-celular.html>>. Acessado em 18 de janeiro de 2019.

³³ Dados retirados dos sites: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2017/05/o-que-e-fomo-fear-of-missing-out-revela-o-medo-de-ficar-por-fora-nas-redes-sociais.ghtml>>; <<https://epocanegocios.globo.com/Publicidade/Rock-in-Rio/noticia/2017/08/fomo-o-medo-de-ficar-de-fora-e-expressao-que-o-mercado-de-eventos-mais-gosta.html>>. Acessado em 18 de fevereiro de 2019.

³⁴ Dados retirados do site: <<https://www.bbc.com/portuguese/brasil-41922087>>. Acessado em 20 de janeiro de 2019.

sabe-se que estamos produzindo um grupo de dependentes em tecnologia, uma vez que quanto mais cedo se tem acesso a esses avanços, mais cedo ocorrem essas dependências. A verdade é que a dependência tecnológica, já é um problema mundial³⁵.

O uso excessivo destes dispositivos pode causar problemas físicos e psicológicos. Apesar de serem relatados problemas físicos como: fadiga, patologia ocular, dores musculares, tendinites, cefaleia, sedentarismo, além de estarem mais propícios a acidentes, são os problemas psicológicos os mais preocupantes. Ansiedade, depressão, solidão, impulsividade, distúrbios de sono e imagem são os mais relatados por psiquiatras que estudam esses dependentes. Em muitos pacientes, é relatado ainda crises de abstinências, similares a usuários de drogas, como irritabilidade, agressividade, tremores e alterações de humor³⁶. O interessante e preocupante é saber que as próprias tecnologias e as redes virtuais são feitas e pensadas para nos tornarem dependentes. A ideia principal de Mark Zuckerberg, fundador do Facebook, era em cinco anos eliminar a solidão, criando um mundo em que não nos sintamos sós, estando conectados a nossos amigos em tudo que se faz, enquanto produzimos uma enorme quantidade de dados e de informações próprias (KEEN, 2012, p.36). Porém ao mesmo tempo, Sean Parker, ex-presidente do Facebook e co-fundador, revelou em entrevista ao site Axios, que a rede social foi desenvolvida para explorar a vulnerabilidade humana, consumindo nossa atenção o quanto possível, através da produção de conteúdo de comentários e curtidas, permitindo uma “validação social cíclica”³⁷, revelando assim, um discurso antagônico e cruel com a sociedade, a partir de uma exploração da fragilidade social, enquanto mantém um discurso contra tal fraqueza.

³⁵ Já encontramos exemplos de grupos de pesquisa e programas de tratamento, desintoxicação e reabilitação em hospitais, em vários lugares do mundo como: São Paulo, no Japão, na China, na Coreia do Sul e Israel. Diante dessa ameaça, em 2018 a Organização Mundial da Saúde, já estudava incluir transtornos ligados a tecnologia na décima primeira atualização da Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados com a Saúde (CID-11). Dados retirados dos sites: <https://istoe.com.br/326665_VITIMAS+DA+DEPENDENCIA+DIGITAL/>; <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2018-01/atualizacao-da-classificacao-de-doencas-tera-transtornos-por-jogos-eletronicos>>. Acessados em 18 de janeiro de 2019.

³⁶ Dados retirados dos sites: <<https://veja.abril.com.br/blog/letra-de-medico/nomofobia-a-dependencia-do-telefone-celular-este-e-o-seu-caso/>>; <<https://www.bbc.com/portuguese/brasil-41922087>>. Acessados em 20 de janeiro de 2019.

³⁷ Dados retirados dos sites: <<https://www.nexojournal.com.br/servico/2018/01/26/V%C3%ADcio-em-celular-e-redes-sociais-Saiba-o-que-%C3%A9-e-como-fazer-um-detox-digital>>; <<https://www.axios.com/sean-parker-facebook-was-designed-to-exploit-human-vulnerability-1513306782-6d18fa32-5438-4e60-af71-13d126b58e41.html>>. Acessados em 20 de janeiro de 2019.

A verdade inconveniente é que a mídia social a despeito de todas as suas promessas comunitárias nos divide em vez de nos aproximar; (...). Em nossa era digital, ironicamente, nos tornamos mais divididos que unidos, mais desiguais que iguais, mais ansiosos que felizes, mais solitários que socialmente conectados (KEEN, 2012, p.77).

Dentro das mídias digitais estarão os espetáculos do século XXI³⁸. Diante do reconhecimento dessa submissão existente entre o homem e suas redes sociais (como Instagram³⁹, Facebook, Twitter) ou aplicativos de informações constantes, conseguiremos prever como construir cidades e qual o papel delas no futuro de uma sociedade que não sabe mais esperar, e que tem na “palma da mão”, todas as respostas, todas as novidades todo o mundo, em tempo real. Nesse processo, recupero a importância da mídia na construção do pensamento da sociedade do espetáculo. Escrito nos anos 60 após o *boom* do *American Way of Life*, da televisão e da publicidade, a mídia garante a manutenção do estado de espetacularização social. Se o espetáculo é resultado de processo alienante, a mídia representa um papel importantíssimo na transformação da realidade e assim na transformação das condutas humanas.

(...) como representa o tecido simbólico de nossa vida, a mídia tende a afetar o consciente e o comportamento como a experiência real afeta os sonhos, fornecendo a matéria-prima para o funcionamento de nosso cérebro. É como se o mundo dos sonhos visuais (informação/ entretenimento oferecido pela televisão) devolvesse ao nosso consciente o poder de selecionar, recombinar e interpretar as imagens e os sons gerados mediante nossas práticas coletivas ou preferências individuais. É um sistema de feedbacks entre espelhos deformadores: a mídia é a expressão de nossa cultura, e nossa cultura funciona principalmente por intermédio dos materiais propiciados pela mídia (CASTELLS, 1999, p.361-362).

³⁸ Em uma reportagem da BBC Brasil, publicada em novembro de 2017, o pesquisador Eduardo Guedes, do Instituto Delete - núcleo no Brasil especializado em desintoxicação digital da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) - afirmou que o uso abusivo das redes sociais acontece por um defeito humano no egocentrismo, uma vez que conseguimos um retorno instantâneo à medida que falamos de nós mesmos. Dados retirados do site: <<https://www.bbc.com/portuguese/brasil-41922087>>. Acessado em 20 de janeiro de 2019.

³⁹ Ainda sobre o uso abusivo das redes sociais, em 2017, segundo pesquisa realizada pela Royal Society for Public Health, no Reino Unido, foi confirmado que o Instagram é a rede social que mais agride a mente humana, principalmente de jovens entre 14 e 24 anos. Dados mostram que nessa faixa social, os casos de depressão e ansiedade aumentaram 70% nos últimos 25 anos, além disso, a pesquisa mostra que foi notório que esses jovens apresentaram além desses sintomas, distúrbios do sono e imagem. Dados retirados da reportagem de outubro de 2017 da revista “Super Interessante”, disponível em: <<https://super.abril.com.br/sociedade/instagram-e-a-rede-social-mais-prejudicial-a-saude-mental/>>. Acessado em 5 de outubro de 2018.

2.3. Digitalização da comunicação

A mídia e a publicidade ganharam uma grande aliada que é a internet. É certo afirmar que essa nova forma de comunicação na era da “cibercultura”, facilitou permitindo o uso de linguagem digital universal, onde a censura é quase nula (por estar constantemente em expansão), bastante democrática, já que todos podem ter voz num mundo cibernético, além de ser abrangente, uma vez que a única forma de não ser contaminado é não fazer parte do contexto, o que é perigoso, visto que as redes permitem a difusão de todo tipo de informação para todo o mundo (CASTELLS, 1999, p.375-376). De acordo com o que já foi falado, a sociedade do espetáculo virtual é pautada no visual e no culto a imagem. A própria realidade é agora captada por uma enorme quantidade de imagens digitais, que serão decodificadas e processadas de modo ágil e eficiente, construindo um campo, “no qual as aparências não apenas se encontram na tela comunicadora da experiência, mas se transformam na experiência” (CASTELLS, 1999, p.395). E dessa forma vamos nos alienando em um processo onde a comunicação acaba se tornando cada vez mais pautada em momentos digitalizados do que em momentos vividos.

O sentido pleno do termo “imagem”, em psicanálise, remete à relação do sujeito com as identificações formadoras do eu. O que é próprio da imagem é o investimento pela libido, quer dizer, aquilo pelo qual um objeto se torna desejável. Em todo processo de inserção e reconhecimento do sujeito nos laços sociais, sua identificação fundamental supõe a relação com a imagem. A identificação é, propriamente, a transformação produzida no sujeito, quando ele assume uma imagem. O acesso a uma imagem implica na identificação do duplo sentido do termo, isto é, o de reconhecer sua própria forma e o de assimilar o que reconhece. (BARROSO, 2006, p.94)

Dentro desse processo de culto a imagem como um Deus na sociedade espetacular 2.0, produzimos um efeito super expositivo que nos transforma em grandes produtores de conteúdo ao passo que modificamos o fluxo de imagens e reintegramos “a experiência de vida e a tela” (CASTELLS, 1999, p.363). Diante desses fatos, o educador Marshall McLuhan, fala que a nossa dependência desses meios de comunicação está diretamente relacionada ao Mito de Narciso, uma vez que qualquer invenção tecnológica é uma forma de ampliação do corpo humano, e à medida que as incorporamos, nos tornamos servos, os transformando em ídolos

ou religiões menores. (1969, p.59; 63-64). Em virtude dos fatos, podemos considerar que “as funções vitais do corpo humano na sociedade da comunicação já não se localizam em organismos de carne e osso, mas em suas extensões midiáticas. Daí o modelo de corporalidade humana estar se tornando obsoleto e passível de ser descartado” (FERRER, 2017, p.27). Apesar de abordar mais à frente sobre os efeitos nas cidades, gostaria de abrir um questionamento: como vivenciar as cidades sem um corpo físico, se pautamos cada vez mais nossa existência apoiada em sistemas tecnológicos?



Figura 5 - "Social Media Narcissism" de Marco Melgrati. Na ilustração podemos ver uma sátira ao quadro “Narciso” de Caravaggio, no qual o lago, onde segundo mitologia, o jovem Narciso morreu ao se admirar no reflexo nas águas, é substituído pela tela fria do celular. Corroborando para o pensamento de McLuhan, o ilustrador nos mostra o risco desse narcisismo nas redes sociais. Disponível em <<https://www.boredpanda.com/social-media-narcissism>>.

A verdade é que no momento que conseguimos transpor as limitações físicas que nos é apresentada, criamos novos mecanismos que são rapidamente absorvidos pela nossa cultura. Por isso, no momento em que podemos manipular a realidade, a partir de uma virtualidade em estado latente só para mostrar aquilo que nos é interessante ou aquilo que se quer ver, vamos montando uma “realidade virtual”. A base dessa realidade virtual se fortalece numa “simulação interativa, na qual o explorador tem a sensação física de estar imerso na situação definida por um banco

de dados” (LÉVY, 1999, p.73)⁴⁰. A partir de uma escolha de como e do que mostrar a realidade, percebemos que a sociedade do espetáculo 2.0 garante a continuidade do modelo de espetáculos ilusórios. Funcionando como grandes remédios ao ócio humano, a ponto de criar dependência, vivemos num lugar onde somos manipulados por novas tecnologias e redes midiáticas que nos mantem mais informados ou mais presos em uma “nova” realidade. Se a visão é capaz de nos iludir a acreditarmos naquilo que vemos, produzimos tecnologias cada vez mais ilusórias que nos mantém presos e em vigília no “panóptico digital”. “O sintoma de nossa época evidencia-se no fato de que somos observados – e observamos – o tempo todo” (FERRER, 2017, p.26). Jean Baudrillard, em “Tela Total”, em uma visão pessimista, fala que continuamos a criar máquinas mais fortes que nós mesmos, em que “criaturas cibernéticas” são capazes de nos ultrapassar e nos derrotar (2002, p.117-118). Mas a verdade é que buscamos nessas “criaturas” extensões do nosso corpo a fim de prolongar a vida, ou ocupar os momentos de solidão⁴¹, justamente por não aceitarmos mais momentos negativos.

Conforme foi dito, as grandes empresas de tecnologia irão utilizar e estimular o consumo do nosso tempo livre a fim de dominar nossas inseguranças e observar nossos desejos e nossas ações. A partir da cultura dos algoritmos, o que ao meu ver são os grandes manipuladores dos espetáculos do século XXI, essas grandes empresas vão construindo “cercas”⁴² nos manipulando e nos deixando cada vez mais dependentes em tecnologias. O fato é que vivemos sobre uma sombra de angustia eterna, que o arquiteto Richard Saul Wurman, resumiu bem em seu livro de

⁴⁰ Para o arquiteto Paul Virilio, a realidade virtual é a amplificação da aparência do mundo real. “Amplificação que tenta compensar a contração telúrica das distancias provocadas pela compressão temporal das telecomunicações instantâneas”. (1999, p.21).

⁴¹ “Em meio a sentimentos generalizados de solidão e alienação, a Internet está sendo vendida como uma panaceia que preencherá o vácuo comunal em nossas vidas, tecendo fios de silício através do globo” (WERTHEIM, 2001, p.20).

⁴² Morozov explica que essas “cercas” funcionam a partir de uma busca simples no “search” das redes sociais, o programa identifica sua vontade ou sua intenção, e diante disso, começa uma espécie de “leilão” entre empresas prestadoras do serviço ou do produto que atenda aquela demanda que foi pesquisada, e assim, o usuário começa a receber incansavelmente notificações, lembretes, ofertas e até mensagens para ajudar a satisfazer aquele desejo (MOROZOV, 2018, p.32-33). Por mais que pareça conspiratório, sabe-se que em 2012, o Facebook, acertou um acordo com a empresa Datalogix que nos mostra anúncios nas páginas dos produtos comprados, e as ofertas das lojas e restaurantes na vizinhança do usuário. Ainda em teorias mais conspiratórias, afirmam que a maioria dos celulares, mantém o microfone ativo desde o momento que o celular é ligado com a finalidade de filtrar e identificar todas as atitudes e desejos falados, para nos direcionar a uma decisão.

1991, “Ansiedade de Informação”⁴³, ao simplificar esse sentimento pelo estado de desequilíbrio causado entre aquilo que sabemos e aquilo que pensamos que deveríamos saber. Logicamente, é muito fácil se render ao “canto da sereia” vindo das novas tecnologias. Luz, som e a possibilidade infinita de construção de diversos personagens na rede, é acrescentado de um fator que a maioria das redes sociais virtuais (Facebook, Twitter e Instagram) são organizadas a nos manter sempre atraídos por elas, de forma que o número de conteúdo seja sempre atualizado a cada segundo, aumentando nossa ansiedade e nosso vício de sempre apertar o botão de atualizar. Baseada em aparências e curtidas, a sociedade vai aos poucos se redesenhando e se ajustando a tempos onde o ritmo de vida é definido por mecanismos tecnológicos.

O virtual costumava ser visto como uma extensão do real, mas cada vez mais o virtual é o que precede o real, uma série de testes em que todos os fatos da vida são preventivamente aumentados antes de ver a luz do dia. Parece que o ensaio geral para a vida não é mais a vida em si, mas tudo representado no ciberespaço. (DE GRAF, 2018)

A partir desse momento, percebemos que a nova forma de espetáculo atingiu todas as instancias da vida cotidiana. No convívio em comunidade ou na relação com o tempo, “ser espetacular” é obrigação. Dessa forma, presenciamos que as cidades e a relação homem-espaço, também já apresentam sinais da construção do espaço espetacular. A partir do momento em que a instantaneidade e a efemeridade afetam a ordem cronológica dos acontecimentos, percebemos que o espaço, começa a ser pensado de forma também virtual, pautado em uma vida social cada vez mais informatizada, e pautada em uma “perfeição frágil”⁴⁴.

⁴³ WURMAN, Richard Saul. **Ansiedade de Informação: como transformar informação em compreensão**. São Paulo. Cultura Editores Associados, 1991.

⁴⁴ A ideia de “perfeição frágil” é dita por Guy Debord para caracterizar o espírito democrático da sociedade do espetáculo. Para ele, a sociedade “não deve ser exposta a ataques por ser frágil, e já não é atacada por ser perfeita como nenhuma outra sociedade foi” (DEBORD, 2017, p.206).

3

Hipercidades: a construção da cidade do cotidiano digital

Reiterando a ideia de que a arquitetura e as cidades são, também, resultados de demandas sociais, é esperado que nossa vivência e nossa forma de pensar nas cidades sejam baseadas numa nova visão de mundo. Da mesma forma que reinventamos um modelo social da década de 60 – a sociedade do espetáculo – contextualizada ao desenho social contemporâneo, percebemos uma ressignificação de conceitos clássicos da construção e das vivências nas cidades na contemporaneidade. A partir de uma “*gadgetificação*”⁴⁵ do homem contemporâneo – que altera sua relação com o espaço construído diante de uma digitalização do corpo e dos hábitos na cidade – prever espaços urbanos para esse novo público se tornou um desafio da era tecno informacional.

A digitalização dos hábitos e da comunicação é responsável por inúmeras consequências no cenário urbano; desde a transformação da cidade em produto na qual a identidade é tão especulada a ponto de transformá-la em uma logomarca (auxiliando no processo de “generalização” das cidades⁴⁶) até a forma que vivenciamos os espaços urbanos. O processo digital já é uma verdade que devemos considerar em análises urbanas, reconhecendo que essas medidas apresentadas são resultados de uma especulação econômica e política, em que veem no incentivo da

⁴⁵ No livro “Juventude e Consumo” de Everardo Rocha e Cláudia Pereira, definem “*gadget*” como “brinquedos tecnológicos” ou “*cool toys*” para adultos. Em alusão a imagem do personagem de desenho animado “Inspetor Bugiganga”, os “*gadgets*” são representados como extensões corpóreas de capacidades infinitas, que potencializam a portabilidade da comunicação humana. (2009, p.58-59)

⁴⁶ Dentro desse processo, nota-se uma manutenção da ideia de David Harvey das cidades como empresas, fortalecidas com uma proposta de marketing urbano, a partir da generalização e esterilização expositiva das experiências urbanas. O que também remete a ideia de Rem Koolhaas ao falar sobre o processo ilusório e descontextualizado da construção das cidades genéricas, em que dentro de uma constante atualização e esvaziamento da identidade com a finalidade de sempre atender a novas demandas econômicas sociais.

interação digital um medidor de sucesso do turismo⁴⁷. Não podemos esquecer que essas atitudes terão reflexos não só na visibilidade da cidade para turistas, como também impactos na vida e na percepção da cidade do cotidiano – uma cidade dos moradores e dos usuários frequentes do espaço e não de um público sazonal. Por isso, entender os mecanismos do cotidiano digital nas cidades, é de suma importância no pensamento urbano futuro.

3.1. A redefinição de espaço e lugar na sociedade do espetáculo 2.0

A possibilidade de respostas em tempo real, do feedback imediato, da aceitabilidade virtual e principalmente da inconstância e transitoriedade social terão impactos concretos na forma como “consumimos” a cidade. Por isso, percebemos que a cidade espetacular vai se moldando a uma forma frenética do ritmo do estilo de vida social, ao ponto de quebrar a territorialidade em função do corpo. Aparentemente, temos a impressão de que não necessitamos mais de uma presença física urbana para presenciar e experimentar sensações que as cidades podem oferecer. Redefinimos ideias clássicas de cidade.

Para começar qualquer análise desse espaço espetacular, acredito que há necessidade de se compreender primeiro a diferença entre “espaço” e “lugar”. Conceitos importantes da arquitetura e geografia, geram sempre muitos questionamentos ao serem interpretados como elementos divergentes que se opõem, quando na verdade são camadas de complexidade distintas que, apesar de diferentes, mantêm “uma constante relação dialética entre si” (MACIEL, 2014). Buscando a etimologia de ambas as palavras já percebemos sutis diferenciações entre elas, enquanto espaço deriva do latim *spatium*, que significa algo como “extensão, distância ou intervalo” ligado a ideia de dimensões e planos cartesianos, lugar deriva também do latim *locālis*, *locus*, referindo-se a uma ideia de “espaço ocupado”, trabalhando com a ideia do recurso humano na vivência espacial (REIS-ALVES, 2007).

