

Cidades do instante: jogos de imagens em sensibilidades múltiplas

Instant cities: image games in multiple sensitivities

Aletusya de Araujo Benevides¹



Resumo

A renovação e criação de uma simbologia de identificação universal passa pela eficaz manipulação dos equipamentos comunicacionais, bem como do conhecimento promovido pelas mídias interativas e universais, formando um imaginário referenciado na cultura midiática e na estética produzida pelo e para o mercado de bens culturais universais. A produção institucional de significantes urbanos de um lado, o consumo e a reelaboração destes pelo corpo social de outro, formam a interseção que melhor responde às problemáticas decorrentes dos processos de renovação cultural e urbanística em desenvolvimento. Este trabalho é um pequeno ensaio que coloca como proposta de discussão a virtualização das urbes contemporâneas, a partir da relação entre este processo e as tecnologias comunicacionais. A relação estabelecida entre estes dois aspectos impõe indagações a despeito da formação de seus produtos identitários e do plano formado pelos imaginários coletivos, os quais transcendem as ordenações estabelecidas nas sociedades pré-tecnológicas da informação em tempo real.

Palavras-chave: **Cidades. Tecnologia. Virtual.**

Abstract

The renewal and creation of universal symbols are achieved by manipulation of communications media, as well as by the knowledge of interactive media, which form an imaginary based on aesthetics for the universal cultural goods market. The institutional production of urban significant on the one side, consumption and remake of them by the population on the other side, lead to an intersection that replies in a better way to problems derived from the development of cultural and urban renewal aspects. This is a short essay about the virtualization of contemporary cities, from the relationship between this process and communications technologies. The relationship between these two aspects poses questions about the constitution of their identification products and about the collective imaginary plan, which go far beyond the parameters established to societies with pre-real time technologies.

keywords: **Cities. Technology. Virtual.**

As interações virtuais, propiciadas pela técnica informatizada e expandidas pelos *media* estão se tornando cada vez mais cotidianas e banais. Ao ligarmos a TV, o rádio; ao abrirmos um jornal ou revista, nossos olhos vêm-se encher de anúncios que nos convidam a participar de um universo tecnológico com múltiplos serviços que vão de um jogo em CD-Rom, até o sexo por telefone ou computador. Este universo atrai por razões diversas, as quais podem oscilar entre a própria novidade que ainda nos garante a tecnologia, e que a cada dia lança um novo produto no mercado, tornando aquisições anteriores “ultrapassadas” e, por que não dizer “jurássicas”; a praticidade da informação sem

limite e imediata; a dinâmica rizomática voltada para a produção dos conhecimentos, dos imaginários coletivos, redimensionando e redirecionando sentimentos de pertença e de identidade.

Um universo repleto de novas e/ou renovadas, porém “maquiadas” necessidades, as quais merecem atenção pela contemporaneidade e por revelar anseios que denunciam a própria historicidade inerente às relações de sociabilidade; por impor a reestruturação de conceitos espaciais e temporais; por cultivar-se uma interatividade crescente nas relações homem *versus* máquina, enfim, códigos e parâmetros sociais, os quais nos condicionam a pensar a realidade em função de

¹ Doutora em História pela Universidade de Campinas. Professora da Universidade de Fortaleza. E-mail: aletusyabenevides@yahoo.com.br

possibilidades trazidas à tona pelo poder informacional veiculado pelas tecnologias comunicacionais.

A tecnologia traz uma noção de velocidade unida à idéia de circulação e de deslocamento, fazendo com que tecnologia venha sempre associada “à noção de eficácia e funcionalidade das atividades profissionais e domésticas” (BRESCIANI, 1996, p. 25). Trabalhando os quadros sociais formados em fins do século XIX, percebe-se, na aceleração provocada pelo desenvolvimento das máquinas, a constituição de sujeitos sociais autômatos, favorecida, essa constituição, pela perda da experiência temporal nas cidades em prol de uma vivência, uma situação de instantaneidade provocada, dentre outros fatores, pela multiplicação de códigos no meio urbano em oposição à vida rural. A emergência da situação de autômato revela mudanças nos parâmetros identitários do sujeito e a insurgência de um novo ambiente urbano. É no momento de tamanha aceleração que o *voyeur* se apresenta e se coloca como um sujeito dentro de um outro tempo. O *voyeur* é um homem que se encontra em um outro ritmo de vida e que, exatamente pelo fato de se compreender em um tempo particular, pode observar o movimento das ruas, da cidade, dos bondes elétricos – substitutos dos bondes puxados pela força animal-, das pessoas que não param para não perder o seu próprio tempo.

