
Tecnologias de informação e comunicação: novas identidades na cidade contemporânea

EURAU'12

ABSTRACT. The new information and communication technologies are not just a means of representation, such technologies recreate the experiences in the city and become a tool for urban planning, helping to bring people together and provide the exchange of experiences between users in a hybrid space.

The computing, today, leaves the desktop and becomes embedded in the sidewalks, streets, squares, etc., contributing to the organization of everyday life in urban areas and public spaces. The ubiquitous computing announces a new reality in which the infrastructure is able to sense and respond to events and activities, creating new forms of identities. Technologies, are now, able to promote the appropriation of space as well as the action on issues collectively shared, contributing to urban upgrading and promoting their use and function in the contemporary city.

KEYWORDS: public spaces, contemporary city, information and communication technologies.

Raquel Ferreira Daroda* _ Enaldo Nunes Marques**

**Universidade Federal do Rio Grande do Sul – Programa de Pós Graduação em Planejamento Urbano e Regional – PROPUR UFRGS
Rua Sarmiento Leite 320, CEP 90050-170, Porto Alegre – Brasil
raqueldaroda@gmail.com*

***Universidade Federal do Rio Grande do Sul – Programa de Pós Graduação em Planejamento Urbano e Regional – PROPUR UFRGS
Rua Sarmiento Leite 320, CEP 90050-170, Porto Alegre – Brasil
enaldomarques@gmail.com*

1. Introdução

O contexto urbano tornou-se o abrigo da cultura moderna – a cidade fornece o lugar para a circulação dos corpos e mercadorias, para as trocas de olhares, experiências subjetivas e espaciais e para os exercícios de consumo. A “cada sistema temporal o espaço muda” (SANTOS, 2001, p.51), o ritmo e a multiplicidade da vida econômica, ocupacional e social, proporciona ao indivíduo uma intensidade de estimulação sensorial diferente das fases anteriores da cultura humana (SIMMEL, 1967, p.12). As atuais práticas de agregação social e os dispositivos de comunicação funcionam como suporte para uma reformulação no modo como os indivíduos estabelecem relações interpessoais. Nas últimas duas décadas, após o surgimento da internet e a chegada dos computadores pessoais no cotidiano das pessoas, o espaço virtual passou a ser parte do habitat do cidadão.

O modelo tecnológico da sociedade da informação introduz uma nova condição, uma nova dimensão espacial que referencia não só o desenvolvimento dos processos culturais, como também a possibilidade de explorar novas formas de vivência. Essa dimensão de espaço, de natureza virtual, que resulta das interações e conexões entre hardware, software e pessoas, configura o chamado ciberespaço. Assim, ciberespaço pode ser definido como “a representação física e multidimensional do universo abstrato da ‘informação’, um espaço de comunicação configurado pela rede interconectada de computadores, cuja característica fundamental é ser um lugar para onde se vai com a mente” (PIAZZALUNGA, 2005, p.18), ou ainda, segundo Lévy (1999, p.92) “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores”.

A virtualização do espaço não altera apenas a natureza do espaço, mas amplia também o sentido de presença, estabelecendo um novo campo para experiências. Esse campo de experiências só pode ser vivenciado porque o espaço virtual do qual trata a sociedade da informação, está conectado, pela tecnologia, ao espaço físico. Dessa forma, para estarmos presentes no ciberespaço necessitamos de dispositivos tecnológicos, computadores, redes, enfim, de uma infraestrutura física que nos conecte a ele. Assim, através de interfaces que conectam o mundo físico e o mundo virtual, transitamos entre esses dois domínios.

As tecnologias estão permanentemente presentes, transformando o habitar, o cotidiano e a relação que mantemos com a cidade. As tecnologias de informação e comunicação (TIC), entendidas neste trabalho, como tecnologias e métodos de comunicação por meio da comunicação em rede e mediadas por um dispositivo, são capazes de proporcionar ao usuário da cidade contemporânea, novas formas de descobrir, experienciar e compartilhar o espaço urbano. As mídias locativas, por exemplo, são um instrumento de animação urbana que estimulam a interação entre a vida real, o espaço virtual e o local, mediando novas relações entre o homem e o espaço urbano.

A cidade e os espaços físicos das tecnologias digitais se fundem no que chamamos de “espaço híbrido”. Podemos mudar, expandir, misturar, criar fragmentos de nós mesmos e das cidades, atribuindo significados e transformando a identidade urbana e a relação que mantemos com a cidade – através das mídias móveis e locativas. A habitação, o deslocamento, o trabalho e o lazer são fatores que determinam a relação do cidadão com a estrutura urbana e que sofrem constantes modificações, em ritmo cada vez mais acelerado, percebidas imediatamente através do comportamento, dos novos conceitos de habitar, das novas necessidades cotidianas dos cidadãos, bem como na maneira como o espaço urbano é praticado por esse novo perfil de usuário.