O conceito de lugar, considerado por muito tempo como um dos maiores problemáticos da Geografia, tem se destacado recentemente como uma das chaves para a compreensão do mundo contemporâneo. Articulando, entre outras, as questões relativas a

⁴⁷ Um exemplo desse medidor de sucesso turístico são os *rankings* anuais, destinados a viajantes que baseiam seus próximos destinos, a partir da interação em redes sociais digitais (como: Twitter,

globalização versus individualismo, às visões de tendência marxistas versus fenomenológicas ou homogeneização do ambiente versus sua capacidade de singularização, o lugar tem se apresentado como um conceito capaz de ampliar a possibilidade de entendimento de um mundo que se fragmenta e se unifica em velocidade cada vez maior. (FERREIRA, 2000)⁴⁸

Em um sentido mais bruto das palavras, espaço é algo geométrico ligado a dimensões, referenciado à coordenadas cartesianas, com limites definidos, trazendo uma ideia estacionária e de estabilidade, enquanto lugar se apresenta como algo fluido, antropológico, subjetivo, em que “competências humanas” acontecem apresentando significado e vivência (cultural, social ou simbólica) seja individual ou coletiva, mostrando uma ideia de dinamismo e movimento (MACIEL, 2014). Trazendo complexidade a essa relação, o arquiteto Christian Norberg-Schulz buscou na filosofia grega o elemento determinante na caracterização do lugar. Para o autor, o espaço é caracterizado pelos aspectos da “organização tridimensional” dos elementos já o lugar, assim como Grécia antiga, era regido por um espírito do lugar, o *genius loci*, apresentando uma ideia de “caráter” e “ambiência”, construindo a “essência” do lugar. (MACIEL, 2004; NORBERG-SCHULZ, 2006, p.449). Assim, o lugar é mais complexo do que apenas um estrutura mensurável. Segundo o autor, “o lugar é a concreta manifestação do habitar humano”⁴⁹ “Quando o homem habita, está simultaneamente localizado no espaço e exposto a um determinado caráter ambiental” (NORBERG-SCHULZ, 2006, p.455).”. Outro arquiteto que reitera essa ideia, é Juhani Pallasmaa “habitar é o modo básico de alguém se relacionar com o mundo” (2017, p.7). E o que seria esse habitar que define o lugar? Norberg-Schulz define como algo além de um simples abrigo, mas algo que confere um suporte existencial ao indivíduo, traçando essa relação homem-meio, ou seja, um espaço só se torna lugar quando ele é ocupado fisicamente ou simbolicamente pelo homem (MACIEL, 2014), podendo mudar em função do tempo, uma vez que ele está relacionado diretamente à ideia de presença (NORBERG-SCHULZ, 2006, p.451). E dentro dessa incansável discussão em

⁴⁸ FERREIRA, Luiz Felipe. **Acepções recentes do conceito de lugar e sua importância para o mundo contemporâneo**. In: Revista Território, Rio de Janeiro, n. 9, jul./dez. 2000 <www.revistaterritorio.com.br/pdf/09_5_ferreira.pdf>. Acesso em: 09 nov. 2013. apud. MACIEL, Ulisses. **Não-lugares. Um olhar sobre as metrópoles contemporâneas**. *Drops*, São Paulo, ano 15, n. 086.02, Vitruvius, nov. 2014 <<https://www.vitruvius.com.br/revistas/read/drops/15.086/5334>>.

⁴⁹ Christian Norberg-Schulz. apud. EIS-ALVES, Luiz Augusto dos. **O conceito de lugar**. *Arquitextos*, São Paulo, ano 08, n. 087.10, Vitruvius, ago. 2007. Disponível em: <<https://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/08.087/225>>. Acessado em 01 de abril de 2020.

definir espaços e lugares, os estudos que tratam da interferência tecnológica na sociedade, irá abordar diferentes visões dessa ressignificação dos espaços e lugares na cidade.

Recuperando Pierre Lévy, ao falar da construção da cibercultura, o autor irá abordar a existência de ciberespaço:

Eu defino o ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. Essa definição inclui o conjunto de sistemas de comunicação eletrônicos (...), na medida em que transmitem informações provenientes de fontes digitais ou destinadas à digitalização. Insisto na codificação digital, pois ela condiciona o caráter plástico, fluido, calculável com precisão e tratável em tempo real, hipertextual, interativo e, resumindo, virtual da informação que é, parece-me, a marca distintiva do ciberespaço. (LÉVY, 1999, p.95)

Para Lévy, o crescimento do ciberespaço é aliado ao crescimento da virtualização. O ciberespaço é o resultado imaterial da concentração de diversas formas de mídias e meios de comunicação que permitam a interação e a intercomunicação. Se tornando presente na contemporaneidade, à medida que a transmissão de informações e dados se fortalece, construindo novas formas de relação a partir da conexão interpessoal, medida por aparelhos tecnológicos. Lévy, defende a ideia que a possibilidade de interconexões, junto com a construção de comunidades virtuais (abordadas no capítulo anterior) e a ideia de inteligência coletiva, são responsáveis pela “organização” e “orientação” do ciberespaço. Para o filósofo francês, a inteligência coletiva funciona como uma “entidade”, na qual legitima o acúmulo de vivências pessoais, sendo dessa forma ciberespaço o local determinado para as conexões dos participantes, em que os compartilhamentos de experiências são valorizadas⁵⁰. Para alguns pesquisadores como Margareth Wertheim, que afirma que o grande valor do ciberespaço não está na possibilidade de criação de “múltiplos eus” mas sim na possibilidade de expansão de um “eu” único (2001, p.183), justamente por essa possibilidade de interconexões infinitas em um fluxo constante de trocas de informações. Esse fluxo de informações presente no ciberespaço será a base para o estudo espacial de Castells.

⁵⁰ Informações retiradas de: <https://siteantigo.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/idiomas/pierre-levy-a-inteligencia-coletiva-e-os-espacos-do-saber/56040>; <<https://siteantigo.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/idiomas/pierre-levy-a-inteligencia-coletiva-e-os-espacos-do-saber/56040>>. Acessados em 30 de março de 2020.

Manuel Castells afirma que, no momento em que a interatividade “rompe os padrões espaciais de comportamento em uma rede fluída de intercâmbios”, cria o que ele chama de “espaços de fluxos”, que ao se multiplicarem e se estruturarem em rede, geram uma “nova forma urbana: as cidades informacionais” (1999, p.423)⁵¹. A cidade informacional é aquela cidade da sociedade contemporânea pautada nas tecnologias de informação. “Para Castells, é esta interação entre tecnologia, sociedade e espaço que vai gerar um novo processo urbano-regional como base material de nossas vidas nesta era da primazia da informação”. (DANTAS, 2001, p.47). Castells determina uma distinção importante entre espaços de fluxos e os espaços de lugares. Segundo a arquiteta Rosane Azevedo de Araújo Dantas, o autor separa a existência de espaços onde há fluxos funcionais e de espaços historicamente determinados. Podemos considerar que os espaços de fluxos são determinados pela construção de linhas temporais determinadas pelos impulsos tecnológicos de transmissão de informação e não pela ideia do tempo como cronologia, ao contrário de alguns autores mais pessimistas que apostam num fim da cidade. Para o sociólogo espanhol, os espaços de fluxos irão transformar a organização espacial na cidade, destituindo funções rotineiras, através de uma dissociação da proximidade física. (DANTAS, 2001, p.60).

Do ponto de vista da teoria social, o espaço é o suporte material de prática social de tempo compartilhado. (...) O espaço de fluxos é a organização material das práticas sociais de tempo compartilhado que funcionam por meio de fluxos. Se o espaço de fluxos realmente for a forma espacial predominante da sociedade em rede, nos próximos anos a arquitetura e o *design* provavelmente serão redefinidos em sua forma, função, processo e valor. (CASTELLS, 1999, p.436-442)

Interessante observar que o autor, já nota que esses “espaços de fluxo” tem um caráter mais alienador e genérico, uma vez que não os reconhece como lugares⁵²

⁵¹ É importante entender que os “espaços de fluxo” de Castells, não se referem a espaços com fluxos, como metrô ou vias. O fluxo aqui se refere ao complexo sistema de trocas de informações. A construção espacial apoiada numa ideia de trocas informacionais e não com uma ideia de transição entre pessoas.

⁵² “O espaço de fluxos não permeia toda a esfera da experiência humana na sociedade em rede, sem dúvida, a grande maioria das pessoas nas sociedades tradicionais, bem como nas desenvolvidas vive em lugares e, portanto, percebe seu espaço como base no lugar. Um lugar é um local cuja forma, função e significado são independentes dentro das fronteiras da contiguidade física.” (CASTELLS, 1999, p.447)

de fluxo e sim como espaços. O fato da não homogeneidade entre espaço-homem gera uma alteração na forma de existir na cidade. Não deslegitimando a presença tradicional onde os espaços conseguem produzir lugares a partir da construção emocional social. Devemos constatar que a nova forma de estar presente através de uma virtualização das experiências urbanas, gerou uma maior abrangência, permitindo uma democratização e alcançando todos, não precisando exatamente de um corpo físico. Apesar de Castells revelar que os “espaços de fluxo” estão misturando as relações entre arquitetura e sociedade, gerando um “abandono da experiência, história e cultura”, produzindo algo genérico, aistórico e acultural (1999, p.443), percebemos que a construção da memória e da sociedade do espetáculo 2.0 está nas imagens produzidas para o meio digital ou para o compartilhamento. Só assim, se habita de forma completa na contemporaneidade da virtualidade latente de uma realidade subsistente. Apesar de ser criticada por muitos filósofos, pensadores e arquitetos, precisamos reconhecer que a demanda imagética foi uma grande aliada na democratização das experiências.

Retornarei a alguns conceitos de Paul Virilio mais a frente, mas gostaria de fazer um breve resumo de suas ideias para compreender sua proposta de espaço. Para Paul Virilio, a construção de cidades pautadas na dependência visual, produzirá as “videocidades”, resultando em uma urbanização televisual, com ambientes artificiais sem dimensões físicas, em que o contato e as observações são substituídas por informações visuais e eletrônicas instantâneas (DANTAS, 2001, p.89). Importante destacar que dentro da ideia de Virilio, a tecnologia e a construção de proximidades independente da presença física, produz uma visão pessimista da situação, em que o “fim das cidades” está próximo ao momento que a globalização e a tecnologia transforma as experiências, produzindo cidades em que a transmissão substitui a urbanização em prol de uma acumulação e concentração de informações. Se para Castells a relação com o tempo se transforma em algo difuso, Virilio é mais preciso ao determinar a existência de uma inércia polar ao concluir que há na contemporaneidade diante da tecnologia uma sobreposição de tempos. Por fim, é importante destacar a importância da velocidade na construção da concepção do espaço para o filósofo e urbanista francês. Segundo o autor, a fluidez é um elemento inquestionável do momento contemporâneo, através de um processo de dissolução de questões da geografia e da geopolítica, pela digitalização de hábitos e relações

sociais pautadas na velocidade do movimento⁵³. A ideia da velocidade auxilia a perda de compreensão do entorno. E assim resgatamos a proposta dos não-lugares de Marc Augé.

Na construção do termo dos não-lugares, conforme já falado anteriormente, a velocidade e o movimento são elementos importantes. Ao explicar o conceito dos “não-lugares”, o antropólogo Marc Augé, atribui a três figuras de excesso, que são responsáveis pela transformação na velocidade do mundo contemporâneo e a produção dos não-lugares: o tempo, o espaço e o ego. A superabundância é vista como fenômeno da “supermodernidade”. A superabundância do tempo, faz com que haja uma necessidade de se compreender o presente através de um pensamento focado, no tempo do agora. A superabundância no espaço, cria uma transformação na escala planetária com um encolhimento que, para o autor, é ocasionado pelos meios de transportes. Porém hoje, podemos considerar que essa redução é reafirmada pelas infinitudes de possibilidades de conexão em tempo real com diversos espaços. Esquecemos e perdemos, segundo o autor, de pensar nas dimensões do espaço. Se pararmos para refletir a partir da velocidade da contemporaneidade, nenhum espaço está a salvo da possibilidade de reprodução global, através de reprodução em telas interativas. Por fim, a superabundância do ego, permite que cada indivíduo interprete o mundo segundo suas singularidades que permitem diversos e únicos sentidos, criando uma individualização das referências sobre as vivências (AUGÉ, 2008, p.27-42). Importante compreender que os não-lugares não se opõem aos lugares clássicos, mas são tipos de lugares que diferente da casa, do trabalho e dos espaços íntimos, promovem uma ideia de circulação.

Os não-lugares, como se poderia acreditar desavisadamente, não são um território exclusivo para o tédio ou com peculiaridades essencialmente negativas. Eles existem, são um fato genuíno, uma nova classe de lugar. São espaços empíricos, do dia-a-dia, e que correspondem a uma das múltiplas características da contemporaneidade – a medida da época. Vale esclarecer, aqui, que não se trata de promulgar o extermínio ou a extinção total do lugar. Na era das redes, o enorme fluxo de mercadorias, serviços, capitais e informações faz com que as vias de circulação mais tradicionais percam o protagonismo perante aeronaves, satélites e cabos de fibra ótica, levando os processos de produção e troca a perderem suas bases meramente territoriais. (MACIEL, 2014)

⁵³ VIRILIO, Paul. **Velocidade e política**. São Paulo. Estação Liberdade, 1996. Apud. SACRAMENTO, Octávio. **Sociedade, espaço e fluxos: reflexões sobre processos transnacionais**. Tempo Social, v. 29, n. 2, p. 287-303, 8 ago. 2017.

É interessante pensar que na contemporaneidade, em que a digitalização da vida cotidiana é uma realidade, a velocidade da informação, também é um fator de criação de não-lugares. Segundo a doutora em Ciências e Tecnologia da Comunicação Lidia Loureiro da Silva, os *browsers* e os sites de busca fazem um movimento análogo aos meios de transporte, ao criarem espaços de passagem e de mediação, uma vez que são “espaços que não se permanecem mas que exercem a função de enunciação de potenciais percursos para a chegada a um destino” (2001, p.161)⁵⁴.

Com diferentes interpretações de espaço, percebe-se que há uma definição do conceito condicionada a relação do tempo e da sociedade. Guy Debord, ao falar da sociedade do espetáculo propõem que ao urbanismo deve se refazer a ideia de território condicionada ao “próprio cenário” (2017, p.136). Com a ideia de espetáculo como ideologia, a cidade deve reproduzir um sentimento ilusório de uma falsa “ideia de encontro (DEBORD, 2017, p.163). Mas será que o espaço da sociedade do espetáculo 2.0 é tão pessimista a ponto de criar ilusões em torno das relações sociais?

Chamarei de espaços espetaculares 2.0, o resultado dessa interpretação e ressignificação dos espaços diante dessa cultura expositiva e conectada, a partir da segunda década do século XXI. A velocidade comentada por Paul Virilio, encontra a ideia dos fluxos de transmissões de informação de Castells. Nos conectamos e podemos estar em diversos espaços ao mesmo tempo. A presença física foi se diluindo a medida que encurtamos as distâncias através dos impulsos eletrônicos. O espaço aqui torna algumas ideias de “mistérios” e “segredos” difusas, à medida que se revela e se expõem todas as possibilidades em redes sociais digitais. O tempo da instantaneidade e do agora não permite mais uma ideia de que “o edifício fala dos fenômenos perceptivos através do silêncio” (HOLL,2012)⁵⁵. Como uma cultura globalizada os espaços devem acompanhar essa ideia. As experiências podem e

⁵⁴ Oliveira, Lidia. A Internet – A Geração de um Novo Espaço Antropológico, a convite, in: LEMOS, A.; PALACIOS, M. (Orgs) Janelas do Ciberespaço, Editora Sulina, Porto Alegre, 2001 BR. pp.151-171, ISBN: 85-205-0278-4. 10.13140/RG.2.1.1114.5122.

⁵⁵ Frase retirada do texto “Questões de Percepção: Fenomenologia da arquitetura”, disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/01-18907/questoes-de-percepcao-fenomenologia-da-arquitetura-steven-holl>>. Acessado em 3 de abril de 2019.

devem ser íntimas e individuais no espaço, afinal serão elas capazes de transformar os espaços em lugares, mas a camada digital traz uma complexidade ao contexto, uma vez que elas dificilmente serão completamente solitárias. A possibilidade de compartilhamento em tempo real permite a universalização das experiências, por mais pessoais que sejam. Se a sociedade do espetáculo 2.0 é transparente, a leitura espacial seguirá essa ideia, sendo transparente, em que “sua estrutura e conteúdo são percebidos em um único olhar” (PALLASMAA, 2017, p.30).

A cidade da transparência e do reflexo perdeu sua materialidade, sua profundidade e sua sombra. Necessitamos de segredos e de sombras com a mesma urgência que desejamos ver e saber; o visível e o invisível; o conhecido e aquilo que está além do nosso conhecimento devem encontrar um equilíbrio. A opacidade e o segredo alimentam a imaginação e fazem que sonhemos com a vida além dos muros da cidade. A cidade obsessivamente funcionalizada se transformou em algo facilmente legível, evidentemente em demasia, que não deixa espaço para o sonho e o mistério. À medida que a cidade perde a intimidade tátil, o segredo e a sedução, também perde sua sensualidade, sua carga erótica. (PALLASMAA, 2017, p.49)

Por mais que alguns arquitetos tendam a recuperar uma ideia tradicional de experiência na qual, ao trabalhar com sensações e com as dinâmicas complexas entre os sentidos pode se vivenciar a arquitetura como um todo, produzindo assim “imagens presenciais”, capazes de “imersão em imagens da memória, das fantasias e dos sonhos” (PALLASMAA, 2011, p.42), o que vemos são projetos que buscam atender a uma demanda instantânea social, e que por mais emocional que seja a construção da dinâmica da habitabilidade humana, ela só se torna completa se conseguir expressar através de imagens estáticas ou vídeos curtos, curtidas pela sociabilidade digital. Se antes desse *boom* das mídias digitais as emoções eram traduzidas através de relatos, hoje percebe-se uma curva crescente do uso das *hashtags* para tradução dos momentos. Podemos atestar que, assim como McLuhan afirma que o *gadgets* são “extensões do corpo”, as *hashtags* são extensões das emoções do homem tecno-informacional. Da ideia das *hashtags* como forma de catalogação e como forma de representação dos espaços e emoções atreladas a eles, explanarei mais à frente, porém, o que preciso destacar é que essa nova forma de interação no campo digital se apresenta como um elemento de extrema importância na construção dos espaços espetaculares 2.0.

Podemos dizer, então, que a *hashtag* prefigura uma nova fase da sociedade em rede, caracterizada pelo surgimento da rede social, cuja característica central é a indexação (classificação numérica e temática) dos participantes segundo afinidades sociais, ideológicas ou sociais, bem como a multiplicação exponencial das capacidades de conectividade e colaboração entre eles.⁵⁶ (FEIXA, 2016, p.111)

É relevante notar que nessa auto produção quebra-se a barreira entre obras e expectadores, permitindo que as experiências criadas sejam íntimas e particulares, a partir da forma como se interage com o meio. Nessa forma de interação homem-espaço, rompe-se uma ideia de apenas contemplação e adquire também, uma ideia de atuação. Para o arquiteto Giulio Margheri, “a mídia social revelou um novo lado da comunicação com a arquitetura”, onde se consegue perceber “pessoas experimentando e fazendo coisas” na arquitetura, ao invés de apenas tirar fotos em ângulos incríveis para serem expostos em revistas. Assim cria-se “uma visão completa do que é engajamento ou envolvimento” com a arquitetura (2018)⁵⁷, permitido através de *hashtags*.

As grandes imagens têm ao mesmo tempo uma história e uma pré-história. Sempre são lembranças e lendas ao mesmo tempo. Nunca se vive a imagem em primeira infância. Qualquer grande imagem tem um fundo onírico insondável e é sobre esse fundo onírico que o passado pessoal põe cores particulares. Assim também só quando já se passou pela vida é que se venera realmente uma imagem descobrindo raízes além da história fixada na memória (BACHELARD, 2008, p.218)

A complexidade trazida pela digitalização da contemporaneidade, é responsável pela ressignificação de diversos elementos da vida cotidiana. O cotidiano se transformou a partir do momento que mudamos nossas práticas culturais. A velocidade dos fluxos de informação e a possibilidade de se expandir a presença além dos limites corpóreos e físicos, permitiu uma mudança importante na forma como vemos e entendemos o cotidiano nas cidades.

⁵⁶ Trecho traduzido: “Podemos decir, pues, que el hashtag prefigura una nueva fase de la sociedad red, caracterizada por el surgimiento de la web social, una de cuyos rasgos centrales es la indexación (clasificación numérica y temática) de los sujetos participantes según afinidades sociales, ideológicas o culturales, así como la multiplicación exponencial de las capacidades de conectividad y colaboración entre ellos.”