A identidade do espaço público nas sociedades anteriores à da revolução informacional de fins do século XX pode ser traçada a partir da funcionalidade do espaço das praças, dos cafés, da rua etc., na dependência de uma proximidade física cuja exposição privilegiava, acima de tudo, o espaço em detrimento do tempo. Quando o deslocamento espacial se faz primordial, o espaço público pode ser identificado numa relação direta com a geografia física. O avanço tecnológico, no que diz respeito à idéia do “estar presente”, transforma a cidade, seu conjunto de situações e ações centralizadoras num espaço de passagem ratificado na necessidade, cada vez maior, de uma intimização para longe da exposição de toda uma babel de códigos novos, pessoas desconhecidas, do ir e vir do que não mais se compreendia ou se identificava no intenso fluxo cotidiano das cidades. O modo de vida dos cidadãos das urbes se transformou, à medida que os ideais de felicidade passaram a ser identificados no espaço doméstico. No lar, o papel da senhora é o de fazer funcionar a vida privada na intimidade e no trato com o mundo exterior. À mulher, os encargos cerimoniais, a ordem da casa e a organização da

sociabilidade. Aos homens, a vida pública, na qual o tempo precioso é ditado pelos negócios. Um tempo e papéis públicos integrados a uma nova aceleração provocada pelo mecanicismo, na validação de que toda mudança tecnológica implica transformações históricas e essas, por sua vez, adaptações tecnológicas à cultura, à sociedade, à política, ao mercado etc, característicos de seu espaço-tempo.

Os segmentos sociais com vivência e acesso ao processo informacional contemporâneo têm como ponto nevrálgico o tempo ultracurto cujas relações imediatizadas ressoam da mídia como necessidade de sobrevivência para além do mercado de produção de bens culturais: é necessário estar “plugado no mundo”, é preciso “conectar-se”, “comunicar-se”, “identificar-se” numa comunicação “sem fronteiras”, cuja experiência decorrente é dirigida pela mídia e pelo mercado como a identidade incontestada do homem do novo século. “Cruzar a fronteira, eliminar a distância” (*apud* BERMAN, 1986, p. 30) um tema já dominante desde a década de 1960. A pergunta dirigida a esta “necessidade” imposta pelo ritmo do mercado, aqui percebido a partir das propostas e dinâmicas midiáticas questiona o lugar da experiência sensível como parâmetro principal, senão único para alguns segmentos, das sociabilidades e identidades do sujeito contemporâneo integrado às relações mais profundas de virtualidade. Alguns dos efeitos da virtualização promovida pela associação entre mídia e mercado é a criação da “cidade de instantaneidade”, uma cidade em que as trocas se realizam num universo estético atemporal.

O processo informacional, na perspectiva aqui assinalada, amplia as possibilidades de relacionamentos entre sujeitos e entre estes e objetos, produzindo uma experiência em muito vinculada ao processo globalizante de formação de novas sensibilidades. Tais experiências reproduzem-se a partir da lógica encontrada na ausência dos organismos concretos, não capacitados com forma, textura, odor, numa dinâmica atualização que privilegia o presente e anula o passado como parâmetro; num eterno *continuum* temporal e que, produto da sociedade informatizada, media-se através do meio técnico para se constituir a partir de uma produção estética que mescla épocas e espaços distintos numa bricolagem atemporal. São estas novas sensibilidades os novos modelos de relacionamentos que se apresentam tão instigantes e convidativos a uma participação ampla, despertando a curiosidade e levantando questões de ordem material, afetiva e

estética – para sublinhar o mínimo –, dando margem a inesgotáveis possibilidades de análise comprometida, sobretudo, com a Comunicação e a História.

A comunicação entre os sujeitos teve suas restrições espaço-temporais limitadas a um mínimo. Para o segmento social imerso nas condições da informação múltipla, diversificada e instantânea, o deslocamento de um ponto a outro, bem como o tempo, utilizado para este mesmo deslocamento, sofreram uma redução somente possibilitada pela virtualização dos corpos e a transformação da sensibilidade, passando de uma categoria temporal e espacial para a simulação. O vetor velocidade é dinamizado, ao passo que as restrições espaço-temporais perdem-se na comunicação instantânea e sem fronteiras da interação *on-line*.

A virtualização, que simula representações de realidades, impulsiona a formação de imaginários coletivos complexos também nas modalidades do “estar junto”, da “constituição do nós” e, com isso, alteram a noção de público e privado para além dos questionamentos a nós repassados dos séculos XVIII e XIX. No simplismo da afirmação de que “as coisas só têm limites claros no real” (LÉVY, 2003, p. 25), esquece-se de que não há solução estável e, por isso, objetivada em nenhuma das faculdades, seja a partir de uma realidade virtualizada ou histórica. O termo virtual instiga-nos a pensar as simulações como espectros independentes da constituição física (limitado ao próprio meio tecnológico) ou da historicidade inerente às formas de representação produzidas pelo sujeito; um porvir sem espaço-tempo, sem profundidade. Neste sentido, a produção dos imaginários coletivos prioriza imagens, simulacros atemporais vistos como uma realidade ideal.