2. Cidade Contemporânea: a presença das novas tecnologias

Em uma contemporaneidade de realidades híbridas, as intervenções sobre a cidade contemporânea passam a considerar espaços e territórios hibridizados como questão a ser pensada não apenas do ponto de vista da sua produção, mas também do ponto de vista da sua recepção e contínua elaboração, uma vez que são espaços em permanente transformação. As espacialidades e territorialidades da cidade ganham agora novos significados, as novas relações entre imaginários sociais, bem como a produção de subjetividade individual e coletiva pelos lugares urbanos.

Nas cidades contemporâneas, os tradicionais espaços públicos (ruas, praças, parques, etc.) estão se tornando espaços de fluxos – flexíveis, comunicacionais, lugares digitais (HORAN, 2000). O novo contexto tem através da internet e do seu alcance em escala global, as fronteiras territoriais, as escalas urbanas e a proximidade física como condicionantes dos relacionamentos sociais. Telefones móveis, equipamentos *wireless* e toda a tecnologia disponível ao redor, transformam hábitos cotidianos, ditam novos padrões de comportamento e ampliam as opções de escolha tendo influência direta na prática da cidade.

As facilidades da comunicação permitem a rápida mobilidade de pessoas e idéias e são um meio de alcançar a adaptabilidade (LYNCH, 1972). Da mesma forma as intervenções, criando uma cultura aberta e adaptável às mudanças conduzidas por questões políticas ou globais (LANDRY, 2006). Assim, os melhores espaços livres públicos são aqueles comprometidos com uma ampla extensão de usos, são flexíveis para mudar ao longo do tempo, acomodando atividades múltiplas, programadas ou sem roteiro. O projeto deve servir às necessidades coletivas e individuais; os espaços devem possuir habilidades de serem apropriados por pessoas de diversas comunidades, ao mesmo tempo em que, encoraja experiências múltiplas, alimentando trocas sociais e culturais na cidade (RYAN, 2006).

O pensamento contemporâneo, o planejamento urbano dos espaços livres públicos, frente às transformações tecnológicas e aos impactos e mudanças percebidas na forma de viver do usuário da cidade contemporânea, deve questionar o cotidiano, examinando o dia a dia e recriando novas combinações e possibilidades de uso. Cada projeto deve manter o seu contexto, sem desconsiderar o entorno, as pessoas e as suas necessidades. Criando a possibilidade de novas formas de experimentação o espaço urbano se torna mais atrativo a este usuário – fazendo com que ele perceba a cidade e o seu cotidiano sob uma nova óptica.

A cidade enquanto espaço de vida cotidiana é também reflexo de uma época e o lugar onde se expressam as novas formas sociais da contemporaneidade. Novos conceitos são criados e recriados e a cada dia é mais fácil perceber a influência das tecnologias e as transformações decorrentes do processo de globalização no comportamento do homem. Dessa forma, a intervenção urbana atual diferencia-se do planejamento tradicional, já que não constitui simplesmente uma atuação ordenada de resultados antecipados, mas sim um projeto capaz de proporcionar a possibilidade de mudanças e interação. A interação do homem passa a ser parte do projeto e ela acontece permanentemente; um processo aberto favorece a curiosidade e desafia o usuário a ser um participante ativo. Há sempre uma relação entre o espaço, um evento e o homem – o espaço urbano é dinâmico e imprevisível e assim deve ser experimentado.

Conceitos relacionados à virtualização ou à hibridização do espaço, bem como o conceito de mobilidade, adicionam um novo ingrediente ao espaço urbano contemporâneo. A partir da idéia de que os espaços livres públicos devem ser multi-programáticos e menos estáticos os projetos contemporâneos, ao contrário

do conceito de palco ou espetáculo os quais pressupõem a noção de distanciamento em relação à performance, convidam para a cena e para a interatividade.

A experimentação do espaço público no atual contexto urbano e social do século XXI está condicionada às transformações tecnológicas, consequentemente, no modo como o usuário percebe o espaço e na sua capacidade de transformar a paisagem. Segundo Cauquelin (2007), a contemporaneidade implica na mescla de territórios e na ausência de fronteiras. As novas tecnologias alteram a percepção da paisagem urbana transformando a experiência e a prática do espaço urbano, mesclando espaços reais e virtuais, despertando os sentidos e agregando aos espaços da cidade novas possibilidades. Assim, as novas tecnologias de comunicação e informação modificam os interesses dos usuários ao mesmo tempo em que transformam a relação homem/cidade.