⁵⁷ Giulio Margheri é arquiteto do OMA. Comentário traduzido do vídeo disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/916309/construindo-imagens-como-as-redes-sociais-estao-mudando-a-arquitetura-contemporanea>>. Acessado em: 10 de maio de 2019.

3.2. O cotidiano

Para o início da minha argumentação, gostaria de esclarecer sobre o conceito de cotidiano. Etimologicamente a palavra cotidiano é proveniente do latim *quotidianu*, que o remete a algo habitual ou comum num dia a dia. Objeto da sociologia⁵⁸, a vida cotidiana se tornou muito mais complexa do que a sequência de eventos diários.

Uma das principais estudiosas a trabalhar com a teoria do cotidiano foi a filósofa húngara, Ágnes Heller. Após 90 anos de vida⁵⁹, a autora influenciada por Karl Marx e Sigmund Freud, apresenta uma das mais interessantes visões sobre o cotidiano.

A caracterização da vida cotidiana é a espontaneidade (...) O ritmo fixo a repetição, a rigorosa regularidade da cotidianidade, não estão, de modo algum em contradição com essa espontaneidade, muito pelo contrário, uma coisa implica na outra. (HELLER, 2008, p.55)

Para a autora, a vida cotidiana se baseia na reprodução do próprio indivíduo (como também da sociedade) das suas objetivações. Essas objetivações, que são definidas pela autora Gleny Terezinha Duro Guimarães como algo corrente na reprodução de uma “ação do homem sob o objeto, transformando-o para seu uso e benefício”, estando presente no senso comum, criando condições de sobrevivência em determinada sociedade. A objetivação, enfim, é algo determinante na condição de existência em sociedade, ou seja, “o conjunto das atividades que permitem a reprodução do indivíduo e podem ser chamadas como as características da vida

⁵⁸ Dois dos primeiros nomes a colocar a vida cotidiana como um elemento importante de estudo foram George Duby e Philippe Aïès, com a coleção “História da vida privada” (1985), que em cinco volumes, colocava a vida cotidiana como objeto de estudo desde o Império Romano até os dias pós Primeira Guerra Mundial. A cada volume da coleção recebeu contribuição de Paul Veyne, Roger Chartier, Michelle Perrot, Antoine Prost e Gérard Vincent. A ideia era estudar os hábitos sociais de foro íntimo, incluindo como se comia, se higienizava, se divertia e se relacionava. Informações retiradas de <<http://www.scielo.br/pdf/anaismp/v4n1/a02v4n1.pdf>>. Acessadas em 26 de março de 2020.

⁵⁹ Ágnes Heller faleceu em 19 de julho de 2019, tendo nascido em 12 de maio de 1929. Após 90 anos a filósofa se tornou um importante nome ao tratar do cotidiano, uma vez que sobreviveu importantes acontecimentos históricos, como por exemplo o Holocausto. Informações retiradas do site:<https://brasil.elpais.com/brasil/2019/07/20/cultura/1563613892_827024.html>. Acessado em 19 de agosto de 2019.

cotidiana, porque dizem respeito às particularidades humana” (2002, p.11-13)⁶⁰, e dentro desse conjunto se inclui a espontaneidade. Porém, a teoria helleriana, inclui algo exatamente importante que é a contidianidade, ou também chamada de não-cotidiano. Sobre essa parte da teoria de Heller, Gleny Guimarães, explica:

O não-cotidiano pressupõe relacionar-se com objetivações para si, que se direcionam ao humano genérico à espécie humana. O elemento que o faz pertencer à espécie é a consciência humana, pois senão, o que o conduziria seria a "atividade vital animal".

A consciência por si só, não garante o processo de superação. A consciência no âmbito da particularidade tem como objetivo a auto conservação da espécie, garantindo assim a reprodução da particularidade. (...)

A arte é considerada uma dimensão do não-cotidiano, porque através dela é possível liberar a criatividade e a imaginação, é possível romper com regras e normas estabelecidas, ela representa a fronteira sem limites, onde tudo é possível a todos, portanto, em igualdade de condições. É uma dimensão que representa o rompimento com o instituído, a ruptura com as amarras do cotidiano particular; é o grande "voo" do homem (2012, p.19-20).



Figura 6 - Teoria da Cotidianidade. Esquema realizado por Gleny Terezinha Duro Guimarães para explicar a teoria da cotidianidade. Fonte: GUIMARÃES, Gleny Terezinha Duro. O não-cotidiano do cotidiano. In.: GUIMARÃES, Gleny Terezinha Duro (Org.) Aspectos da teoria do cotidiano: Agnes Heller em perspectiva. Porto Alegre. EDIPUCRS, 2002.

⁶⁰ GUIMARÃES, Gleny Terezinha Duro. **O não-cotidiano do cotidiano.** In.: GUIMARÃES, Gleny Terezinha Duro (Org.) Aspectos da teoria do cotidiano: Agnes Heller em perspectiva. Porto Alegre. EDIPUCRS, 2002.

O importante da teoria helleriana para compreensão da ideia de cotidiano que será trabalhada nesse texto, é a ideia de que as objetivações são elementos espontâneos e complexos construídos dentro de uma sociedade e que são responsáveis pela forma como se convive em sociedade. Outro importante estudioso do “cotidiano” é o pensador francês Michel de Certeau. Para o autor, a forma como cada indivíduo da sociedade vive é o resultado de um processo histórico e social. Para Certeau, cotidiano está mais relacionado as relações individuais que são criadas nas maneiras de fazer os hábitos, do que propriamente em ações do indivíduo, ou seja, são as práticas sociais que formam o indivíduo e não o contrário.

(...) o cotidiano é aquilo que nos é dado cada dia (ou que nos cabe em partilha), nos pressiona dia após dia, nos oprime, pois existe uma opressão no presente. (...) O cotidiano é aquilo que nos prende intimamente, a partir do interior. (...) É uma história a caminho de nós mesmos, quase em retirada, às vezes velada. (CERTEAU, 1996, p.31)

Ou seja, cada indivíduo produz uma forma diferente de viver a partir de sua história. Dentro desse contexto Certeau afirma que nessas maneiras de fazer individuais, está a forma como consumimos tanto produtos físicos como sistemas simbólicos que nos são ensinados. Essa ideia de “sistemas simbólicos” é que nos aproxima da complexidade da ideia de Heller sobre as objetivações, uma vez que mesmo que possam ser respostas espontâneas, também são representadas pelos costumes sociais que caracterizam o modo como se vive e pelos produtos que nos estão disponíveis (GUIMARÃES,2002, p.13)

Na pesquisa de Michel de Certeau, é enfatizado que o cotidiano está representado por uma espécie de “coletâneas” que ele chama de “maneiras de fazer”, que seriam as táticas que reforçam a existência das pessoas no mundo, através de uma própria identificação e de uma recusa pelo que é imposto. O autor define essas “maneiras de fazer” como “as mil práticas pelas quais os usuários se apropriam novamente do espaço organizado pelas técnicas da produção sociocultural” (2014, p.41). Certeau, durante toda sua pesquisa sobre o cotidiano, se aproveita de diversos autores para explicar esta complexidade como um produto histórico e de construção social. Em virtude do autor muitas vezes recorrer a ideia de bricolagem, não seria tão errado aproximar a ideia de *bricoleur* (bricolagem) de

Lévi-Strauss com sua visão de cotidiano. Segundo a pesquisadora do cotidiano, Rosane Vasconcelos Zanotti:

A bricolagem é como uma forma de expressão, a partir da seleção e da síntese de elementos retirados do entorno. Ao contrário do engenheiro, que tem à disposição as ferramentas certas para seu projeto, o *bricoleur* é o sujeito que usa o que tem à mão. E nesse sentido aquele sujeito que, segundo Certeau, inventa o cotidiano é um *bricoleur*. (2013, p.27)⁶¹

Dessa forma, percebe-se que o cotidiano é composto por objetivações e maneiras de fazer a partir de algo socialmente reproduzido, ou de elementos que extrapolam um status de ser apenas rotineiro. O português José Machado Pais, é um dos mais recentes pesquisadores da sociologia do cotidiano, contextualizando a partir das ideias e eventos mais recentes, como a globalização, que tende a interferir na nossa apreensão do dia a dia: “(...) o cotidiano é um lugar privilegiado da análise sociológica em que é revelador, por excelência, de determinados processos do funcionamento e da transformação da sociedade e dos conflitos que a atravessam” (PAIS, 2007, p.74). Segundo o autor, pode-se considerar cotidiano como algo que não atrapalhe a monotonia da rotina, ou seja, aquilo que “flui ou desliza (ou que se passa...) numa transitoriedade que não deixa grandes marcas de visibilidade” (2007, p.30). Já reiterarei a ideia de que o cotidiano não tende a se aproximar de uma ideia de rotineiro, porém destaco que muito além dessa ideia de não interferência na fluidez da monotonia, é importante reforçar que nessa compreensão do cotidiano para o autor, está relacionado à algo que encontra-se intrínseco nos costumes sociais. Assim como as objetivações, essas ações que surgem de forma espontânea, quase que não pensadas, mas que são socialmente tradicionais num dia a dia e que não causam impactos ou marcas a serem destacadas. Um outro fator importante que o autor faz em sua apreensão sobre o cotidiano, é que é algo individual e que mesmo que seja incluído numa mesma sociedade não deve ser comparado (2007, p.116).

⁶¹ ZANOTTI, Rosane Vasconcelos; NOJIMA, Vera Lúcia Moreira dos Santos (Orientadora). **O cotidiano pelas lentes do celular**. Tese de Doutorado – Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2013. 185p.

Contudo, podem colocar-se reservas à conceptualização do quotidiano a partir das vulgares apreensões do senso comum. Por duas convergentes razões básicas. Em primeiro lugar, porque a posição trivial é aquela que opõe o “cotidiano-banal-insignificante” ao “histórico-original-significativo”, quando parece evidente que – contrariamente às posições que reduzem o quotidiano ao rotineiro, ao repetitivo e ao a-histórico – ele é, antes de mais, o cruzamento de múltiplas dialécticas entre o “rotineiro” e o “acontecimento”. Em segundo lugar porque o “quotidiano” pode significar mais do que o sentido vulgar do termo; é um conceito que pode e deve ser tomado como fio condutor do conhecimento da sociedade. Mas para que tal aconteça há que situar o quotidiano no “histórico-original-significativo”, e não apenas no “banal-insignificante”. (PAIS, 2007, p.76)

Sendo assim, deixo claro que a proposta de “cotidiano” que irei me referir não se reporta a algo que se aproxima do rotineiro ou do dia a dia. A ideia será trabalhada com referência direta às ideias de Heller, Certeau e Pais, ou seja, o cotidiano tratado se relacionará aos costumes e hábitos que tornaram-se comuns na sociedade e principalmente, aqueles aos que se comunicam com os meios digitais tão fortemente impregnados na sociedade do espetáculo 2.0 sem criar “ruídos” na monotonia da vida social. Por fim, gostaria de destacar que a “digitalização dos hábitos” não acontecem como uma camada que se sobrepõem a uma realidade dita como física, mas sim como algo que se objetivou de forma orgânica na sociedade e que já não consegue mais separar esses hábitos de uma espontaneidade da sociedade tecno-informacional.

3.3. Cotidiano urbano digital e hipervisível

Ao longo dos textos, já abordei determinados hábitos do cotidiano social que se tornaram espontâneos no cenário atual, desde hábitos a reprodução massiva de imagens aos costumes de tirar *selfies* ou de postar e compartilhar a vida como forma de representação do indivíduo em um mundo digital. Porém o que gostaria de reforçar são os efeitos no campo urbano de uma exposição massiva no ciberespaço. Dentro desse contexto estarei refutando hábitos de exposição, processos especulativos ou da movimentação econômica provocadas pela indústria do turismo, já que meu foco não é essa cidade expositiva aos olhos do mundo e sim a transformação das cidades pelo comportamento de seus habitantes.

A “digitalização” do cotidiano se tornou algo comum na sociedade. Como já falado, os aparelhos de telefonia móvel por serem os grandes responsáveis pela quebra do estado estático do corpo diante do espaço permitem uma mobilidade da

presença e promovendo uma extensão corpórea. Os celulares acabaram se tornando os grandes responsáveis por essa nova objetivação do cotidiano tecnoinformacional. Segundo pesquisa realizada pela Deloitte chamada de *Global Mobile Consumer Survey*, realizada em 2015, os brasileiros consultam em média diária o celular 78 vezes, podendo chegar a média de 101 vezes, em grupos etários de 18 a 24 anos⁶². A mesma pesquisa realizada em 2018 já apresenta dados mais impressionantes, ao afirmar que metade dos brasileiros já consideram usar em excesso os *smartphones*⁶³, ou seja, nosso cotidiano está cada vez mais pautado na dependência do celular, onde questões socioeconômicas, culturais e políticas estão cada vez mais pautada na mídia, na internet e no celular (ZANOTTI, 2003, p.27).

Dentro desses costumes digitais que pautam a sociedade do espetáculo 2.0, percebe-se que há uma convergência⁶⁴ ao uso das mídias digitais nas ações do cotidiano. Essa transformação nas objetivações do cotidiano da sociedade terá resposta direta à forma como vivemos nas nossas cidades. A partir de uma cultura visual e altamente expositiva e tecnológica, momentos na cidade serão substituídos por prazeres digitais. O fato é que todos os elementos e características já faladas sobre a sociedade do espetáculo 2.0, terá reflexo direto no cotidiano urbano. Assim como os indivíduos, as cidades também tem suas marcas – suas objetivações – que percorre a história e são reforçadas a partir de relações sociais existentes entre as pessoas e a cidade. Esses hábitos urbanos se tornam tão fortes que passam a ser a identidade da cidade. Aqui incluo todos aqueles costumes urbanos dos residentes, que veem muitas vezes no espaço público formas de se distrair, de conviver e até mesmo reforçar sua existência no espaço. Desde piqueniques, cinemas ou até mesmo atividades físicas ao ar livre, ganham novos sentidos a partir de uma necessidade de reafirmação nas redes sociais através de imagens postadas.

⁶² Dados retirados do site: <<https://exame.abril.com.br/tecnologia/brasileiros-consultam-celular-78-vezes-ao-dia/>>. Acessado em 20 de agosto de 2019.

⁶³ Informações retiradas da planilha de resultados de pesquisa realizada pela Deloitte. Disponível: <<https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/br/Documents/technology-media-telecommunications/Global-Mobile-Consumer-Survey-2018-Deloitte-Brasil.pdf>>. Acessado em 20 de agosto de 2019.

⁶⁴ Segundo o pesquisador em comunicação a partir das mídias digitais, Henry Jenkins, convergência não depende de um mecanismo de distribuição específico e sim um “deslocamento de conteúdo midiático específico em direção a um conteúdo que flui por vários canais, em direção a uma elevada interdependência de sistemas de comunicação”, criando relações complexas entre as mídias (2008, p.310). Fonte: JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo. Aleph, 2008.

Na nossa cultura da fotografia, o olhar intenso é arrasado em uma imagem bidimensional e perde a plasticidade. Em vez de experimentar nossa existência no mundo, a contemplamos do lado de fora, como espectadores de imagens projetadas na superfície da retina (PALLASMAA, 2011, p.29).

Dessa forma as imagens criam uma “falsa familiaridade” a partir de uma mistura constante e diária da reprodução em telas, permitindo que espectadores se tornem atores, de tão habitual e repetida que se transformam algumas experiências, ou seja, mesmo que não conheçamos determinados lugares, nós os reconhecemos e somos capazes de nos infiltrar nos reais agentes do espaço (AUGÉ, 2012, p.34-35).

Sei que já abordei o impacto das imagens na sociedade, mas na verdade é que não criamos apenas vigílias individuais mas também vigílias urbanas, à medida que os celulares podem registrar todos os acontecimentos. É importante destacar que atualmente, essa visibilidade não está apenas atrelada a um sistema de exposição visual, mas também a uma exposição do cotidiano por áudios ou trocas instantâneas de mensagem. A verdade é que tanto os indivíduos que sofrem com essa dependência tecnológica como o espaço urbano (sejam eles públicos ou íntimos), passam por um momento que Andrews Keen, chamará de hipervisibilidade, no qual a imagem no mundo digital e conectado é responsável por um estado de se estar presente em todo lugar e em lugar nenhum (2012, p.22).

Todo mundo produz imagens, todas as paisagens se democratizaram. As pessoas querem ver de onde as coisas vêm e como as coisas são feitas. A narrativa em projetos está se tornando cada vez mais importante. É realmente a questão de como você faz a curadoria e como você quantifica e qualifica o que está na imagem? Normalmente, quando as pessoas se apresentam em um determinado prédio no Instagram, é um lugar onde as pessoas querem ser vistas. Também o envolvimento com a imagem nos conta a história sobre como eles usam o espaço e como podemos melhorar o espaço (KORS, 2018).⁶⁵

Diante dessa realidade percebemos que construímos cidades visuais baseadas em imagens, nos colocando como estrangeiros espectadores voyeurísticos e visitantes passageiros (PALLASMAA, 2017, p.48). Interessante compreender que para Han, essa dependência imagética da sociedade atual, tem tornado as imagens meramente pornográficas, uma vez que tudo está voltado e exposto para

⁶⁵ Machteld Kors é arquiteta e diretora de comunicação do escritório UNStudio. Comentário traduzido do vídeo disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/916309/construindo-imagens-como-as-redes-sociais-estao-mudando-a-arquitetura-contemporanea>>. Acessado em: 10 de maio de 2019.

fora, enquanto no erotismo, consegue-se manter uma interioridade ou mistério (2018, p.59-65). E nesse sentido de revelação total, como se buscássemos uma nudez dos projetos, o arquiteto e sócio do OMA, Ippolito Pestelline Laparelli, em vídeo⁶⁶ publicado pela PLAN-Site, diz que por estarmos inseridos nesse fluxo constante de imagens e informações já não distinguimos o “online” do “off-line”. Assim, a medida que o Instagram começou a nos dar uma sensação de autenticidade, nos tornou completamente artificiais, não nos importando mais com o projeto final, mas querendo revelar os bastidores (2018).

Quanto mais um edifício é capaz de engajar de alguma forma os visitantes além do programa que ele pretende resolver, a partir de certo ponto de vista, mais ele é bem sucedido hoje. (...) Não é mais tão teatral, nem mais um estalo, mas uma experiência íntima de uma pessoa estar lá em um evento ou local de visita. (ARDESIO, 2018)⁶⁷

As ideias dos arquitetos Laparelli e Ardesio, se relacionam com algo que Michel de Certeau já anunciava ao abordar as práticas urbanas na formação do cotidiano social: o interesse pelas novas perspectivas da cidade. “A vontade de ver a cidade precedeu os meios de satisfazê-la”, com isso surgiram modos “abstratos” de representar a cidade, através de perspectivas aéreas ou distorcidas que permitam o espectador se tornar um deus com um “olho onividente”. “A mesma pulsão escópica frequenta os usuários das produções arquitetônicas materializando hoje a utopia que antes era apenas pintada” (CERTEAU, 2014, p.158). E qual será o efeito desse estado hipervisível no cotidiano urbano?

Certeau, ao abordar as práticas urbanas no seu estudo do cotidiano, já previa a formação desse cotidiano urbano. Para o autor, essas práticas urbanas são responsáveis pela condição determinante da vida social no campo urbano e pelo sentimento de familiaridade com da cidade (2014, p.163). Depois de destacar o

⁶⁶ Ippolito Pestelline Laparelli é arquiteto e sócio do OMA, tem foco em pesquisa e curadoria, cenografia e preservação, tendo trabalhado em estudos urbanos pelo escritório em cidades italianas. Ainda está relacionado a design de produtos, instalações temporárias e direção de arte para vídeos e publicações. Informações e comentário traduzidos do site e vídeo disponíveis respectivamente em: <<https://oma.eu/partners/ippolito-pestellini-laparelli>>; <<https://www.archdaily.com.br/br/916309/construindo-imagens-como-as-redes-sociais-estao-mudando-a-arquitetura-contemporanea>>. Informações acessadas em: 10 de maio de 2019.

⁶⁷ Giacomo Ardesio é arquiteto do OMA. Comentário traduzido do vídeo disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/916309/construindo-imagens-como-as-redes-sociais-estao-mudando-a-arquitetura-contemporanea>>. Acessado em: 10 de maio de 2019.

interesse pelas perspectivas e pelas alturas na cidade, o autor enfoca o valor das práticas urbanas no nível do pedestre.