No momento em que as relações entre os sujeitos passam a ser priorizadas pela experiência sensível proporcionada a partir da informação imagética e em tempo real, a cidade, seu processo histórico, é desclassificada em nome da instantaneidade destas relações. A desterritorialidade, como consequência da virtualização, faz com que as noções de lugar e tempo desapareçam em função de uma instantaneidade que recria relações de experiência atemporais e efêmeras; deste modo, a geografia contingente “não é mais um ponto de partida, nem uma coerção” (LÉVY, 2003, p. 20); a cidade, em sua constituição histórica, deixa de ser o centro referencial de integralização e de formação identitária, sendo substituída por uma estética que prima pelo eterno presente, sendo incessantemente

atualizada pelos códigos perpassados em redes de produção midiática.

A velocidade da comunicação diminuiu as distâncias entre a partida e a chegada e, mais que isso, tornou a chegada muito mais importante que a partida. Se, de acordo com Virilio, as tecnologias têm o poder de forjar o tempo, e não apenas de configurar o espaço, os materiais e a matéria-prima, também têm o poder de forjar a sensibilidade proporcionada pela experiência que, para além de empírica, é construída a partir de uma estética carregada de códigos mais ou menos globalizados e que não requerem nenhuma cultura mais enraizada para serem identificados. A experiência criada a partir da sensibilidade estética substitui a experiência reproduzida por elementos representativos de um imaginário coletivo, porém local, para estabelecer-se a partir da experimentação atemporal de códigos mais ou menos universais e midiáticos.

A urbe estilizada, inserida no contexto da realidade virtual, é um espaço de trocas estabelecido *a priori* na relatividade histórica, a qual se vale de uma delimitação espaço-temporal que forma a identificação social do grupo ou segmento presente, mesmo que a formação do imaginário concorra com épocas e lugares experienciados e ou repassados distintamente. A cidade atemporal é um espaço-tempo de nível zero, uma interface constituída por simulações que não se limitam à localidade, a um tempo ordinário e, portanto, a uma relação cultural *apriorística* para além dos códigos dispersos no universo da informação sem fronteiras. Para Jürgen Habermas (1984), a refuncionalização do princípio da esfera pública baseia-se em sua reestruturação a partir da expansão e do aperfeiçoamento dos meios de comunicação, no sentido de tornar estes últimos não só um veículo eficaz de informação, mas também de capacitá-los para serem um veículo de sociabilidade fincada numa cultura de massa do tipo exportação e na possibilidade de se cultivar alguma continuidade na experiência humana de conhecimento da realidade.

Sem a força das representações espaço-temporais, as sensibilidades que promovem as identidades são qualificadas em função do mercado que veicula ordenações comportamentais efêmeras, ditadas de acordo com as oscilações que lhes são inerentes. A dificuldade de se firmar “linhas identitárias” não é uma negociação exclusiva do pesquisador que julga seus documentos priorizando grupos mais ou menos coesos nas formas de exposição de suas sensibilidades

e imaginários, e sim uma constante que faz com que priorizemos os termos múltiplos, ecléticos, heterogêneos; quadros de diversificação caótica por não mais serem comportados na metalinguagem.

As sensibilidades promovidas a partir da virtualização dos centros urbanos podem ser mensuradas, como aspecto metodológico, a partir da inserção destas no mercado globalizado. A arquitetura que traspassa e rasga o cotidiano é baseada, sobretudo, na idéia de uma uniformidade estética que simula temporalidades históricas. Um exemplo mais próximo e pouco feliz em sua proposta de atração de investimentos estrangeiros é o caso de Fortaleza que, com seu passado histórico esfacelado, é tida como vanguardista e totalmente apta à reorganização de referenciais substitutos da chamada “velha ordem”. Criação de sensibilidades “novas” integradas a um movimento de modernização urbanística, associadas ao desenvolvimento de gostos e percepções voltados para o mercado de produção de bens dentro de uma nova ordem, sem determinantes culturais locais.

A renovação e criação de uma simbologia de identificação universal passa, portanto, pela eficaz manipulação dos equipamentos comunicacionais, bem como do conhecimento promovido pelas mídias

interativas e universais, formando um imaginário referenciado na cultura midiática e na estética produzida pelo e para o mercado de bens culturais universais. A produção institucional de significantes urbanos, de um lado, o consumo e a reelaboração destes pelo corpo social de outro formam a interseção que melhor responde às problemáticas decorrentes dos processos de renovação cultural e urbanística em desenvolvimento.

Referências

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

BRESCIANI, M. S. M. *Imagens de São Paulo: ensaios sobre a relação do corpo com o espírito*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

HABERMAS, J. *Mudança estrutural da esfera pública: investigações quanto a uma categoria da sociedade burguesa*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1984.

LÉVY, P. *O que é o virtual*. São Paulo: Ed. 34, 2003.

Data do Aceite: 2005