3. Tecnologias de informação e comunicação (TIC): novas experiências no espaço urbano

A experiência, segundo Tuan (1983, p.9), é “um termo que abrange as diferentes maneiras através das quais uma pessoa conhece e constrói a realidade” e “implica a capacidade de aprender a partir da própria vivência”. Dessa forma, com a transição do espaço tradicional para o espaço híbrido, o conceito que as pessoas têm de cidade, o qual é determinado por experiências cotidianas, muda. Segundo Lineo Castello (2007, p.14), “lugar é um espaço qualificado, ou seja, um espaço que se torna percebido pela população por motivar experiências humanas a partir da apreensão de estímulos ambientais. Tais estímulos podem ser muito diversificados – tão diversificados quanto o são as relações entre as pessoas e o ambiente”.

As tecnologias, enquanto fontes de interação, informação, sociabilidade e estímulo, proporcionam novas formas de convívio, novas possibilidades de performances e estímulos visuais, criando novos espaços e novas formas de vivenciá-los, alterando seus usos e significados. Segundo Shepard (2011), os artefatos digitais, como celulares, *tablets*, MP3, etc. estão moldando as experiências no espaço urbano. A relação entre computação ubíqua e mídias locativas, aliada à mobilidade proporcionada pelos atuais artefatos digitais, permitem que a cidade seja além de ‘vivenciada’, também ‘escrita’ e ‘lida’ através de informações que podem ser compartilhadas e distribuídas.

A cidade hoje é dinâmica e a ela se aplica um novo conceito. A proposição “A cidade sou eu” (ARAUJO, 2007) propõe “correlação entre o entendimento de ‘cidade’ e o de ‘cidadão’, assim, é preciso definir a pessoa para definir a cidade” (ARAUJO, 2007, p.23). As percepções sobre a realidade, a cidade, os lugares, quando compartilhadas podem tornar os espaços e as experiências nas cidades mais afetivas, expressivas e significativas, resultando em novas experiências e em novas formas de relações sociais. A idéia de que a cidade é única para cada cidadão pode resultar em uma enorme rede de possibilidades e descobertas de um espaço público capaz de ser interpretado e reinterpretado sob a ótica de diferentes olhares. As TIC permitem que os usuários da cidade compartilhem as suas opiniões com outros usuários conhecidos ou não, caracterizando o espaço urbano, moldando novas relações sociais e reinterpretando o seu próprio significado de cidade.

O desenvolvimento da computação ubíqua, ou seja, da tecnologia digital invisível aplicada ao espaço urbano, influencia as experiências dos espaços públicos afetando as imagens que os usuários formam e as suas ações, porém, sem que estejam cientes do fato. Nos espaços híbridos o conceito de lugar é reconhecido como uma apropriação criativa do mundo; o desenvolvimento de conjuntos de

comportamentos fundado na nossa capacidade criativa de se apropriar de aspectos do mundo, organizá-los e usá-los para nossos próprios fins (DOURISH & HARRISON, 1996). Os significados de lugar, tratando-se de espaços híbridos, podem ser registrados ou acionados a partir, por exemplo, das mídias locativas digitais.

Mídias locativas podem ser definidas como um conjunto de tecnologias e processos info-comunicacionais cujo conteúdo está vinculado a um lugar específico (LEMOS, 2007). As práticas com mídias locativas abrangem a criação e a recepção, em trânsito, de textos, imagens, sons e vídeos, possibilitando acesso à diferentes conteúdos. Elas se beneficiam das tecnologias de comunicação ubíquas, presentes em todo o lugar, o tempo todo. Seu uso gera um paradoxo entre as práticas de localização e a mobilidade considerada típica da cultura que surge com a popularização de aparelhos portáteis e redes sem fio.

Um tipo de mídia locativa, as anotações urbanas ou *geoannotation*, consiste em anotações digitais, as quais são ligadas a outras informações, adquirindo assim um contexto. As anotações podem ser vistas e feitas por todos a partir, por exemplo, de um dispositivo móvel, permitindo que as pessoas possam registrar histórias, fotos, vídeos e traçar coletivamente um olhar particular sobre os espaços urbanos que visita.