Mas “embaixo” (*down*), a partir dos limiares onde cessa a visibilidade, vivem os praticantes ordinários da cidade. Forma elementar dessa experiência, eles são caminhantes, pedestres, *Wandersmänner*, cujo corpo obedece aos cheios e vazios de um “texto” urbano que escrevem sem poder lê-lo. Esses praticantes jogam com espaços que não se veem; têm dele um conhecimento tão cego como no corpo-a-corpo amoroso. Os caminhos que se respondem nesse entrelaçamento, poesias ignoradas de cada corpo é um elemento assinado por muitos outros, escapam à legibilidade. Tudo se passa como se uma espécie de cegueira caracterizasse as práticas organizadoras da cidade habitada. As redes dessas escrituras avançando e entrecruzando-se compõem uma história múltipla, sem autor nem espectador, formada em fragmentos de trajetórias e em alterações de espaços; com relação às representações, ela permanece cotidianamente, indefinidamente, outra. (CERTEAU, 2014, p.159)

Nessa passagem de *Invenção do Cotidiano*, percebe-se a importância do pedestre na construção da história da cidade. Importante destacar que essa ideia de cidade de Certeau é anterior a familiaridade causada pela avalanche de imagens dos lugares provenientes de sites, blogs e das redes sociais digitais. “O usuário da cidade extrai fragmentos do enunciado para utiliza-los em segredo”⁶⁸, isto é, o que o autor defende e que mesmo com toda a tecnologia atual ainda é muito verídica, é a ideia de que a caminhada pela cidade é o que reforça o laço humano com o espaço, mesmo em um estágio tão hipervisível dessas cidades.

A caminhada afirma, lança suspeita, arrisca, transgride, respeita etc., as trajetórias que “fala”. Todas as modalidades entram aí em jogo, mudando a cada passo, e repartidas em proporções em sucessões, e com intensidades que variam conforme os momentos, os percursos, os caminhantes. Indefinida diversidade dessas operações enunciativas. Não seria portanto possível reduzi-las ao seu traçado gráfico. (CERTEAU, 2014, p.166)

3.4. “Hiperidades”

Lembro que a primeira vez que tive acesso tanto, ao livro⁶⁹ quanto ao vídeo⁷⁰, *The Social Life of Small Urban Spaces* – de William H. White, sobre as praças e as

⁶⁸ BARTHES apud. CERTEAU, 2014, p.165.

⁶⁹ WHYTE, William H., *The Social Life of Small Urban Spaces*. Nova York. Project for Public Spaces Inc, 1980.

⁷⁰ Vídeo disponível em: <<https://edisciplinas.usp.br/mod/resource/view.php?id=2089178>>. Acessado em 20 de fevereiro de 2019.

questões e comportamentos nas praças de Nova-York, senti uma nostálgica sensação semelhante a que sinto ao ver os filmes dos anos 70 e 80. Nas imagens que ilustram a publicação e a filmagem, o comportamento dos usuários do espaço público mostra hábitos prévios à chegada da telefonia móvel. Algum tempo depois de ver o filme e ler o livro, pude estar na cidade e analisar a mudança comportamental nos dias atuais. Os celulares (e algumas vezes *tablets*), associados muitas vezes a fones de ouvidos, se tornaram os grandes alicerces na forma da presença humana no espaço. Muitas vezes solitários, os habitantes, acabavam usando os equipamentos como companhias. Reconhecendo a evolução tecnológica e sua força na construção dos hábitos, percebe-se uma transformação nas objetivações dos indivíduos diante do espaço público.



Figura 7 - The Social Life of Small Urban Spaces – *Frames* tirados do filme produzido como resultado da pesquisa de William H. White. Com pessoas comuns em espaços públicos em Nova York, nos Estados Unidos. Interessante reparar que há uma proximidade e um contato mais físico como as pessoas nas praças. Além disso é importante notar que os momentos solitários dos usuários são voltados a contemplação e a ocupação do tempo, em muitos momentos do filme se vê as pessoas com livros e jornais físicos. Pelo estudo presente tanto no livro como no filme, o comportamento dos indivíduos acontecem de forma mais intrínseca com o espaço urbano a partir de uma presença mais “corporificada” causando uma sensação maior de pertencimento. Fonte: <<https://edisciplinas.usp.br/mod/resource/view.php?id=2089178>>. Acessado em 20 de fevereiro de 2019.



Figura 8 - Indivíduos nova-iorquinos em 2019 – Através de edição nas imagens percebe-se que atualmente os indivíduos nos mesmos lugares retratados no filme de William H. White apresentam uma presença mais solitária e que o celular aparece com uma significância criando muitas vezes

laços mais fortes do que os apresentados no filme, porém “descorporificadas” de uma proximidade física. Em relação a cidade, nota-se um comportamento mais anulatório, a partir de um sentimento abductor da tecnologia a presença. Fonte: edição sobre imagens do próprio autor, tiradas em março de 2019.

A obsessão por novidades e por singularidades para determinar a qualidade espacial, “desconecta a arquitetura de seus fundamentos mentais e experienciais, transformando-a em fabricação de imaginário visual” (PALLASMAA, 2017, p.105). Dessa forma, acompanhando um modelo frenético de velocidade, em que os meios digitais e equipamentos tecnológicos ditam as regras, nota-se uma mudança nos hábitos com a finalidade de manter e atender as necessidades de habitantes cada vez mais tecnológicos. O arquiteto, urbanista e filósofo francês Paul Virilio, propõem que vivemos em um espaço urbano em preparação para guerra, em que a logística atravessa a economia política, e dentro desse espaço de guerra ele conceitua o momento em que há um maior investimento em tecnologias de destruição e controle como Guerra Pura⁷¹ (MORAES, 2013, p.41).

Os investimentos em tecnologia e forças de segurança nas grandes cidades e os discursos imagéticos de guerra na publicidade são exemplos significativos que corroboram a “produção da destruição” como modelo logístico de enfraquecimento da sociedade civil (MORAES, 2013, p.41).

Apesar desse conceito ter sido proposto ainda no início dos anos 80, ele se torna muito atual a partir do momento em que percebe, ainda, no espaço urbano um incentivo a tecnologias de controle e culto a imagem, já amplamente discutido no capítulo anterior. O que nota-se é que o espaço público é substituído pela imagem a partir de uma imposição publicitária, em que os espaços de convívio social (como praças, a rua, avenidas) são deslocados para telas tecnológicas voltadas a visão, num processo de tornar as cidades em vitrines (“nações-vitrines”), em que “megalópoles midiáticas” permitem reunir à distância, os indivíduos em torno de opiniões e comportamentos (VIRILIO, 2002, p.93).

A cidade real, situada localmente e que chega a dar seu nome à política das nações, cede lugar à cidade virtual, essa *metacidade* desterritorializada que se tornaria assim a sede dessa metropolítica cujo caráter totalitário, ou antes, globalitário não escapa a ninguém (VIRILIO, 1999, p.18).

⁷¹ VIRILIO, Paul; LOTRINGER, Sylvere. **Guerra pura: a militarização do cotidiano**. São Paulo. Brasiliense. 1984.

Segundo Ronaldo de Moraes, o resultado desse processo é o fim da cidade em uma guerra de simulações, em que vive-se iludido por uma ideologia de “paz-total”, em detrimento de uma monitorização constante dos indivíduos no espaço público através de tecnologias cada vez mais inteligentes e mais convergentes (2013, p.43). “Os homens produzem a tecnologia mas seria antidualético negar que esta mesma tecnologia também produz homens despossuídos de sua humanidade.” (MORAES, 2013, p.46).

(...) com a interface da tela (computador, televisão, teleconferência...) o que até então se encontrava privado de espessura (...) passa a existir enquanto “distância”, profundidade de campo de uma representação nova, de visibilidade sem face a face, na qual desaparece e se apaga a antiga confrontação de ruas e avenidas: o que se apaga aqui é a diferença de posição com o que isto supõe, com o passar do tempo, em termos de fusão e confusão. (...) A partir de então ninguém pode se considerar separado por obstáculos físicos ou por grandes “distâncias de tempo”, (...). À antiga ocultação público/privado e à diferenciação da moradia e da circulação sucede-se uma superexposição onde termina a separação entre “próximo” e o “distante”, da mesma forma que desaparece, (...) a separação entre “micro” e “macro” (VIRILIO, 1993, p.9-10).

Como resultado desse processo, produzimos novos hábitos diante de uma eterna especulação tecnológica. A digitalização e conexão constante do corpo, começam a necessitar de novas demandas para atender a essa nova forma de interagir com o espaço. A partir da ideia já apresentada de Carles Feixa, que vivemos numa era hiperdigital, na qual a conexão é o elemento principal, proponho pensar sobre hipercidades, ou seja, elementos urbanos que tendem a aparecer com mais frequência para garantir essa conectividade. Uma das características principais desse modelo de cidade conectada que merece destaque é a relação cidade-tempo. Como explicado no capítulo anterior, a sociedade do espetáculo 2.0, trabalha com a temporalidade do agora e do instantâneo, o que conseqüentemente irá refletir na concepção de tempo dentro da cidade. Virilio, ao analisar esse processo, em que a interface da tela revela tudo de forma imediata, propõe que a aceleração dos veículos é a responsável pela eliminação da relação de espaço-tempo, e dentro desses veículos, se incluem os veículos audiovisuais⁷², que promovem o tempo real

⁷² O desenvolvimento dos meios audiovisuais não deve ser pensado separadamente do “desenvolvimento da *imagerie* virtual e sua influência sobre os comportamentos ou sem anunciar também esta nova industrialização da visão”. Não questionando apenas questões éticas de controle

acima do tempo vivido espacialmente. Segundo ele, a onipresença do instantâneo produz uma interface única em que a ideia de “distancia-tempo” anula a ideia de dimensão física (1993, p.13). A partir de uma replicação das telas em todo o cotidiano, cria-se por toda a cidade um efeito de “ver e ser visto” em modo constante, reforçando o fato de vivermos em uma sociedade altamente exibicionista.

As novas tecnologias de informação e comunicação exercem um importante papel nesse cenário, uma vez que tornam as mediações por imagens ainda mais centrais à vida. Qualquer acontecimento, por mais privado que seja, pode se tornar público através dos meios de comunicação e isso acontece de forma cada vez mais intensa e pulverizada. Portanto, a ideia de que qualquer um pode ser espetacular pressupõe um público e, quem quer se transformar em espetáculo quer audiência. (ZANOTTI, 2003, p.36).

Dessa forma, vive-se em um ciclo no qual todas as atividades do cotidiano podem ser feitas pelas telas e principalmente, pela tela do celular. Idas *a shoppings centers*, supermercados ou até farmácia são substituídos por compras online. O ritual de alugar filmes ou comprar CDs, é substituído por redes de *streaming* que disponibilizam catálogos enormes de filmes e músicas, que podem ser consumidos diariamente da forma mais conveniente para o indivíduo, além de muitos trabalhos ou reuniões que podem ser realizados a partir de telas de computadores e videoconferências, não precisando mais do corpo físico enquanto existe um trabalho mental diante de uma interface digital. Dessa forma, deixam de surgir espaços e hábitos urbanos destinados a serviços que atualmente funcionam, ou na maior parte ou na totalidade do tempo presente, no ciberespaço. Devido a essa enorme quantidade de telas e a nossa dependência e vivência a partir delas, Virilio propôs a existência de uma “tele presença”. Segundo o autor precisamos entender a existência de dois tempo reais: “a do aqui e agora” e da “tele presença à distância, para além do horizonte das aparências sensíveis”.

Só há presença verdadeira no mundo – no mundo que é próprio da experiência sensível - (...) através da existência de um corpo próprio vivendo aqui e agora. A questão colocada pela intermitente tele presença à distância introduz portanto, a despeito dos cognitivistas, uma série de interrogações análogas às colocadas, em física (...): a partir do momento em que o extremo distanciamento espacial dá lugar, subitamente, à extrema proximidade do tempo real das trocas (...) Apesar da ausência de intervalo devida à inexistência do espaço real do

e vigilância mas também questões filosóficas sobre “o desdobramento do ponto de vista” (VIRILIO, 2002, p.86).

encontro, (...) uma vez que a instantaneidade da interatividade não elimina jamais a distinção entre o ato e o agir à distância. (VIRILIO, 1993, p.104).

Como resultado do processo de “tele presença” nas hipercidades, percebemos uma dependência de equipamentos informacionais que reforçam a situação de uma separação entre tempo-espço. Dessa forma aparece no cenário urbano, “gadgets” que incentivam a utilização e vinculação da vida humana ao ciberespaço, alterando o cotidiano nas cidades. Um exemplo, disso e replicável por toda a cidade, quebrando muitas vezes parâmetros físicos, é a conexão por *wifi*. A sociedade do espetáculo 2.0, se vê cada vez mais necessitada de wifis, determinando o sucesso de espaços públicos. Há pouco tempo atrás, percebíamos que esses dispositivos de conexão global era permitido em cafés pela cidade, um exemplo era o *Starbucks*© que permitia o acesso à Internet a clientes, como forma de atrair o público. Hoje, esse acesso é quase obrigatório em todos os lugares, e muitos estabelecimentos utilizam a frase “TEMOS *WIFI*” como campanhas de marketing para atrair público. Além disso já percebe-se políticas específicas para implantar *wifi* na cidade, permitindo cidades mais conectadas. Estações de metrô, aeroportos, aeronaves, praças públicas, até na praia. O efeito *Starbucks*© atingiu outros estabelecimentos e meios de transporte de diferentes escalas, sendo item obrigatório a uma sociedade conectada globalmente. Afinal, uma objetivação do cotidiano contemporâneo é a possibilidade de se conectar em modo constante em qualquer lugar. Outro importante hábito social contemporâneo é a criação de mecanismos que permitam a recarga dos equipamentos.



Figura 9 - Rio Estado Digital – Projeto político de levar Internet de graça a diversos pontos do Rio de Janeiro, incluindo a orla e algumas favelas cariocas. O projeto não atendeu as demandas sociais, uma vez que a qualidade do sinal da rede não era satisfatório e na troca de governo do estado, deixou de existir sem causar grandes resultados. Atualmente, a Secretaria de Ciência, Tecnologia e Informação do Governo do Estado, trabalham na viabilidade de um novo projeto de *wifi* pelo estado. Fonte: <<https://www.minhaoperadora.com.br/2013/06/redes-do-programa-rio-estado-digital.html>> Acessado em 26 de agosto de 2019.

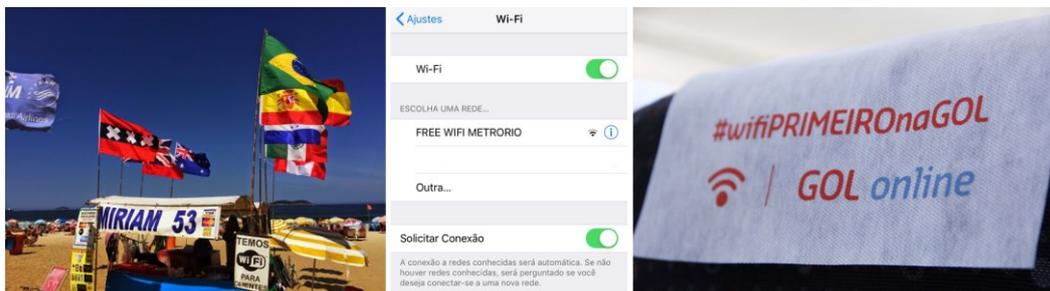


Figura 10 - "Temos Wifi" – A presença do *wifi* já é uma realidade na cidade. *Wifi* disponível para clientes ou indivíduos de passagem pela rua, já é uma realidade. Podendo ser usada como campanha de marketing, como é o caso de algumas barracas de comércio em praia (à esquerda). Ao centro percebe-se a existência de “Free Wifi” no metrô do Rio de Janeiro, permitindo a conexão mesmo estando no subsolo, aguardando o transporte. Enquanto isso, à direita, a possibilidade do *wifi* nas cabines de avião desmistifica a ideia de uma utilização limitada em função do risco para aeronaves, ou seja, nem estando em trânsito entre dois pontos, seja no subsolo ou aéreo, é permitido estar desconectado. Fonte: à esquerda, <<http://www.superlinda.com/2015/05/temos-wi-fi-para-clientes-na-barraca-da.html>>, acessado em 29 de agosto de 2019; ao centro, acervo pessoal do autor; à direita, <<https://horsky.com.br/2019/05/22/whatsapp-a-bordo-de-graca-durante-30-dias-na-gol-linhas-aereas/>> acessado em 29 de agosto de 2019.

As tomadas disponíveis pela cidade e em estabelecimentos públicos se tornaram pontos de “estar” social. Sejam em bancos, em arquibancadas, em piso, em mesas, ou até mesmo em transporte público o importante é a possibilidade da recarga. A desconexão representa uma limitação na forma de comunicação atual, por isso as

hipercidades tendem a se replicar a partir da criação de redes cada vez mais complexas que permitam *wifis* e tomadas em que o bem-estar social conectado seja garantido, permitindo o sucesso dos espaços públicos.



Figura 11 - "Recarregue aqui" – Tomadas disponíveis para recargar aberta ao público. Na imagem da esquerda, percebe-se um mobiliário urbano equipado como tomadas tradicionais como em USB para recarga de aparelhos eletrônicos enquanto se espera. Na foto central, percebe-se que tomadas para recargas já são disponibilizadas em transportes públicos, como ônibus e BRT, para não ficar sem bateria durante viagem. Enquanto isso, na imagem da direita, percebem-se tomadas já disponíveis em assentos de aviões, uma vez que de acordo com o projeto de Lei 10766/18, já pretende a obrigatoriedade da instalação de tomadas de energia nas poltronas. Em janeiro de 2019, a proposta já tramitava em caráter conclusivo na Câmara dos Deputados e ia ser analisada pelas comissões de Vias e Transportes; de Constituição e Justiça e de Cidadania. Segundo a deputada Mariana Carvalho (PSDB-RO), autora do projeto: “A medida é necessária em virtude da necessidade tecnológica para realizar ligações ou buscar mapas e mensagens de segurança”. Fonte: Imagens da esquerda e do centro do acervo do autor e imagem da direita e informações retiradas do site: <http://onjornal.com/proposta-obriga-a-instalacao-de-tomadas-de-energia-nas-poltronas-dos-avioes/>, acessada em 29 de agosto de 2019.

Essa nova forma de interação e conexão com o espaço, mostram que a tecnologia desconstruiu as tradicionais formas de projetar cidades, uma vez que o corpo físico, não está mais atrelado a uma presença mental. Por vivermos numa cidade voltada para o visual onde as memórias e as imaginações são construídas a partir de uma colagem fotográfica de imagens e emoções “percebidas, recortadas e imaginadas”, e que para conseguirmos captar todas as possibilidades das experiências arquitetônicas e urbanas a partir desses novos estímulos, precisamos reeducar nossos sentidos a fim de reapreciar as cidades (PALLASMAA, 2017, p.47-52,83-93). Dentro desse processo de reapreciação da cidade percebe-se um interesse em torná-las mais tecnológicas explorando a virtualidade em função de um estado de latência da realidade. Por isso o ciberespaço, proposto por Pierre

Lévy, aparece tão interessante, uma vez que inúmeras possibilidades são exploradas independente de uma presença corpórea.

O fato é que a interação é tão importante e tão constante no ciberespaço que já percebe-se uma influência grande no território físico urbano. Começamos a influenciar nossa vivência na cidade a partir da forma que se cresce no ciberespaço. Segundo a autora Margareth Wertheim, o ciberespaço cresce em uma taxa exponencial em que cada dia, novos “nós” desse espaço são criados, deixando mais complexa a rede dentro do espaço cibernético (2001, p.163). O fato de expandirmos nossa noção de presença e de existencialismo diante do corpo, aliada a uma forma de tempo instantâneo criou impactos fortes no espaço urbano.

Na “era da ciência”, muitos de nós nos acostumamos tanto a pensar o espaço como algo puramente físico que pode ser difícil aceitar o ciberespaço como um “espaço genuíno”. (...). Quando “vou ao” ciberespaço, meu corpo permanece em repouso na minha cadeira, mas “eu” – ou pelo algum aspecto de mim – sou transportado para uma outra arena, que possui sua própria lógica e geografia, e tenho profunda consciência disso enquanto estou lá. Sem dúvida é uma espécie de geografia diferente de tudo que é experimento no mundo físico, mas ela não se torna menos real por não ser material. Permitam-me enfatizar esta ideia: o fato de algo não ser material não significa que é irreal, como a tão citada distinção entre “ciberespaço” e “espaço real” implica. Embora destituído de fisicalidade, o ciberespaço é um lugar real. Eu estou lá – seja qual for o significado final desta afirmação (WERTHEIM, 2001, p.168-169).

Ainda dentro da argumentação de Wertheim, há a possibilidade da construção de múltiplas identidades a partir de uma identidade única, isto é, a ideia de um “eu” enraizado a um corpo físico, já não existe mais. Atualmente, devido a construção complexa do ciberespaço, ocorre uma extensão do “eu” interferindo na nossa vivência numa realidade física, logo, extrapolamos as limitações físicas materiais da essência humana (WERTHEIM, 2001, p.181-184). Por isso que questiono, qual a influência dessa desconstrução da identidade no espaço físico?

Segundo a arquiteta e urbanista Rosane Azevedo de Araújo, a relação cidade (ou “o urbano”) e pessoa é um processo mutuo, a partir do momento que a “a pessoa é produtora e consumidora do urbano, e o urbano é aquilo que constitui o conjunto de formações dessa pessoa”. Diante disso, percebe-se que a cidade é um produto que acolhe as necessidades humanas, inclusive as tecnológicas, que mesmo que ameacem a existência, são responsáveis por “saltos qualitativos mentais”, acolhendo enfim “todas as potencialidades do habitar” (2010, p.3-4).

Se a tecnologia testemunha a extensão e a interação de redes que constituem o tecido urbano em sua diversidade, borrando a fronteira entre o humano, o maquínico e digital, *A cidade sou eu* significa que a rede de formações constitutivas de uma singularidade (= Eu) constitui a cidade que se é. Somos as conexões atuais e virtuais que nos configuram como múltiplos espaços e tempos habitados (ARAUJO, 2010, p.6).

Dessa forma, ocorre uma convergência indissociável entre cidade-tecnologia-sociedade, impossibilitando a análise de forma separada entre habitat e habitante. Por isso, com as extensões do eu proporcionadas pelo ciberespaço, a cidade sofrerá extensões diante de uma nova formação complexa de necessidades e novos hábitos em um cotidiano também digital. O ciberespaço cria nos indivíduos um efeito de vidro estilhaçado, a partir de “estilhaçar” identitário, em “parte” existe não só um “eu” como também uma noção de cidade diferente, coabitando num mesmo corpo físico. Assim, habitar em “tempos de ciberespaço” é entender não só que a cidade se configura a partir da rede identitária dos indivíduos (em que a cada mudança, transforma a cidade e conseqüentemente também transforma os indivíduos) (ARAUJO, 2010, p.7), mas também entender a importância da tecnologia na transformação dos habitantes e na condição de habitabilidade no espaço, a partir de uma dependência do ciberespaço e das complexas e infinitas extensões do “eu”.

4

Um olhar aos instantes do deslocamento

Depois de analisar o estado social a partir da espetacularização e do cotidiano contemporâneo, ambos diante de uma vida digital, desenvolvi uma proposta de análise desse processo *in loco*. Para entender o comportamento dos habitantes no metrô, foi feita uma análise pelas próprias condições espaciais desse meio de transporte. No metrô ocorre um fenômeno específico, uma vez que há uma negação da cidade, devido a vivência subterrânea, incentivando a “exploração” de um mundo digital para a quebra da monotonia do cotidiano em trilhos subterrâneos.

A falta de vista, se torna um incentivo ao direcionamento do olhar para o celular. Além disso, o metrô apresenta um espaço e um tempo diferenciado, com características intermediárias e de transição, onde existe uma ideia de espera mesmo que haja movimento, não apresentando grandes adversidades ou imprevistos específicos do “mundo externo ao nível 0”, como o trânsito ou complicações externas. Conforme já dito, por apresentar características ligadas a velocidade e circulação, é um exemplo de não-lugar criando uma barreira na construção de um sentido identitário. A ideia de um espaço em movimento, que apesar de não ser um espaço urbano no sentido *strictu* do termo, é capaz de transportar diversas pessoas e criar relações efêmeras pela proximidade.

Para o sociólogo Richard Sennet, em locais como o metrô, o espaço urbano se torna dependente de estado em movimento, tornando-se uma mera função e assim, menos estimulante. A condição do corpo em movimento reforça um sentimento de desconexão com o espaço, a partir do momento em que se move passivamente para destinos específicos em uma geografia urbana fragmentada e descontínua (2007, p.20). Ainda segundo Sennet, por uma condição natural humana, na vida cotidiana existem diversos “esforços” com objetivo de negar, minimizar, conter, evitar conflitos, problemas e o mau comportamento (2007, p.27). Segundo essa lógica, a fuga pelo entretenimento no celular nesses espaços em movimento, tornou-se um “esforço”

justamente para evitar esses encontros, obstáculos e oportunidades de contato com o que é estranho ou diferente e que pode causar esse “conflito” proposto por Sennet, reforçando uma ideia de isolamento.

Conforme já falado, a ideia era trabalhar em um processo etnográfico, a partir da densa descrição e observação dos comportamentos dentro do metrô, observar os episódios no seu interior quando em movimento, criando padrões de hábitos específicos. Talvez pela possibilidade de confinamento, o metrô apresenta um repertório interessante e imenso de comportamentos, a partir de uma inércia física, apesar do deslocamento do corpo. A falta de atrativos sempre induziu as pessoas a atividades para “passar o tempo”. Se antes jornais, livros, walkmans, rádios eram as opções mais escolhidas, na contemporaneidade, com o avanço da Internet, o celular se tornou um grande aliado nesse processo, uma vez que apresenta infinitas possibilidades de entretenimento enquanto se está em uma espécie de “confinamento”.

Ao fazer inúmeras viagens e observar com cuidado os comportamentos dos usuários, consegui criar padrões de condutas específicas desses usuários diante dos celulares, pois depois uma cuidadosa análise, percebemos que eles vão se repetindo independente de gênero e faixa etária. Confesso que me vi muitas vezes atento ao que os outros digitavam, compartilhavam e viam nas suas múltiplas telas individuais, o que mostrou que os hábitos mudavam de acordo com o horário em que se fazia a viagem. É importante destacar que os celulares não os únicos aparelhos tecnológicos que encontramos desse não-lugar, mas como observado, ele é o mais presente e o que apresenta maior grau de “aceitabilidade” dentro desse cenário, construindo assim, novas práticas culturais para os indivíduos das hipercidades.

Ao decidir olhar o cotidiano dos trilhos metroviários, tive um especial empenho em estar presente em diversas horas do dia em toda a malha do metrô do Rio de Janeiro. Ao cruzar a zona sul e a zona norte, em horários de picos de público, assim como em horários mais tranquilos, pude mapear os padrões de comportamentos específicos diante da tecnologia. A primeira conclusão que cheguei, foi que o celular é utilizado em todos os horários e por todos os públicos.

Ao me obrigar a observar o cotidiano existente no metrô carioca, e não apenas conviver com ele, pude perceber algumas situações interessantes. A primeira delas, foi a manutenção e o incentivo à conexão durante a espera (seja representada pela

espera para o embarque, ou a espera durante a viagem), uma vez que todas as estações do metrô no Rio de Janeiro possuem *wifi* liberado, podendo ocorrer também, no “entre” estações. Além de melhorar a “experiência” no metrô carioca possibilitando acompanhar a viagem, ter acesso ao mapa da malha metroviária, além de poder comprar créditos de viagens em bilhetes pré-pagos para passagens com alguns simples cliques, a iniciativa de permitir uma conexão instantânea, sem custo e de qualidade (sendo necessário apenas alguns dados cadastrais), é uma forma da malha metroviária, nos provar os efeitos da interferência digital na vida cotidiana.



Figura 12 - *Wifi* livre no MetrôRio – Além de *wifi* aberto aos usuários, sendo apenas solicitado um cadastro, o metrô ainda disponibiliza um mapa interativo do Rio de Janeiro, a partir do escaneamento automático da câmera do celular de um *QRcode*. Fonte: fotos do autor.

Outro destaque que merece ser comentado a partir desse trabalho de observação do cotidiano, é que o conteúdo visto e experimentado nos aparelhos celulares altera em função do horário e do gênero. Confesso, que em muitos momentos, me senti como L.B. Jeffries, personagem de James Stewart, em *Janela Indiscreta* (1955) de Alfred Hitchcock. Assim, como o fotógrafo do filme, que ao ser confinado no próprio apartamento, cria um interesse especial em especular e olhar a vida dos vizinhos através da própria janela, estava confinado dentro do vagão do metrô, criando um interesse peculiar em olhar o comportamento dos meus “vizinhos”, a partir do que faziam no celular. Inserido neste contexto, pude comprovar, através de perguntas genéricas, como forma de quebrar um pouco a impessoalidade de uma viagem de metrô, além de um processo especulativo, que os usuários tendem a utilizar mais o celular na parte da manhã para ler sendo na

maioria das vezes livros e jornais em versões digitais, mas ainda acontecem casos isolados de revistas e alguns portais de notícias. Enquanto isso, o público vespertino e noturno, procura passar o tempo do deslocamento com atividades de entretenimento e grupos de mensagem, sendo que a maioria das mulheres, buscam atividades como filmes e séries e em menor número jogos, e um outro número em grupos de família. Enquanto isso, usuários homens, na maioria das vezes, gastam esse momento de ócio com jogos e em alguns casos filmes, enquanto o conteúdo dos grupos de mensagem serão em grande parte com amigos, em troca de conteúdo erótico.

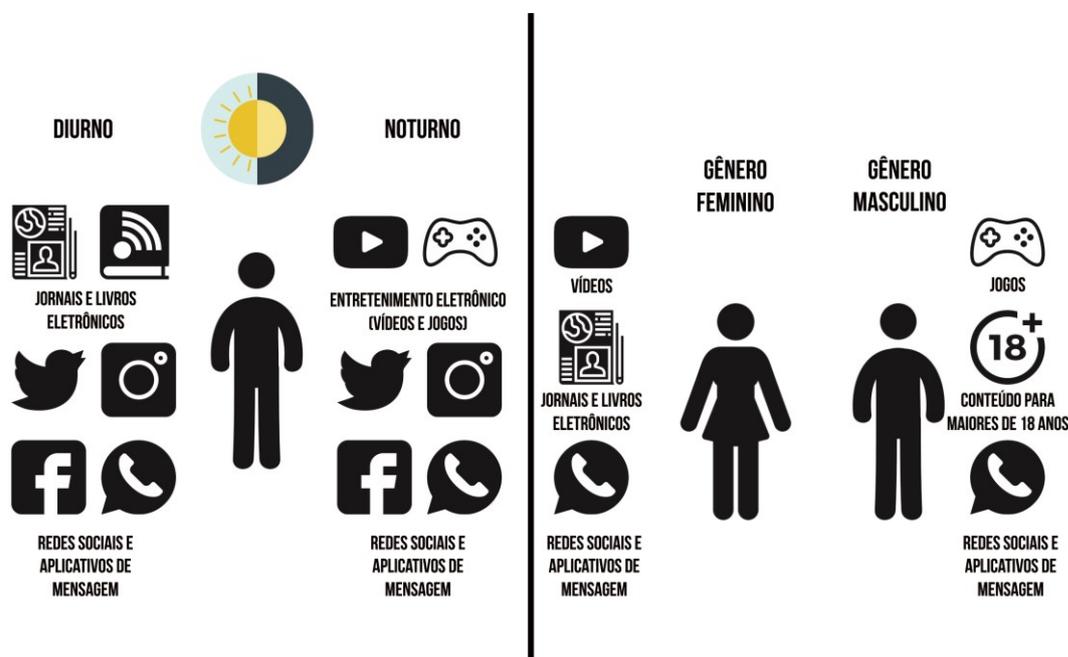


Figura 13 - Esquema de conteúdo. No esquema da esquerda, percebe-se o conteúdo quanto a faixa do dia. Enquanto de manhã, há uma preferência por leituras de jornais e e-books, a noite há uma preferência por entretenimento, como jogos e filmes. O destaque são as redes sociais, que aparecem de forma onipresente durante todo o dia. Já no esquema da direita, há uma separação por gênero, em que em sua maioria, pessoas do sexo feminino buscam entretenimento em filmes, leitura e redes sociais (com destaque para o *Whatsapp*), enquanto, pessoas do sexo masculino, buscam se entreter com jogos, conteúdo erótico e redes sociais (também em destaque para o *Whatsapp*). Ambos os esquemas são baseados na observação do fluxo diário no metrô carioca, e apresentam visões gerais. Fonte: ícones retirados de <<https://www.flaticon.com/authors/freepik>> e esquemas realizados pelo autor.

Apesar do foco do trabalho não ser “o que é visto” nos celulares e sim a relação entre o aparelho e os usuários para entender os reflexos desses comportamentos na cidade, foi um exercício interessante e especulativo entender o conteúdo usado durante o ato da espera e transitório. Outro destaque no que se diz

respeito ao comportamento entre os indivíduos é a possibilidade de olhar uma manutenção do estado *blasé* proposto pelo sociólogo alemão Georg Simmel.

A esfera de indiferença nesta hierarquia não é tão grande quanto poderia parecer superficialmente. Nossa atividade psíquica ainda reage a quase toda impressão de outra pessoa com uma sensação de alguma forma distinta. O caráter inconsciente, fluido e mutável dessa impressão parece resultar em um estado de indiferença. (SIMMEL, 1987, p. 18)⁷³

Segundo o autor, a vida na metrópole é estimulada constantemente por diversos impulsos que transformam o ambiente urbano. Dentro do vagão, busca-se pela proteção ao que é externo, causando uma individualização.

Diante do fluxo intenso de imagens e sua variedade nas metrópoles, o indivíduo reage como o faz no interior dos transportes públicos ou em outros locais quando se vê colocado em uma situação de proximidade excessiva, variável e relativamente demorada ante os outros: impossibilitado de reagir com a energia apropriada ou de manter contato com elas, ele apenas deixa fluir, se distancia do que está próximo demais, transformando o contato com o estranho suportável e corriqueiro. O anonimato e a impessoalidade, quando o indivíduo se esconde por trás do grupo, são também parte da objetividade característica da vida nas metrópoles. (SCOCUGLIA, 2013, p.399)⁷⁴

Em busca de delimitar fronteiras entre o espaço íntimo e manter um comportamento de indiferença – ou blasé – o celular aparece como um grande aliado, nos comportamentos no metrô. Desse estado de proximidade com o celular surgem duas categorias de comportamento: “antolhos e apêndices digitais” e “vitrines digitais do cotidiano”. O interessante é notar que essas categorias não congelam o usuário e que, assim como a fluidez dos comportamentos de uma geração #, a cada momento, o comportamento vai se alterando, podendo alternar entre essas categorias.

⁷³ SIMMEL, Georg. **A metrópole e a vida mental**. In: O.G. VELHO (org.), **O fenômeno urbano**. Rio de Janeiro, Zahar. 1987

⁷⁴ SCOCUGLIA, Jovanka Baracuchy Cavalcanti. **Cultura e urbanidade: da metrópole de Simmel à cidade fragmentada e desterritorializada**. Cadernos Metrópole., [S.l.], v. 13, n. 26, p. 395-417, abr. 2013. ISSN 2236-9996. Artigo disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/metropole/article/view/14760>>. Acesso em: 03 abr. 2020.

4.1. “Antolhos e apêndices digitais”

Antolho são equipamentos muito utilizados, principalmente em atividades que envolvam animais de montaria ou de cargas, como cavalo ou burro. Tecnicamente, são peças que protegem o animal do olhar periférico, direcionando a visão para a frente, evitando a distração e garantindo um rumo. Essa ideia de evitar “o olhar periférico” é a principal característica que me fez fazer alusão a peça para caracterizar a forma mais comum de comportamento nas viagens de metrô. O celular para muitos virou o grande direcionador do olhar.



Figura 14 - Antolhos digitais. Alienados do contexto e do entorno, envolvidos exclusivamente em universos paralelos e individuais. Fonte: fotos e edições feitas pelo autor.

Das 41 estações do metrô, 25 são subterrâneas. A falta de paisagem da cidade como forma de distração ao olhar, incentiva esse comportamento. Sem idade definida nem gênero, o celular se torna um companheiro à quebra da monotonia desse não-lugar. Se a circulação é elemento chave na interpretação desse espaço, aqui há uma produção incansável de informações e dados que reforçam essa proposta de velocidade espacial. E essa é a diferença, entre o comportamento do uso do celular e dispositivos mais tradicionais, como livros ou jornais.

Portanto, em mais da metade do percurso total do metrô carioca, estamos sem contato com o exterior. Assim, os usuários desse modal de transporte, se sentem livres, como uma prática “quase” natural em voltar os olhos para as telas multimídias do celular. Seja sentado em um dos poucos assentos ou em pé, escorado em uma das paredes ou segurando em alguma barra de proteção, ou ainda se

equilibrando em modo livre, o ato de olhar o celular e se distrair durante o percurso é quase obrigatório e democrático. Confesso que em alguns momentos me senti sufocado, ao ver que todos estavam dentro de mundos tão particulares e internos criados a partir do celular, enquanto eu olhava como um espectador de diversas encenações ao mesmo tempo, me esforçando para resistir a entrada no meu próprio universo particular, diante de diversas notificações que apitavam em meu bolso. E nessa dialética entre olhar a vida alheia e o desejo da proteção da minha própria esfera tecnológica, o que mais me intrigou é a grande antítese entre a forma como nos comportamos se apresenta diante do celular, uma vez que o utilizamos como antolhos digitais, de forma a evitar a “distração periférica” enquanto nos distraímos em um mundo particular, conectado e real. Interessante entender que esse é o comportamento mais comum e mais repetido diante do aparelho. Diferente dos cavalos, tornamos a distração o nosso rumo, enquanto nos protegemos do que consideramos periférico, a partir de uma limitação da percepção, criando assim, as próprias histórias e as próprias realidades baseadas em uma obediência do olhar.

Quando a monotonia do percurso é quebrada pela paisagem (em 16 estações, exclusivas da linha 2 do metrô carioca), pela existência de um recorte urbano que aparece nas janelas, as reações são as mais diversas. Desde interjeições de surpresa ou análises quanto a meteorologia ou até mesmo vendedores que se arriscam num comércio informal, mesmo que os autofalantes anunciem a proibição, o celular perde um pouco do protagonismo. Não que ele deixe de estar presente, mas há mais distrações para quebrar a monotonia do percurso. Muitos dos que optam por olhar o percurso por fora das telas multimídias, encontram cenários interessantes e tornam o celular como apenas apêndices de um corpo humano digital. Diferentes dos antolhos que são elementos ativos num processo de “*gadgetificação*” do próprio corpo. Nesse momento há certa passividade, já que há um vínculo de proximidade com celular mesmo que ele não esteja à vista. Como atores em uma coxia prontos a entrar em cena, esses equipamentos estão sempre a postos para poder ajudar na distração, afinal nunca se sabe, se em algum ponto, o entorno pode deixar de ser interessante, e deve-se manter o estado *blasé* em relação desse entorno. A necessidade da proximidade com o aparelho cria, na maioria dos indivíduos, um sentimento de segurança, podendo dar origem a sensações de ansiedade e desespero, a partir de uma distância entre usuário e equipamento, sendo para

muitos, fator determinante na sensação de bem estar durante o deslocamento. Por isso questiono, seria a conexão o novo sistema extracorpóreo do corpo humano?

A evidencia da existência do apêndice, é esclarecida a partir da utilização de um segundo *gadget* comum nesse deslocamento pelas linha metroviárias, o fone de ouvido. Vendido massivamente por ambulantes (disputando o protagonismo das vendas apenas com carregadores portais), os fones de ouvido sempre existiram, seja com rádios, gravadores e mais precisamente entre os anos 80 e o início do anos 2000, com *walkman* e *diskman*. Mas com a evolução dos aparelhos móveis eles ganharam funções de conexão e microfone, além da reprodução de som.

Na evolução da telefonia, é interessante pensar que desde a criação da telefonia móvel, o ser humano não está mais obrigado a ficar preso a um lugar fixo para conseguir o elemento básico de sociabilidade que é a comunicação. Recuperando os *walkmans*, eles foram um dos primeiros equipamentos, que com fone, permitiam a reprodução sonora, sem a necessidade de se fixar em um local. Com a incorporação de microfones e conectividade em aparelhos auriculares, permite-se mais liberdade na comunicação em ligações ou mensagens de voz e até na possibilidade de escutar músicas. Dessa forma, esses novos “multi-fones”, sejam eles com fios ou os modelos mais independentes sem fios em conexão *Bluetooth*, permitiram maior mobilidade comunicacional, evidenciando um comportamento determinante em uma presença “informal” do aparelho celular, produzindo inúmeros ruídos solitários, em que interlocutores de conversas são reduzidos a meras presenças invisíveis em um campo digital.



Figura 15 - A presença direta e indireta do celular. Fonte: fotos e edições do autor.