Fundamentado na idéia de uma wikicidade, ou seja, uma plataforma digital que encoraja a participação e a colaboração dos cidadãos e cria um ambiente aberto para a troca de idéias, sugestões e reivindicações, o site Portoalegre.cc, primeira wikicidade brasileira, começa a transformar a relação entre usuário e cidade. Utilizando a anotação urbana o usuário é convidado a indexar mensagens e participar do planejamento da cidade. A idéia consiste em um novo diálogo público, uma oportunidade para se pensar sobre os espaços urbanos, um convite à participação ativa de problemas e soluções, ligando pessoas e idéias, compartilhando opiniões e significados.

Lançada em março de 2011, a primeira wikicidade brasileira consiste, portanto, em uma plataforma digital de cidadania colaborativa onde as pessoas podem discutir a realidade, cocriar soluções e se unir para cuidar da cidade. O projeto que tem o apoio da Universidade do Vale dos Sinos, parceiros voluntários e da Prefeitura Municipal de Porto Alegre, consolidou-se como uma referência em engajamento cívico e participação social. Utilizando as possibilidades oferecidas pelas anotações urbanas, o site Portoalegre.cc convida o cidadão a interagir com a cidade de Porto Alegre¹, criando causas, reivindicando melhorias e se engajando em prol da cidade.

Uma das causas lançadas no site, intitulada 'Serenata Iluminada Junina', aconteceu no dia 23 de junho de 2012 e levou ao Parque Farroupilha, tradicional parque da cidade de Porto Alegre, mais de 2.000 pessoas. A idéia foi promover o uso do espaço público à noite, incentivando a apropriação do espaço urbano e chamando a atenção dos órgãos públicos para melhorias na iluminação do local. A causa foi apresentada por meio da plataforma colaborativa Portoalegre.cc e organizada via redes sociais, aproximando as pessoas e comprovando a capacidade que as tecnologias de informação e comunicação tem de estimular o uso do espaço público, favorecendo o encontro e a formação de identidades e significados aos espaços urbanos.

A cidade contemporânea, diante das tecnologias de informação e comunicação, vive um momento de reconfiguração fundamental ao espaço físico e às relações que com este espaço são mantidas. As referências da cidade não estão vinculadas apenas a territórios físicos, mas a eventos informacionais dinâmicos, embarcados em objetos e localidades. A expansão das experiências de localização e de tratamento inteligente da informação a partir de dispositivos sem fio, que aliam

mobilidade, personalização e localização, cria novas práticas do espaço e contribuem para a formação de novas identidades. Andar com dispositivos móveis permite que o usuário, no atual contexto informacional, tenha e faça leituras e escritas do espaço como informação digital – as mídias locativas são um exemplo de tecnologias de informação e comunicação capazes de favorecer a apropriação e a transformação do espaço urbano, agora um espaço híbrido.

4. TIC: novas identidades na cidade contemporânea

As TIC não são apenas ferramentas utilizadas pelos usuários da cidade para um estilo de vida mais seguro, conveniente ou exclusivo. As mídias locativas, por exemplo, são instrumentos capazes de criar experiências geoespaciais que dependem de uma série de características que vão do cotidiano até a experiência vivida individualmente, dentro do espaço físico no qual o usuário se situa. Suas aplicações podem mudar a noção de tempo, espaço, identidade, pertencimento e cidadania já que tem um efeito sobre duas questões mais amplas: a “cultura urbana” e a própria cidade.

Dessa forma, as mídias locativas podem transformar a noção de cultura urbana através de interfaces espaciais, anotação dos lugares geográficos (atribuição, contestação e construção de mapas e significados), mapeamento ou rastreamento de objetos e pessoas, o uso das mídias locativas como dispositivos de filtragem (seleção de lugares relevantes do ponto de vista do usuário ou recusa de acesso a determinados lugares), etc. Cultura urbana pode ser entendida como a interface – geográfica e cultural – que faz com que a cidade se torne habitável, confrontando e/ou reconciliando diferenças em um todo. O conceito de espaço público está diretamente associado à idéia de cultura urbana, uma vez que é o espaço de troca, confrontos, inovação, política, organização e desenvolvimento cultural, e consequentemente, à formação de identidade. Um aspecto relevante da identidade, o lugar, influencia o sentido de individualidade pessoal e as identidades culturais compartilhadas. As identidades são cada vez mais construídas, experimentadas e expressas dentro de um contexto urbano. Da mesma forma, as identidades são cada vez mais, mediadas pelas tecnologias de informação e comunicação (WALL & LANGE, 2010).