Assim, se constitui esse segundo grupo comportamental de indivíduos que usam a presença do celular como companhia presencial, mesmo que suas telas estejam apagadas, refletindo as imagens em espelho negro. Interessante pensar como diferente do primeiro modelo de comportamento que mexe inteiramente com a visão, nesse segundo, a audição e o tato (em forma do contato), reforçam a existência do cotidiano cada vez mais digital. Dessa forma, pode-se compreender como a vida digital interfere na sinestesia da existência humana no espaço físico, uma vez que comprometemos três dos sentidos que evidenciam nossa compreensão dos ambientes.

4.2. “Vitrines digitais do cotidiano”

O segundo comportamento mais evidente no cenário metroviário carioca, seria inimaginável há uns dez anos atrás. Como já amplamente falado anteriormente na caracterização da sociedade do espetáculo 2.0, esse grupo de indivíduos com ações comportamentais muito específicas, surge como resultado de um processo de consolidação das redes sociais digitais, como *Instagram*, *Twitter*, *Facebook*. Se uma base forte da sociedade contemporânea envolve a de que só se vive quando se expõem entre uma *selfie* e um *stories* para o *Instagram*, os comportamentos expositivos no metrô também provocam essa exposição do cotidiano urbano digital.

Diferente de imagens com pontos turísticos, que na maioria das vezes refletem também momentos específicos, os instantes retratados por quem procura essa exposição do que é comum em uma rotina determinada, propõem muito mais uma reflexão do que a simples exposição. Muitas das imagens retiradas dentro de vagões ou de plataformas de metrô, envolvem um exibicionismo, em que as objetivações são transformadas em vitrines aos “likes” e comentários, mas para aqueles que usam o celular nos metrôs como forma expositiva do cotidiano, as curtidas e as reações nas redes sociais digitais assim como as poses são tão importantes como o poder de divulgação. Com aparelhos móveis cada vez mais potentes e com múltiplas funções associadas a redes sociais mais instantâneas, o poder desse grupo que usa o celular como forma de divulgar – ou vender, dependendo do ponto de vista - o cotidiano apenas cresceu e se estabilizou no cenário social atual. Esses são os líderes das comunidades, mencionados no capítulo 2. Porém qual o poder deles, a partir de um estudo comportamental no metrô?

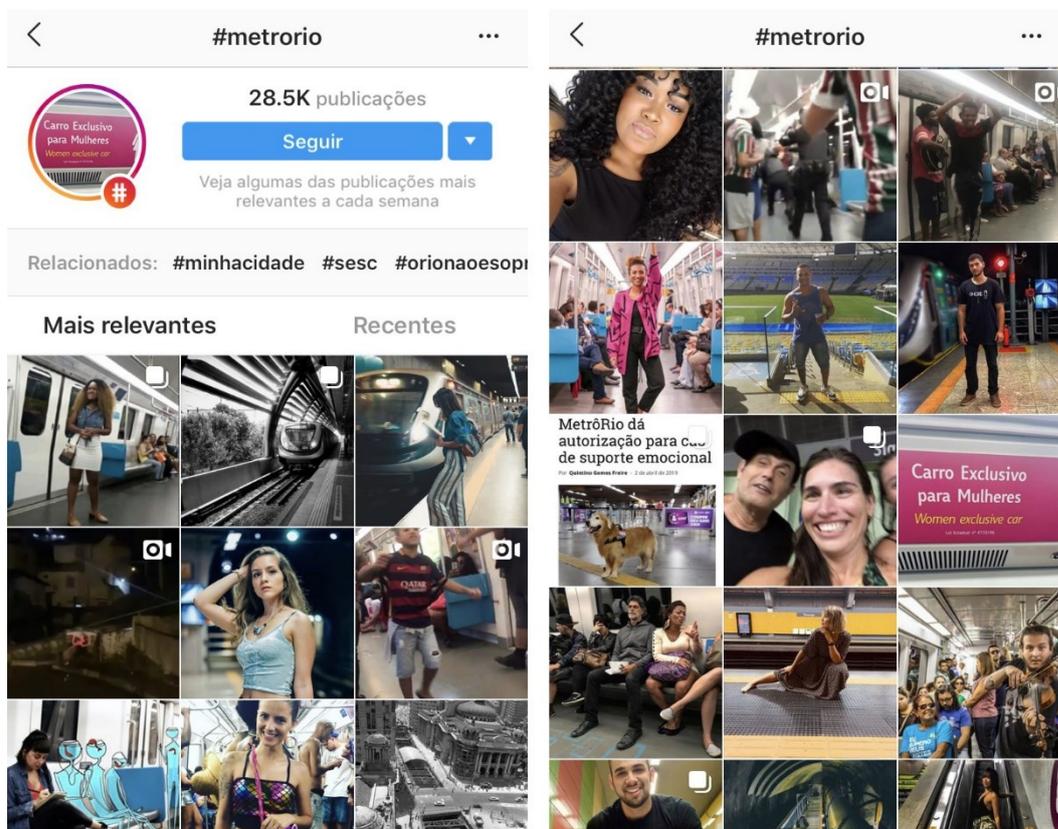


Figura 16 - MetrôRio no Instagram. A partir de uma busca rápida através da hashtag: “#metrorio”, realizada no dia 4 de novembro de 2019, foi descoberto que já haviam na rede social digital, cerca de 28 mil e quinhentas publicações. O conteúdo dessas imagens variam entre: promoção artística, notícias, ensaios fotográficos e fotos do cotidiano. Fonte: *Instagram*.

O fato da maioria dos usuários do metrô estarem equipados com celulares, permite que qualquer um possa filmar, fotografar e divulgar os instantes do cotidiano. Nas minhas viagens, presenciei muitas pessoas fotografando o fato de estarem em metrôs cheios, algumas crianças compartilhando em suas próprias contas de *Instagram* a viagem de metrô e, ainda, alguns compartilhando ensaios fotográficos com o “#lookdodia”, em metrôs vazios indo para algum tipo de evento. Em uma busca rápida, no *Instagram*, por exemplo, a #metrorio já somava mais de 29 mil publicações vinculadas a esse tema⁷⁵, em fotos e vídeos que se dividiam entre artistas de rua cantando e dançando em plataformas e vagões, assim como apareciam imagens de ensaios fotográficos e, ainda, reproduções do dia a dia de um morador carioca que depende desse meio de transporte.

⁷⁵ Busca realizada em 07 de dezembro de 2019.



Figura 17 - Episódios de denúncia de casos. Dois caso que "viralizaram" nas redes sociais digitais, como *Instagram* e *Twitter*, com a utilização da *hashtag* em dois episódios distintos. No superior, acontecido em 30 de novembro de 2018, ataque racista realizado por senhora que se recusava se sentar ao lado de uma senhora negra. E no inferior, acontecido em 04 de outubro de 2019, a atriz Laryssa Ayres, aparece expulsando homem do vagão de uso exclusivo de mulheres. Fonte: informações e fotos retiradas respectivamente: <<https://noticias.bol.uol.com.br/ultimas-noticias/entretenimento/2018/11/30/ataque-racista-no-metro-do-rio-revolta-nao-que-ro-essa-preta-me-toque.htm>>; <https://www.huffpostbrasil.com/entry/vagao-feminino-metro-rio_br_5d97cc1ce4b03b475f995532>. Acessados em 4 de novembro de 2019.

Para essas pessoas que compartilham seus momentos cotidianos nas redes sociais, o celular se apresenta muito mais do que apenas um aparelho para tirar bonitas fotos ou encurtar distâncias com chamadas de voz, mas sim representa uma

arma de divulgação e comunicação. São inúmeros os casos de movimentos sociais e denúncias de irregularidades que acontecem, apenas com a divulgação de imagens feitas pelo celular. Os aparelhos móveis se tornaram grandes facilitadores da divulgação tanto pessoal quanto de situações cotidianas. O compartilhamento nas redes sociais digitais e a produção de conteúdo de transmissão, interfere na velocidade de dissolução das notícias. No processo exibicionista e/ou expositivo, a relação ao estado *blasé* presente nos transportes é esquecida. Não há indiferença por quem promove a divulgação, seja própria ou dos episódios cotidianos, uma vez que há uma busca, ou pela aceitação (em processo de feedback imediato, favorecendo a superabundância do ego) ou pelo apoio na luta por eventos considerados abomináveis (como racismo ou assédio). Se na primeira prática os sentidos são anulados em prol de *gadgets* que promovem uma “cegueira” ou “surdez” em relação ao entorno, aqui os sentidos são aguçados e incentivados, como se estivesse sempre atento, a qualquer ato, a fim de captar as ocorrências do dia a dia.

4.3. Os efeitos na cidade

Após olhar essas categorias principais de comportamento nos trilhos metroviários, observei no espaço urbano como essas duas categorias aparecem, e como isso tende a transformar nossas práticas culturais na cidade. A pressa gerada por esse tempo do instantâneo e do agora, que instiga uma sensação de desequilíbrio entre a quantidade de informação que captamos no dia a dia e o que nos é exigido, possibilitando a alta velocidade da vida cotidiana. Vivemos em circulação em alta velocidade, produzindo os não-lugares. Será que esse tipo de lugar é o resultado da nossa contemporaneidade digital?

A dependência digital do celular nos fez andar assumidamente digitando, ou com os olhos vidrados em telas interativas individuais. A partir da aplicação do *touch-screen* e dos micro-computadores em *smartphones*, nota-se um ponto de retrocesso, em quem os fabricantes voltam a buscar tamanhos maiores, com telas que ocupem o maior espaço possível e sejam cada vez mais finos, como forma de compensação à sua grande dimensão. Dessa forma, com telas maiores, cria-se um conforto visual permitindo uma manutenção do estado hipnótico em relação ao celular.

O desenvolvimento da comunicação eletrônica e dos sistemas de informação propicia uma crescente dissociação entre proximidade espacial e o desempenho das funções rotineiras: trabalho, compras, entretenimento, assistência à saúde, educação, serviços públicos, governo e assim por diante. Por isso os futurologistas frequentemente predizem o fim das cidades, ou pelo menos das cidades como as conhecemos até agora, visto que estão destituídas de sua necessidade funcional. Como mostra a história, os processos de transformação espacial são, é claro, muito mais complicados. (CASTELLS, 1999, p.419)

Definitivamente, a monotonia do ócio é um grande facilitador em uma conservação da especulação digital humana. Precisamos, porém, destacar que além desse fator, há um grande conveniente para isso, que é a digitalização de certos costumes físicos na cidade. Ao observar a construção dos espaços urbanos, percebe-se que os comportamentos humanos que acontecem nesse contexto são tão importantes quanto as demandas sociais. Segundo Koolhaas, ao descrever as Cidades Genéricas, assim como num cenário de filme, esse tipo de cidade é capaz de se destruir e se remontar todos os dias, construindo novas identidades “todas as manhãs de segunda-feira” (2014, p.35-36). Desconfio que hoje, essas identidades são construídas e renovadas de uma forma cada vez mais complexa de acordo com o cotidiano dos indivíduos, que alteram os fatos com apenas um toque, para satisfazer cada vez mais a visão (e a audição quando associada aos fones de ouvido) e a comodidade. Mudamos. Evoluímos. E com isso deixamos de produzir condutas urbanas clássicas. Chamar o taxi, ir ao supermercado, alugar filmes, por exemplo, ficou digital e dependente da interação em aplicativos. A verdade é que com a redução das escalas através da intercomunicação digital da informação, deixamos de circular na cidade para determinadas funções, a partir do momento em que conseguimos atingir os mesmos objetivos dentro de espaços íntimos, conforme previa Virilio, ao idealizar um sedentarismo provocado pelas novas tecnologias. Mas ao invés de promover um fim da cidade tradicional, percebe-se uma complexidade maior, a partir de uma descentralização da necessidade de um espaço físico para realização das mesmas atividades, como previa Castells. Assim, passamos a circular na cidade repetindo certos hábitos, vistos em uma pequena escala, como dentro de um vagão de metrô. Mas o importante é pensar como esses comportamentos se repetem no cenário urbano, causando efeitos a partir do entendimento que novas formas de relações são construídas através de uma interface digital.

A mudança vem ocorrendo, intermitente, há décadas. A diferença agora é que o ritmo está se acelerando. As pressões impostas à mídia pelos computadores e por outras tecnologias de ponta, deixaram de ser fenômenos periféricos; são a força dominante que está remodelando o futuro (...). (DIZARD, 2000, p.254)

A fictícia ideia de monotonia da vida subterrânea dos trilhos do metrô, promove um incentivo à busca dos celulares, reforçando a ideia *blasé* de Simmel. Mas ao olhar a vida cotidiana nos espaços públicos como ruas, praças, parques, encontramos um mesmo sentimento. O ritmo da vida cotidiana e das cidades não permite mais que essa utilização seja restrita a locais tidos como monótonos.

Assim também a cidade virtual, dentro da qual se tem um lugar (um portal, um endereço, um site, um blog, um twitter, etc.) para o jogo das trocas de informações, facilita os contatos e os afastamentos sem, entretanto, assegurar o encontro e a integração. A troca eletrônica não requer essa disponibilidade, essa presença, essa responsabilidade com o outro que o encontro, a conversa telefônica, a carta propiciam. No entanto, essa forma de comunicação apresenta hoje múltiplas facetas a serem analisadas considerando-se seu potencial transgressor e agregador evidenciado de forma muito clara (...). (SCOCUGLIA, 2013, p.400-401)⁷⁶

Por isso, não é difícil ver pessoas caminhando nas ruas com os olhos voltados para a tela do celular, seja digitando, postando, fazendo chamadas de vídeo e até mesmo construindo laços de sociabilidade, através de aplicativos de interação digital, como o *PokemonGO!*. O fato da urgência pela informação permite que estejamos em constante produção, reprodução e consumação de conteúdo.

⁷⁶ SCOCUGLIA, Jovanka Baracuhy Cavalcanti. **Cultura e urbanidade: da metrópole de Simmel à cidade fragmentada e desterritorializada**. Cadernos Metrópole., [S.l.], v. 13, n. 26, p. 395-417, abr. 2013. ISSN 2236-9996. Artigo disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/metropole/article/view/14760>>. Acesso em: 03 abr. 2020.



Figura 18 - Vício em "Pokemon Go!". Jogadores se desafiam e se encontram de forma física em espaços na cidade, para duelos em um mundo digital e particular. O interessante é perceber que intempéries, como no caso a chuva, não são obstáculos para o encontro. Fonte: foto e edição do autor.

Essa nova forma de interação social no espaço, julgo ser a grande mudança provocada pelas novas tecnologias de informação e comunicação (NTIC). O celular assim como outras NTIC criam novas espacialidade e novas formas de convívio e presença. Ao escrever sobre as “Metápolis”, François Ascher considera que nesse transporte massivo de informações e valores permitem novas formas de vivência além de favorecer as maneiras mais tradicionais. Criam-se assim novos centros, em que a interação social não se restringe a espaços tradicionais, complexificando mais as relações sociais assim como os espaços. (DANTAS,2001, p. 94-96). A interação social pode e deve ocorrer para a sociedade do espetáculo 2.0 em multiplataformas. A cidade acaba se tornando um espaço cada vez mais complexo à medida que são inseridas novas demandas a partir de novas práticas culturais.

Se no espaço urbano é fácil ver grupos assumidamente utilizando os celulares como companhia numa rotina diária, em que os olhos se voltam e se

congelam diante da tela, como aparecem no espaço urbano para aqueles que usam o celular como vitrines digitais do cotidiano?

Para esse grupo, a cidade surge como um grande parque de oportunidades. Conforme falado anteriormente, “a transmissão substitui a urbanização. Onde antes tínhamos a concentração espacial de pessoas em torno de um acontecimento, temos a concentração no tempo de transmissão” (DANTAS, 2001, p.90), não só em um processo exibicionista mas também como forma de divulgação da cidade, dos problemas e benefícios dos espaços urbanos. A capacidade de engajamento, associado a possibilidade de fotografia e compartilhamento em instantes e feedback imediato vai, não só moldando pessoas e comportamentos, como também espaços e cidades. A partir de uma ideia de quebra entre obra – urbana ou arquitetônica - e usuário, permite uma maior atividade, podendo tornar o local “*instagramável*”⁷⁷, desmontando uma ideia de passividade e contemplação. Para alguns “influenciadores digitais” – aqueles tidos como ídolos da sociedade do espetáculo 2.0 – esse será o termômetro de sucesso de um espaço. Será que são esses os valores que determinaram a transformação de um espaço em um lugar na contemporaneidade digital?

Assim, percebe-se que as condutas urbanas estão sendo transformadas de acordo com a tecnologia. Pensar no comportamento dos indivíduos na cidade, é de extrema importância em detrimento da resolução dos espaços públicos. Desde o primeiro momento em que resolvi olhar com a atenção os hábitos das pessoas no metrô do Rio e depois observar esses hábitos na cidade, percebi que por mais que diversos estudiosos e pesquisas surjam, a fim de mostrar os malefícios do uso do celular ou de outros aparelhos tecnológicos que promovam uma alienação, a utilização desses aparelhos que permitam a conexão direta é onipresente. E dessa forma, reforço a ideia de que a digitalização dos hábitos, está ajudando, em uma era techno informacional, a construção das hipercidades, em que se transforma o cotidiano e as noções de espaço através dessa ótica digital. Portanto, percebe-se na ideia de Castells, de que a relação espaço-sociedade esconde uma complexidade fundamental, uma vez que o espaço (e aqui entendo como a cidade) não é só o reflexo da sociedade mas também a sua expressão (1999, p.435).

⁷⁷ Neologismo criado por usuários do *Instagram* para caracterizar lugares propícios para fazer fotos específicas para a rede social.

A partir do momento que construímos laços de amizade ou até de relacionamentos amorosos com uma interface tecnológica, reproduzimos e reforçamos a ideia da importância de um mundo visual, em detrimento de outros sentidos. O fato é que, com o desenvolvimento tecnológico, a condição da vida humana a partir de aplicativos, é reforçada a ideia de que a soberania obtida pelos olhos em função de outros sentidos humanos, desenvolve-se em paralelo com a ideia da “consciência do ego”, provocando um afastamento do mundo, ou seja, “a visão nos separa do mundo, enquanto os outros sentidos nos une a ele” (PALLASMAA, 2011, p.24). E essa construção de uma sociedade pautada na matéria visual promove certo egoísmo, que irá alterar a forma em que se percebe a cidade, uma vez que “a cidade contemporânea é a cidade dos olhos” (PALLASMAA 2017, p.47)

A falta de humanismo da arquitetura e das cidades contemporâneas pode ser entendida como consequência da negligência com o corpo e os sentidos e um desequilíbrio de nosso sistema sensorial. O aumento da alienação, do isolamento e da solidão no mundo tecnológico de hoje, por exemplo, pode ser relacionado a certa patologia dos sentidos. É instigante pensar que essa sensação de alienação e isolamento seja frequentemente evocada pelos ambientes mais avançados em termos tecnológicos, como hospitais e aeroportos. O predomínio dos olhos e a supressão dos outros sentidos tende a nos forçar à alienação, ao isolamento e à exterioridade. (PALLASMAA, 2011, p.17-18)

É interessante pensar que a tecnologia e o avanço digital na transformação do cotidiano da era informacional, tende a construir uma sociedade conectada, independente do corpo para construção da presença física na cidade. E assim, capaz de ressignificar conceitos clássicos como cotidiano e espaço, à medida que surgem diariamente aplicativos que promovem a comunicação e a reconstrução de redes sociais.

5

Conclusão

No início dessa investigação, havia uma ideia muito cristalizada sobre o que esperava encontrar: novas tecnologias – principalmente o celular – geravam isolamento e exclusão social. Talvez embasado por concepções enraizadas e vendidas pela mídia, esses dispositivos estavam ocupando as fissuras da sociedade, a fim de separar e esvaziar as relações sociais. Uma ideia de solidão e isolamento criada por ensaios fotográficos, séries de TV e até dados científicos comprovam o grau de malefícios que a dependência da tecnologia pode gerar. Certa vez, em uma série de televisão, um diálogo me chamou atenção, onde os dois protagonistas em uma conversa, justamente no metrô, se questionavam se as pessoas um dia deixariam de olhar para o celular e voltariam a olhar a realidade, e a resposta foi: “acho que não, porque a realidade é horrível”. Mesmo que seja uma obra de ficção questiona-se: será mesmo que a realidade é tão horrível que nos faz ficar presos a uma interface digital? Haveria mesmo essa diferença entre a realidade do celular e a realidade “do real” do “corpóreo”? O celular não é a realidade? Assim como qualquer atitude levada ao excesso, a tecnologia e a conexão, pode gerar problemas físicos, mentais e psicológicos. Mas será que devemos mesmo olhar com todo o pessimismo ao uso das novas tecnologia diante do espaço?

Depois de todos esses questionamentos e de todo o trabalho desenvolvido na pesquisa, nota-se que um dos motivos que torna a realidade tão “horrível” e que nos faz buscar conforto no celular é justamente o resultado de uma vida em alta velocidade. Ao iniciar a pesquisa, foi compreendido que a tecnologia, a digitalização de informações e a virtualidade não são camadas que se sobrepõem à realidade de forma a escondê-la ou destruí-la, mas são elementos que se constituem a partir de uma realidade em estado latente. Numa busca pela expansão do “eu”, já percebe-se que não há mais dependência da presença física para certos comportamentos e atitudes na cidade. Dessa forma, lutar contra essas camadas é assumir uma postura retrógrada diante dos elementos que já se apresentam em nossa

existência. Nesse campo, já não há mais estado latente ou virtual e sim uma realidade digital capaz de transformar em tempo real, a realidade “física”. Também na primeira fase da argumentação, foi proposto olhar o conceito de “sociedade do espetáculo”, criado nos anos 60 e contextualiza-lo aos moldes da web 2.0. Percebe-se a atemporalidade do texto a partir do que continuamos a produzir e vivenciar espetáculos cotidianos, só que agora com uma interface digital. E dentro dessa ideia de olhar o estado social, percebe-se que essa ligação entre sistemas (sociedade e tecnologia) irá transformar a forma de olhar a espacialidade.

No estudo de conceitos de espaço e de cotidiano e, com o desenvolvimento de trabalho em campo, aos poucos as ideias fixas do embasamento da pesquisa foram sendo desconstruídos. O ritmo da vida cotidiana é o principal elemento que tem transformado o modo como vivenciamos os espaços. A criação da tecnologia apenas favoreceu a mobilidade, a velocidade e encurtamento das distâncias. Entre discussões sobre o fim das cidades ou a generalização delas, prefiro acreditar que estamos passando por um momento de transição entre equipamentos mais limitados que nos estagnavam e equipamentos conectados e complexos que são capazes de transformar nosso entendimento de cidade e espaço.

A tecnologia se dissolveu de uma forma muito natural em todas as camadas da sociedade. Apesar de ainda encontrarmos alguns exilados tecnológicos, principalmente alguns mais idosos (que não se adaptaram ou não se enquadram nessa era tecnológica) ou alguns que buscam esse autoexílio a partir da desconexão, preservando momentos de reflexão (garantindo uma manutenção do que Byung-chul Han, defende como essencial para combater a transparência total da alma), percebe-se que a medida que o cotidiano vai se tornando mais digital, muitos já começam a ter uma maior flexibilidade à sua resistência informacional e se veem obrigados a acompanhar esse ritmo, mesmo com dificuldade, participando involuntariamente de um processo de “seleção natural tecnológico” que condiciona a vida digital em um fator determinante na vivência em sociedade. O fato é que nossas atitudes acabaram se tornando genéricas diante de uma vivência atrelada ao celular e, dessa mesma forma, ocorre na convivência nas cidades. Castells afirma que essa crescente dissociação entre a proximidade espacial e o desempenho das atividades rotineiras, são causadas justamente por esse desenvolvimento da comunicação eletrônica e dos sistemas de informação. “Por isso os futurologistas frequentemente predizem o fim das cidades, ou pelo menos das cidades como as

conhecemos até agora, visto que estão destituídas de sua necessidade funcional.” (CASTELLS, 1999, p.419). Porém como vemos na história, qualquer transformação espacial é um processo complexo e demorado.

Juhani Pallasmaa, ao escrever “Os olhos da pele”, quis divulgar e determinar a importância do tato para a experimentação e entendimento do mundo, afinal para o autor, um mundo em que a visão é cultuada, o tato é o sentido que mais reforça a experiência no mundo (2011, p.10-11). Em uma visão pouco nostálgica, Pallasmaa acredita que a tecnologia é capaz de transformar o mundo, forçando um fim de uma experimentação a partir das emoções (2017, p.13) e cabe justamente, à arquitetura “em manter a articulação qualitativa do espaço existencial” contribuindo para uma redução da velocidade na forma de experimentar o mundo. (PALLASMAA, 2017, p.73-74). O objetivo da pesquisa foi compreender se a relação humana com a tecnologia seria capaz de destruir as cidades. Como já abordado, em um momento inicial, acreditava-se cegamente num processo destrutivo da relação de pertencimento entre as pessoas e o território urbano. A surpresa foi justamente o contrário. A digitalização não irá transformar e destruir a ideia de cidade e sim modificar o modo de como convivemos, habitamos e interagimos no espaço urbano, através de uma mudança das condutas humanas diante da cidade. O fato é que ganhamos muito com a separação entre o corpo físico e o “múltiplo corpo digital”, que se replica e se converte, ou seja, ganhamos flexibilidade na forma de ser presente e estar presente no espaço. “Não é necessário esgotar a relação de ilustrações empíricas dos impactos reais da tecnologia da informação sobre a dimensão espacial da vida cotidiana.” (CASTELLS, 1999, p.422).

E dentro dessa lógica da dimensão espacial da vida cotidiana, concluiu-se através do trabalho empírico, esses dois padrões predominantes de comportamento dentro do metrô. Enquanto o hábito de transformar o celular como um antolho ou um apêndice digital, há um reforço na ideia de George Simmel, que dentro desses espaços há uma busca por uma espírito *blasé*, à medida que prefere-se a exclusão do entorno, por uma espécie de “desinteresse ao que é estranho”. Enquanto para aqueles que buscam o celular como vitrine da vida cotidiana em um processo de exibição ou divulgação do entorno, há um sentimento oposto em que o interesse está justamente no externo. Mesmo aqueles que buscam uma autopromoção, o interesse está nesse feedback instantâneo. O importante é destacar que não há uma cristalização nesses padrões de comportamentos. Assim como a sociedade

contemporânea é fluida, há uma natural possibilidade de oscilação entre o interesse e o desinteresse ao que é externo. E essas práticas culturais vão se repetir na cidade. Como já falado, o ritmo da vida cotidiana permite que haja a vivência a partir das telas multimídias e que seja uma realidade. Desde o registro infinito de momentos como shows, peças e filmes ou até a possibilidade de andar enquanto se digita, resolvendo problemas ou se informando, a verdade é que a cidade já absorveu esses hábitos, a ponto de produzir sinalizações específicas para esse público. Apesar de serem casos muito específicos, não podemos desconsiderar que esse modelo pode virar uma tendência a partir da curva vertiginosa de usuários de celulares, aliada a um crescente número de acidentes causados pelo uso do celular enquanto a pessoa se desloca, desde quedas até atropelamentos. Dessa forma percebe-se que a tecnologia não tende apenas a construção espacial conectada mas também a produção de espaços propícios para uma sociedade que vive em constante conexão.

Entre curtidas e comentários, muito se ouve a ideia clichê de que a “internet é a nova praça pública”. Mas qual o porquê dessa situação? O que concluímos com um trabalho de observação, tanto dos espaços públicos quanto dos transportes públicos de massa, é que justamente a internet se tornou o grande elemento de discussão, de autopromoção, divulgação e entretenimento democrático, já que se mostra como uma ferramenta aberta, em que todos podem acessar e se sentir incluso dentro de “comunidades virtuais”.

Dentro desse contexto e a partir da observação da cidade como um elemento vivo e dinâmico, que cada vez mais se apresenta de forma digital, fica o questionamento, como serão as cidades no futuro?

Com certeza, afirmar sobre o futuro dessas cidades será leviano visto que está em constante mutação e seria no mínimo arriscado e arrogante. Porém podemos perceber certos parâmetros importantes na construção desse cenário urbano. Como um processo resultante de uma era informacional, a comunicação tende a romper os limites dos veículos informacionais, a partir da construção do tempo real. A cidade tenderá a ser justamente um elemento capaz de se modificar e se reestruturar de acordo com as demandas e as necessidades de um público. Entre propostas mais futuristas possíveis em que vitrines e outdoors possam mostrar somente aquilo que agrada de acordo com as necessidade e gostos dos indivíduos. A cidade no futuro pretende ser justamente resultado de um dinâmico jogo entre a instantaneidade de um cotidiano digital e as demandas de indivíduos cada vez mais tecnológicos, que

conseguem romper a barreira física através de uma constante conexão global e sempre interativa e buscando a negação ao ócio.

Desse modo, percebe-se que as construções das cidades no futuro estarão voltadas justamente para essa necessidade de elementos que possam produzir espaços de trocas de informação constante, em detrimento de uma espacialidade física. A partir do momento em que aceitamos que dentro de uma “seleção natural”, o celular foi incorporado ao corpo humano e que aqueles que o possuem e sabem utilizá-lo de forma a aproveitar todas as suas funções, estarão mais aptos a conviver num espaço no qual o corpo digital é tão importante quanto o corpo físico. A ideia de cotidiano urbano, em que o ritmo da cidade é o produto de um conjunto constante de atividades de seus indivíduos, será alterado em razão de ações que rompam limites em função desse corpo humano capacitado a se conectar e a produzir e promover dados e informações. Numa era tecno informacional, podemos afirmar que tão importante quanto deslocamentos físicos, os deslocamentos das informações são responsáveis pelo sucesso das cidades, condicionando assim a forma na qual habitamos.

O fato é que todas as cidades buscam um sistema de resiliência urbana, em que as possam garantir uma adaptabilidade a transformações profundas nas estruturas sociais. Ao final de uma profunda observação sobre uma sociedade espetacular 2.0 e a construção de um cotidiano digital, percebe-se que a construção de redes tecnológicas são tão importantes quanto a construção de redes urbanas físicas. A superexposição social na construção do espaço urbano, tende a reforçar uma ideia em que a cidade genérica, proposta por Koolhaas, a partir de um esvaziamento da identidade física das cidades em detrimento da reafirmação das identidades urbanas, afinal, a experiência só é completa quando se valida nas redes sociais digitais. A partir da análise das condutas diárias dos indivíduos em momentos de deslocamento pela cidade e até mesmo na falta dele (a partir do momento que se entende, que quase tudo pode ser feito pelo celular de dentro de espaços íntimos, como a casa), nota-se o quanto as questões vinculadas a tecnologia se tornaram peças chaves na formação das cidades da era tecno informacional.

O fato de sermos uma sociedade superexposta e que nossas condutas estão cada vez mais atreladas a uma vida digital, experimentamos a cidade de forma diferenciada. Ao olhar as pessoas nos vagões e plataformas de metrô, nos seus cotidianos tão particulares e íntimos, percebemos que educamos nossa visão a uma

cegueira provocada pelo brilho de telas individuais de entretenimento que nos conectam com o mundo fora dos limites da nossa presença física, enquanto deseducamos nossos outros sentidos a vivenciar a espacialidade física. Afinal, “o olho tecnologicamente expandido e reforçado hoje, penetra fundo na matéria e no espaço e torna o homem capaz de lançar um olhar simultâneo em lados opostos do globo terrestre” (PALLASMAA, 2011, p.1).

Sabendo dessa condição social, o que se registra é que empresas de tecnologia incentivam sentimentos como atualizações de interfaces cada vez mais interativas. Curtidas, alerta de notificações, atualizações constantes e incessantes são artimanhas que reforçam a ansiedade. Ao observar os comportamentos na cidade, notou-se que a ansiedade já está inserida na forma que vivenciamos os espaços urbanos. A negativa ao ócio aliada a diversidade de oportunidades de entretenimento e atividades interativas, permite que deixemos de olhar a realidade enquanto buscamos padrões inalcançáveis. Há um esvaziamento da alma nessa contemporaneidade digitalizada. Paul Virilio disse certa vez que: “Quando você inventa o navio, também inventa o naufrágio. Toda tecnologia carrega sua própria negatividade, que é inventada ao mesmo tempo que o processo tecnológico”, e isso me remete justamente a esse processo de descolamento entre a alma humana, a construção de múltiplos corpos digitais e a vivência do corpo físico. E qual o futuro? Para qual corpo pensaremos as cidades no futuro? Uma cidade sem alma? Uma cidade com múltiplas oportunidades? Ou continuaremos a pensar o espaço físico para pessoas “físicas”?

Talvez a resposta esteja num futuro incerto que se redirecione a cada nova forma de conexão entre indivíduos sociais e a tecnologia que utilizam. Pensar num fim da cidade e desacreditar na importância das tecnologias de comunicação e informação no processo urbano, são pensamentos ingênuos e nostálgicos que não cabem no momento atual. Nos exercícios de observação do espaço e da cidade, foi interessante ver a ansiedade refletida na correria de um cotidiano digital, ao mesmo tempo em que foi aterrorizante reconhecer os efeitos da “tecnologização” da vida cotidiana, observando na prática, a cidade respondendo a estímulos cada vez mais condicionados a aparelhos de telefonia móvel.

Como um processo em aberto, nos estágios finais da pesquisa, uma pandemia, atingiu o planeta. Uma nova doença, a COVID-19, provocada pelo novo corona vírus, de repente, provocou um estágio de alerta em escala mundial. Diante

de diversas mortes e um outro grande número de contágios, foi informado que a melhor forma de prevenção seria o isolamento social. Em processo de busca do “achamento da curva” evolutiva dessa pandemia, procurando uma distribuição melhor entre o número de contaminados ao longo do tempo, para não sobrecarregar o sistema de saúde dos países, uma crise de convivência física em níveis globais foi vista como medida de isolamento buscando um equilíbrio para a diminuição de contágio. Viagens canceladas, fronteiras fechadas, comércio interdito, lançamentos cinematográficos adiados, pessoas isoladas, cidades vazias. Uma quarentena sem prazo de fim. A solução adotada por todos, foi justamente a utilização das tecnologias a fim de manter um equilíbrio entre as relações sociais e manutenção desse estágio, como forma de encurtar as distâncias físicas. Viram na tecnologia a única solução para matar saudades e manter os suprimentos e remédios para a manutenção das famílias nesse tempo de crise. Se antes, acreditava na solidão provocada pelas novas tecnologias, pude observar essa ideia na prática. Se Paul Virilio e Manuel Castells já anunciavam a ideia do teletrabalho, ele se tornou uma realidade a partir da propostas de “home offices”, com o objetivo de manter trabalhos em tempos de quarentena. Uma nova forma de vivência espacial a partir da globalização e da transformação espacial a partir de regras restritas de ausência do contato. A ideia de proximidade e facilidade causada por essas novas tecnologias de informação e comunicação, nunca foram tão reais quanto nos momentos atuais.

Ao final de toda essa argumentação e pesquisa, percebemos que a sociedade está em constante evolução. Certamente, em uma era de constante transformação, diversas características e definições surgirão para contextualizar os sistemas sociais. Entre modernidade líquida de Baumann, ou hipermodernidade de Feixa, é certo que essa relação não se apresenta como em alguns anos atrás. A tecnologia e o estado efêmero das relações permitiram que os espaços sejam reconstruídos de acordo com nossas vontades, sejam eles reais, digitais ou virtuais. O importante é que a tecnologia se estabilizou como um sistema de força na forma e na construção dos cotidianos de uma sociedade do século XXI. Entre atividades que são socialmente reproduzidas como atos de olhar e se entreter com equipamentos tecnológicos, como o celular, ou se informar em tempo real enquanto se desloca pela cidade, ou ainda vender e consumir *gadgets* para equipamentos, se tornaram tão comuns, que hoje já não causam “ruídos” no fluxo do dia a dia da sociedade contemporânea, ou como citei, a sociedade do espetáculo 2.0. Portanto, ao olhar o

cotidiano e deparar com situações tão íntimas e tão comuns nesse vai e vem diário dos trilhos metroviários cariocas, questiona-se: será que a digitalização está de fato transformando as cidades ou será que nós como sociedade estamos transformando a forma como pensamos e habitamos as cidades? O fato é que com certeza, a mudança dos hábitos e das formas de convivência, irá transformar em uma espécie de “efeito cascata” a forma como habitamos o espaço físico, diante de uma nova forma de corporeidade.

Ao fim nota-se, que embora não haja resposta definitiva para essa questão apresentada, efetivamente a construção dessa “vida digital” está transformando a velocidade da evolução das cidades. Entre processos de exílios digitais, para aqueles que não se adequam ou não concordam com essa dependência, é preciso reiterar e compreender que a virtualização e a digitalização da vida contemporânea não achatam a realidade procurando sua aniquilação, mas sim como um processo em conjunto em busca de sua expansão. Por isso, mesmo que seja um processo e um questionamento a longo prazo e, que por muitos anos ainda será trabalhado diante de um futuro incerto, concluiu-se que a forma como experimentamos as cidades, através de seus espaços públicos e sua arquitetura, continuará sempre a se transformar diante de mudanças e evoluções sociais que se façam presentes nesse novo olhar. Entre uma ideia de “fim da cidade” ou uma “generalização das cidades”, frente a um processo de superexposição social, acredita-se que haverá continuamente uma evolução e transformação urbana, acompanhando a mudança social diante de seus hábitos, sejam eles digitais ou não, construindo uma nova forma de equilíbrio e harmonia entre as cidades e seus habitantes.

6 Anexo

Como parte da metodologia etnográfica⁷⁸ proposta como forma de análise da sociologia do cotidiano, através de uma descrição densa dos hábitos dentro do metrô e, em virtude da malha metroviária da cidade do Rio de Janeiro, ter 41 estações divididas em 3 linhas (Linha 1, Linha 2 e Linha 4), não houve um recorte definido no trecho. Foi adotada uma postura contemplativa e analítica, entendendo assim, as diversas rotinas dentro desse meio de transporte compreendendo as práticas ocorridas diante do celular. Por isso foi utilizado como forma de registro um “diário” de visitas para levantar as situações observadas e desta forma ganhar uma maior complexidade na análise dessas práticas culturais. Transcrevo aqui, trechos das anotações feitas.

1ª e 2ª viagens: sexta-feira, dia 14 de julho de 2019.

Itinerário: Botafogo – Pavuna/ Pavuna- Botafogo (linha 2). Turno: diurno.

“Aconteceram vários episódios nesse percurso. Houve a minha primeira iniciativa de quebrar a monotonia da viagem. Ao sentar ao lado de uma senhora, tentei puxar assunto. Sem sucesso. Ela entrou na estação Botafogo junto comigo, e saiu na estação de São Cristóvão. Dedicava-se a olhar o celular, as notícias do dia. Muitas pessoas desceram nas estações do centro. A maioria com celulares, ouvindo músicas ou lendo notícias. Poucos ainda optam pelo jornal ou livro. No retorno a Botafogo, na estação Maria da Graça, percebi a entrada de um ambulante. Vendia fones de ouvido, baterias e capas de celular. Houve uma tensão entre a venda e a proibição do comércio no vagão, anunciada incansavelmente nos auto falantes.

⁷⁸ (...) praticar a etnografia é estabelecer relações, selecionar informantes, transcrever textos, levantar genealogias, mapear campos, manter um diário, e assim por diante. Mas não são essas coisas, as técnicas e os processos determinados, que definem o empreendimento. O que define é o tipo de esforço intelectual que ele representa: um risco elaborado para uma “descrição densa” (...) (GEERTZ, 1989, p.15).

No retorno, fiquei observando uma senhora que embarcou na estação da Uruguaiana. Enquanto se equilibrava com as sacolas de compra, não conseguia desvencilhar o olhar celular.”

7ª viagem: quarta-feira, dia 24 de julho de 2019.

Itinerário: Botafogo – Uruguai (Linha 1). Turno: vespertino.

“Decidi embarcar, pela primeira vez, na hora do ‘rush’. Ao chegar no metrô, pensei em desistir. Mas segui com o meu objetivo. Estava lotado. Pessoas se apertando, para conseguir entrar em trens já tumultuados vindos já cheios. As pessoas não se olhavam, elas se ignoravam. Preferiam estar atentas ao celular. Fiquei do lado de um homem que aparentava ter entre 30-35 anos. Ele insistia em fazer a viagem sem se segurar, enquanto assistia algum episódio de *Game of Thrones* no seu celular. Enquanto isso na minha frente vi uma senhora (aproximadamente 50 anos), provavelmente voltando do seu trabalho, se segurando levemente em uma das barras, gravando áudio em um grupo de mensagem, dando instruções para a filha preparar o jantar. O metrô foi enchendo mais e mais. Por algum motivo, há um acúmulo de pessoas próximos a porta. Talvez por uma insegurança de chegar na sua estação e não conseguir sair. Um grande contingente de pessoas sai na estação da Central. O metrô não esvazia. O grande fluxo de pessoas é atrelado ao fato da estação ser um ponto de interseção entre a malha metroviária e a malha ferroviária do Rio de Janeiro. Existe um fenômeno interessante. Aqui todas as estações estão subterrâneas. Não há paisagem, cidade, luz natural. Nada. O entretenimento para passar o tempo acaba sendo o celular.”