A comunicação coletiva e a troca de informações através de dispositivos digitais se posicionam hoje como dominantes, e quase determinantes. São raros, na cidade contemporânea, espaços públicos ou privados, como praças, ruas, cafés, centros de compras, instituições de ensino, espaços de entretenimento e lazer, etc. onde seja possível não encontrar pessoas manipulando algum tipo de dispositivo eletrônico como *smartphone*, *tablet*, *notebook*, receptores de radiofrequência, etc. ou passando por imperceptíveis sensores de segurança, adquirindo bens de consumo equipados com etiquetas de segurança inteligentes ou consultando localizadores geográficos, entre outras tecnologias.

A presença das tecnologias de informação e comunicação, aliadas a dispositivos inteligentes, proporciona ao usuário da cidade contemporânea experiências inéditas, que ainda que tenham conseqüências psicológicas resultantes de uma nova ordem social, e como todas as grandes transformações essas conseqüências podem ser positivas e negativas, o fato é que este novo perfil, este novo usuário, tem novos anseios e está permanentemente conectado, produzindo conhecimento, empreendendo e inovando. As tecnologias de informação e comunicação permitem aos usuários de espaço público, novas formas de interação e descoberta da cidade, sendo possível atribuir significados e constituir novos lugares a partir da experiência individual. Assim, as TIC podem favorecer a interação entre o homem e

o espaço urbano, já que contribuem para novas formas de descoberta desses espaços e para a formação da sua história, constituindo parte do perfil do usuário da cidade e compondo a identidade urbana.

5. Bibliografia

ARAÚJO, Rosane. *A cidade sou eu*. Rio de Janeiro: Novamente, 2011.

CASTELLO, Lineu. *A percepção de lugar – repensando o conceito de lugar em arquitetura-urbanismo*. Porto Alegre: PROPARG-UFGRS, 2007.

CAUQUELIN, Anne. *A invenção da paisagem*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

DOURISH, Paul and HARRISON, Steve. *Re-Place-Ing Space: The Roles of Place and Space in Collaborative Systems*. Computer Supported Cooperative Work (Boston: acm, 1996).

HORAN, T. A. *Digital Places: building our city of bits*. Washington: Urban Land Institute, 2000.

LANDRY, Charles. *The Art of City Making*. London: Earthscan, 2006.

LEMOS, André. Mídia Locativa e Territórios Informacionais. In: SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila. *Estéticas Tecnológicas – Novos modos de sentir*. São Paulo: EDUC, 2007.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*, São Paulo: Ed.34, 1999.

LYNCH, Kevin. *What Time Is This Place?* London: MIT Press, 1972.

PIAZZALUNGA, R. *A Virtualização da Arquitetura*. Campinas: Ed. Papirus, 2005.

RYAN, Zoë. *The good life: New public spaces for recreation*. New York: Van Alen Institute, 2006.

SANTOS, Milton. *A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo Razão e Emoção*. São Paulo: EDUSP, 2001.

SHEPARD, Mark. *Toward the Sentient City*. Sentient City Hub Exhibition is curated by Mark Shepard and organized by the Architectural League of New York. New York, 2009. Disponível em: <<http://www.sentientcity.net/exhibit/?p=3>> Acessado em: 14 de janeiro de 2012.

SIMMEL, Georg. A metrópole e a vida mental. In: VELHO, Otávio Guilherme. *O fenômeno urbano*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1967.

TUAN, Yi-Fu. *Espaço e lugar: a perspectiva da experiência*. São Paulo: DIFEL, 1983.

WALL, de Martijn & LANGE, de Michiel. *The Mobile City: A Conference on Locative Media, Urban Culture and Identity*. Conference text, 2010. Disponível em: <http://www.themobilecity.nl/background-information/lang_enconference-textlang_enlang_nlconferentie-tekstlang_nl/>. Acessado em: 25 de janeiro de 2012.

6. Notas

¹ Porto Alegre é um município brasileiro com população total de 1.409.351 habitantes. Localizada no Sul do país, Porto Alegre é a capital do Estado do Rio Grande do Sul.

7. Biografia

R.F.D. é arquiteta e urbanista, especialista em Iluminação e Design, mestranda no Programa de Pós-Graduação em Planejamento Urbano e Regional na Universidade Federal do Rio Grande do Sul PROPUR-UFRGS. Trabalha como pesquisadora sendo seu foco a temática que envolve a produção da cidade contemporânea e as transformações da prática do espaço urbano decorrentes das novas tecnologias.

E.N.M. é arquiteto e urbanista, graduado pela Universidade de Brasília (UNB), mestre e doutor em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo (USP). Atualmente é professor colaborador do Programa de Pós-Graduação em Planejamento Urbano e Regional da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Tem experiência na área de Arquitetura e Urbanismo atuando principalmente nas áreas de desenho urbano, morfologia urbana e controles urbanísticos.