13ª viagem: terça-feira, 06 de agosto de 2019.

Itinerário: Botafogo – Jardim Oceânico (Linha 1-Linha 4). Turno: vespertino.

“Outro dia que enfrento a hora do ‘rush!’. Dessa vez vejo um pouco de esperança em não estar tão caótico. Acreditava estar indo no contra fluxo. Errei pois os vagões continuavam cheios. Estava encostado em uma parede no primeiro vagão. Ao meu lado um jovem com cerca de 27 anos, seus olhos vidrados no celular, conteúdo: grupo de amigos em trocas de mensagem de conteúdo pornográfico. Confesso que fiquei até meio constrangido. Optei em andar pelo vagão e consegui sentar num

assento próximo a porta. Ao meu lado, estava uma senhora de aproximadamente 60 anos, assistindo a alguma espécie de série romântica. Ela repara o meu interesse no conteúdo do seu celular e me oferece o fone. Segundo constrangimento do dia, e finji desinteresse. Mas continuei observando os comportamentos do entorno.

Um casal de turistas fica impressionado com a paisagem que se revela por breves minutos ao sair da estação de São Conrado próximo ao Jardim Oceânico. Perto do horário do pôr do sol, o céu está limpo e a paisagem é realmente bonita.

Estação terminal. Desembarque obrigatório.”

27ª viagem: segunda-feira, 26 de agosto de 2019.

Itinerário: Botafogo – Carioca (Linha 1). Turno: diurno.

“Já estou no metrô, sentado. Fluxo denso mas sem congestionamento de pessoas. Olhos vidrados nas telas. Me sinto um pouco sufocado de tanta gente digitando. O metrô para entre as estações da Glória e Cinelândia. Longa parada. Uma família me chama atenção. ‘Aquela ideia de família tradicional brasileira: um homem, uma mulher, um filho e uma filha’. A diferença entre a idade das crianças não é muito grande, no máximo 2 anos. As crianças começam a interagir entre si de forma meio agressiva. Ao mesmo tempo que imploram a atenção dos pais, que estão visivelmente despreocupados, enquanto olhavam seus celulares.”

46ª viagem: sexta-feira, 13 de setembro de 2019.

Itinerário: Carioca – Antero de Quental (Linha 1-Linha 4). Turno: noturno.

“O trabalho de observação começa a me cansar. Sexta-feira, véspera de fim de semana. Estou em pé no metrô, aguardando ansiosamente a chegada no meu destino final. Um senhor está na minha frente, sentado, começa a se emocionar enquanto olha para o seu celular e fala sozinho. Estranho o comportamento e já me interesse pela situação. Ele está fazendo uma vídeo chamada com a neta. Me emociono também. De repente ali naquele momento percebo que o encurtamento da distância naquela relação é tão grande, que não há limite entre o próximo. Ali, naquele instante, o mundo externo para aquele senhor nada mais interessava, só o contato com a neta. Não havia distância. Não havia solidão. Não havia sentimento blasé. A presença daquela neta e daquele avô, era real independente da presença física.”

60ª viagem: quinta-feira, 26 de setembro de 2019.

Itinerário: Pavuna - Botafogo (Linha 2). Turno: vespertino.

“Voltando de metrô as 16 horas da tarde da Pavuna. Estava cansado e decidi algo inédito, isto é, um trajeto comprido, num horário de grande fluxo. O que me consolava era o fato de estar num contra fluxo. As pessoas estavam conectadas no celular, mas não olhavam para eles. De repente o mundo externo está interessante. Tem paisagem! Tem luz (apesar do fim de dia). Chove! E as pessoas estão olhando a chuva. As crianças que estão do meu lado, estão mais interessadas na corrida de pingos de chuva no vidro da janela do que nos jogos de celular ou nas redes sociais digitais. O celular continua na mão, mas os pingos são mais interessantes. A mãe constrangida com a bagunça, segurando o seu próprio celular, me pediu desculpas e tentou justificar o celular na mão das crianças. Chegamos na Central, voltamos ao mundo subterrâneo. As crianças já estão jogando no celular e os olhos se voltam para as telas. A cidade não está mais presente.”

71ª viagem: sexta-feira, 6 de outubro de 2019.

Itinerário: Carioca - Botafogo (Linha 1). Turno: vespertino.

“É sexta-feira, dia de Rock in Rio. Estou no metrô na mesma direção de grande parte do público que vai ao show. Não sei as bandas que irão tocar, mas algo me diz que deve ser rock, pelo visual do usuários com seus ingressos-pulseiras. O metrô virou um grande editorial de moda. Flashes e poses em todos os lugares. Um processo exibicionista. Eu assistia calado enquanto buscava não aparecer em nenhuma foto.”

85ª viagem e 86ª viagem: sábado, 12 de outubro de 2019.

Itinerário: Botafogo – Antero de Quental (linha 1-Linha 4). Turno: diurno/vespertino.

“Dia de praia no Rio de Janeiro! O metrô parece uma grande festa! Muita gente indo à praia. Há uma felicidade palpável no ar. Amigos, casais, famílias. Tantas relações no mesmo espaço que o celular era mero coadjuvante em meio a tanta

alegria. Desembarquei. Uma jovem de 25 anos, mexendo no seu celular, se aliena do entorno. Erra a direção da escada rolante. Acidente a vista. Ao perceber o perigo, a jovem desconfortável, guarda o celular e se direciona a escada correta. O retorno é triste. Fim de praia. Muitas pessoas no mesmo vagão, dividindo espaço entre corpo, barracas, cadeira, sal, areia e alguns coolers. Um jovem de aproximadamente 35 anos, visivelmente sob efeito de bebida alcoólica resolve animar a viagem. Nesse momento o celular virou um inconveniente.”

100ª viagem: terça-feira, 05 de novembro de 2019.

Itinerário: Cidade Nova - Botafogo (Linha 2). Turno: vespertino.

“Viagem número 100. Acho que nada mais vai me impressionar. Afinal já fiz tantas viagens. Já tenho um número bom de repertório de comportamentos. Me engano. Enquanto me direciono para a plataforma, avisto o metrô chegando. E uma jovem correndo para alcançá-lo enquanto faz uma vídeo conferência. Nada parecia impedi-la de alcançar o vagão e conseguir ainda registrar o momento - confesso que também me interessava correr atrás daquele metrô, mas alguma inércia me fez andar de vagar e aguardar o próximo – mas parou. Um acidente. Uma queda no último lance da escada. Um grande barulho. Enquanto o metrô fechava a porta, corri para ajudá-la. Aparentemente, não houve danos físicos, talvez só hematomas que seriam percebidos só no dia seguinte. O celular parece intacto apesar de alguns trincos na tela que podem ou não ser o resultado dessa queda. A princípio, os únicos danos foram: a partida do metrô, o fim da vídeo conferência e o constrangimento. Tudo bem, me afastei para evitar maiores situações embaraçosas. O metrô chega. Cada um em seu vagão. E no meu vagão uma cartunista aproveita a viagem e vai desenhando as pessoas no percurso, enquanto uns artistas dançam e outro canta. Tenho a certeza que entrei no vagão certo. Com certeza, não será uma viagem monótona.”

111ª viagem: quinta-feira, 28 de novembro de 2019.

Itinerário: Carioca – Antero de Quental (São Conrado) (Linha 1 e Linha 4).

Turno: noturno.

“Em direção ao Leblon. Já percebi que ao meu lado tem um jovem jogando algum jogo de RPG, e na minha frente uma jovem vendo um filme. Me distrai resolvendo problemas pessoais no meu celular. Não me senti sozinho, nem isolado, afinal estava conversando atentamente com meus pais. Mas podia estar alienado ao entorno. Estava. Perdi minha estação de desembarque. E um sentimento de constrangimento aliado a um sentimento de indignação me invadiu. Afinal, tenho observado experiências iguais a minha naquele momento e criticado. E ai percebi que o meu celular já é presente no meu cotidiano igual para tantas pessoas que cruzei nos percursos.”

120ª viagem: quarta-feira, 06 de dezembro de 2019.

Itinerário: Botafogo - Carioca (Linha 1). Turno: diurno.

“Último dia de viagem. Um sentimento de alívio, satisfação e dúvida me invadiu. Observei o suficiente? Será que presenciei tudo que podia? Será que há uma nova relação? Observo mais ou não? E ai aconteceu o inesperado. Um casal de senhores por volta dos seus 70 e 80 anos senta no banco preferencial. A senhora pega seu celular e direciona ao marido, enquanto ele a abraça. E os dois vão a viagem inteira admirando fotos em seu smartphone. Ali tive a certeza. Observei demais.

Referências bibliográficas

AGUILAR, Emmerson. **Sob a Ditadura do Tempo: a cultura da prensa**. XXXIX CBCC - Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. São Paulo, 2016.

AGUILAR, Emmerson. **Sob a vigilância do tempo: afunde ou nade**. IV CSM - Colóquio Semiótica das Mídias – Alagoas, 2015.

ARAUJO, Rosane Azevedo de. **A cidade sou eu**. 4º Congresso Luso-Brasileiro para Planejamento Urbano, Regional, Integrado, Sustentável 2010 – PLURIS 2010. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/52283637-A-cidade-sou-eu-1-rosane-azevedo-de-araujo.html>>.

ASCHER, François. **Metápolis; acerca do futuro da cidade**. Oeiras. Celta Editora, 1998.

AUGÉ, Marc. **Não Lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade**. Campinas. Papyrus, 2012.

AZEVEDO, Jefferson Cabral; DO NASCIMENTO, Giovane; DE SOUZA, Carlos Henrique Medeiros, GUIMARÊS, Décio Nascimento. **Dependência digital: processos cognitivos e diagnóstico**. IX Simpósio Nacional ABCiber – PUC São Paulo – dezembro, 2016. Disponível em: <http://abciber.org.br/anaisletronicos/wp-content/uploads/2016/trabalhos/dependencia_digital_processos_cognitivos_e_diaagnostico_jefferson_cabral_azevedo.pdf>.

Acessado em: 20 de janeiro de 2019.

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. São Paulo. Martins Fontes, 2008.

BALTAZAR, Ana Paula dos Santos. **Por uma arquitetura virtual: uma crítica das tecnologias digitais**. Revista AU – edição 131 – fevereiro de 2005. Disponível em: <<http://au17.pini.com.br/arquitetura-urbanismo/131/por-uma-arquitetura-virtual-22685-1.aspx>>. Acessado em 3 de setembro de 2018.

BARROSO, Suzana Faleiro. **O uso da imagem pela mídia e sua repercussão na subjetividade contemporânea**. Psicol. rev. (Belo Horizonte), Belo Horizonte, v. 12, n.19, p.92-97, jun. 2006. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1677-11682006000100011&lng=pt&nrm=iso>. Acessado em 18 de fevereiro de 2019.

BAUDRILLARD, Jean. **A sociedade de consumo**. Lisboa. Edições 70, 2007.

- BAUDRILLARD, Jean. **Tela Total - Mito-ironias do Virtual e da Imagem**. Porto Alegre. Sulina, 2011.
- BAUMAN, Zygmunt. **Comunidade: a busca por segurança no mundo atual**. Rio de Janeiro. Zahar, 2003.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro. Zahar, 2001.
- BAUMAN, Zygmunt. **Vida para Consumo – A transformação das pessoas em mercadoria**. Rio de Janeiro. Zahar, 2008.
- BERTMAN, Stephen. **Hipercultura – O preço da pressa**. Lisboa. Instituto Piaget. 2001.
- BRITO, Valério (Org.). **Comunicação, informação e espaço público – exclusão no mundo globalizado**. Rio de Janeiro. Papel & Virtual, 2002.
- BRUNO, Fernanda. **Controle, flagrante e prazer: regimes escópicos e atencionais da vigilância nas cidades**. Revista Famecos, Porto Alegre, n. 37, dez. 2008.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede – a era da informação: economia, sociedade e cultura – volume 1**. São Paulo: Paz & Terra, 1999.
- CERTEAU, Michel. **A Invenção do Cotidiano: 1. Artes de fazer**. Petrópolis. Vozes. 2008.
- CERTEAU, Michel; GIARD, Luce; MAYOL, Pierre. **A invenção do cotidiano: 2. Morar, cozinhar**. Petrópolis: Artes de Fazer, 1996.
- COHN, Gabriel. **“Qual é a forma da sociedade da informação?”**. In. NETO, A. (Org.). Práticas midiáticas e espaço público. Porto Alegre. EDIPUCRS, 2001.
- DALLABONA-FARINIUK, Tharsila; FIRMINO, Rodrigo. **Smartphones, smart spaces? O uso de mídias locativas no espaço urbano em Curitiba, Brasil**. Revista EURE – Volume 44 – número 133 – setembro de 2018. Disponível em: <<http://www.eure.cl/index.php/eure/article/view/2559/1118>>. Acessado em 01 de outubro de 2018.
- DANTAS, Rosane Azevedo de Araujo. **A Cidade Contemporânea e as Novas Tecnologias segundo Paul Virilio, Manuel Castells e François Ascher**. Rio de Janeiro, 2001. Dissertação de Mestrado. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo – Programa de Pós-Graduação em Urbanismo _PROURB
- DEBORD, Guy. **A sociedade do Espetáculo**. Rio de Janeiro. Contraponto, 2014.
- DE MAIS, Domenico. **O Ócio Criativo**. Rio de Janeiro. Sextane, 2000.
- DIZARD, Wilson. **A nova mídia: a comunicação de massa na era da informação**. Rio de Janeiro. Zahar, 2000
- DUARTE, Fábio. **Crise das matrizes espaciais: arquitetura, cidades, geopolíticas, tecnocultura**. São Paulo. Perspectivas: FAPESP, 2002.

EISENMAN, Peter. **“Visões que se desdobram: a arquitetura na era da mídia eletrônica”**. In: NESBITT, Kate (Org.). Uma nova agenda para a arquitetura: antologia teórica 1965-1995. São Paulo. Cosac Naify, 2006.

FEIXA, Carles; FERNÁNDEZ-PLANELLAS, Ariadna; FIGUERAS-MAZ, Mónica. **Generación Hashtag. Los movimientos juveniles en la era de la web social**. RLCSNJ, [S.l.], mar. 2016. ISSN 2027-7679. Disponível em: <<http://revistaumanizales.cinde.org.co/rlcsnj/index.php/Revista-Latinoamericana/article/view/2337>>. Acessado em: 12 maio 2019

FERRER, Christian. **“O mundo imóvel”**. In: DEBORD, Guy. A sociedade do Espetáculo. Rio de Janeiro. Contraponto, 2014.

FRAMPTON, Kenneth. **“Uma leitura de Heidegger”**. In: NESBITT, Kate (Org.). Uma nova agenda para a arquitetura: antologia teórica 1965-1995. São Paulo. Cosac Naify, 2006.

GEERTZ, Clifford. A interpretação das culturas. Rio de Janeiro. Editora Cultura, GINDRE, Gustavo. **“O papel das comunicações nas sociedades em crise”**. In: NETO, A. (Org.). Práticas midiáticas e espaço público. Porto Alegre. EDIPUCRS, 2001.

HAN, Byung-chul. **Sociedade da transparência**. Petrópolis. Vozes, 2018.

HELLER, Ágnes. **O cotidiano e a história**. São Paulo. Paz & Terra, 2008.

KEEN, Andrew. **Vertigem digital: por que as redes sociais estão nos dividindo, diminuindo e desorientando**. Rio de Janeiro. Zahar, 2012.

KOOLHAAS, Rem. **“Para além do delírio”**. In: NESBITT, Kate (Org.). Uma nova agenda para a arquitetura: antologia teórica 1965-1995. São Paulo. Cosac Naify, 2006.

KOOLHAAS, Rem. **“Por uma cidade contemporânea”**. In: NESBITT, Kate (Org.). Uma nova agenda para a arquitetura: antologia teórica 1965-1995. São Paulo. Cosac Naify, 2006.

KOOLHAAS, Rem. **Três textos sobre a cidade**. São Paulo. Gustavo Gili, 2014.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo. Editora 34, 1999.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** São Paulo. Editora 34, 1996.

MACIEL, Ulisses. **Não-lugares. Um olhar sobre as metrópoles contemporâneas**. Drops, São Paulo, ano 15, n. 086.02, Vitruvius, nov. 2014. Disponível em: <<https://www.vitruvius.com.br/revistas/read/drops/15.086/5334>>. Acessado em 30 de março de 2020.

MARTINO, L.C. **“Globalização e sociedade midiática”**. In: NETO, A. (Org.). Práticas midiáticas e espaço público. Porto Alegre. EDIPUCRS, 2001.

- MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensão do homem**. São Paulo. Cultrix, 1969.
- MORAES, Ronaldo Queiroz de. **PAUL VIRILIO: o Pensador do Instante Contemporâneo**. *Revista Contexto & Educação*, 17(65), 37-54. <<https://doi.org/10.21527/2179-1309.2002.65.37-54>>. 2013. Acessado em 25 de agosto de 2019.
- MOROZOV, Evgeny. **Big Tech: a ascensão dos dados e a morte política**. São Paulo. Editora Ubu, 2018.
- MUNTAÑOLA, Josep **Arquitectura y transhumanismo**. "Arquitectonics: Mind, Land & Society", Setembro 2001, núm. 1, p.49-57.
- NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. São Paulo. Companhia das Letras, 1995.
- NORBERG-SHULZ, Christian. "O fenômeno do lugar". In: NESBITT, Kate (Org.). Uma nova agenda para a arquitetura: antologia teórica 1965-1995. São Paulo. Cosac Naify, 2006.
- NORBERG-SHULZ, Christian. "O pensamento de Heidegger sobre arquitetura". In: NESBITT, Kate (Org.). Uma nova agenda para a arquitetura: antologia teórica 1965-1995. São Paulo. Cosac Naify, 2006.
- PAIS, José Machado. **Sociologia da Vida Quotidiana: Teoria, Métodos e Estudos de Caso**. Lisboa. Imprensa de Ciências Sociais, 2007.
- PAIS, José Machado. **Vida cotidiana: enigmas e revelações**. São Paulo. Cortez, 2003.
- PALLASMAA, Juhani. "A geometria do sentido: um olhar sobre fenomenologia da arquitetura". In: NESBITT, Kate (Org.). Uma nova agenda para a arquitetura: antologia teórica 1965-1995. São Paulo. Cosac Naify, 2006.
- PALLASMAA, Juhani. **Essências**. São Paulo. Gustavo Gili, 2018.
- PALLASMAA, Juhani. **Habitar**. São Paulo. Gustavo Gili, 2017.
- PALLASMAA, Juhani. **Os Olhos da Pele - a Arquitetura e Os Sentidos**. São Paulo. Bookman, 2011.
- RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre. Sulina. 2009.
- REIS-ALVES, Luiz Augusto dos. **O conceito de lugar**. *Arquitextos*, São Paulo, ano 08, n. 087.10, Vitruvius, ago. 2007. Disponível em: <<https://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/08.087/225>>. Acessado em 01 de abril de 2020.
- ROCHA, Everardo; PEREIRA, Cláudia. **Juventude e consumo: um estudo sobre a comunicação na cultura contemporânea**. Rio de Janeiro. Mauad X, 2009.

SENNET, Richard. **Carne y piedra: El cuerpo y la ciudad en la civilización occidental**. Madrid. Alianza Editorial, 2007.

SIMMEL, Georg. **A metrópole e a vida mental**. In: O.G. VELHO (org.), O fenômeno urbano. Rio de Janeiro, Zahar. 1987

VIRILIO, Paul. **A bomba informática**. São Paulo. Estação Liberdade, 1999.

VIRILIO, Paul. **O espaço crítico**. Rio de Janeiro. Editora 34, 1993.

VIRILIO, Paul. **A máquina de visão**. Rio de Janeiro. José Olympio Editora, 2002.

WERTHEIM, Margaret. **Uma história do espaço de Dante à Internet**. Rio de Janeiro. Zahar, 2001.

WORMS, Frederic. **A concepção bergsoniana do tempo**. DoisPontos, [S.l.], v. 1, n. 1, dez. 2005. ISSN 2179-7412. Disponível em: <<https://revistas.ufpr.br/doispontos/article/view/1922>>. Acessado em: 22 jan. 2019.

ZANOTTI, Rosane Vasconcelos; NOJIMA, Vera Lúcia Moreira dos Santos (Orientadora). **O cotidiano pelas lentes do celular**. Tese de Doutorado – Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2013. 185p.