



1. Mestra em Design, Tecnologia e Sociedade pela UnB – Universidade de Brasília.

e-mail: barbosa.dnl@gmail.com.

DOI: 10.5752/P.2316-1752.2014v21n29p26



HABITAÇÃO SUBJETIVA: A RELAÇÃO DE AFETIVIDADE NA OCUPAÇÃO DE ESPAÇOS TECNOLÓGICOS

SUBJECTIVE HOUSING: THE MEANING OF AFFECTION IN THE OCCUPATION OF TECHNOLOGICAL SPACES

VIVIENDA SUBJETIVA: LA RELACIÓN DE AFECTO EN LA OCUPACIÓN DE ESPACIOS TECNOLÓGICOS

Daniela Pereira Barbosa¹

Resumo

Este trabalho apresenta conceitos de uma “cidade cibernética”, lugar localizado em um espaço paralelo e que não pertence objetivamente ao mundo físico, mas que se constitui como cidade com poder de oferecer habitação. Para que esse local não físico seja compreendido, é preciso analisar o próprio conceito de “espaço” e suas possibilidades como lugar real no mundo. Então, confrontando-se a ideia de habitar uma morada e habitar subjetivamente lugares públicos na cidade, e a consequente apropriação do espaço público pelo indivíduo, o conceito de “espaço” retorna para justificar a habitação subjetiva em um espaço tecnológico, preenchido pela cidade cibernética. Essa habitação é possibilitada pela tecnologia e pelas relações de afetividade e pertencimento entre os habitantes e a cidade cibernética. Por fim, faz-se um paralelo de nomenclatura entre as estruturas das cidades física e cibernética, demonstrando que a ideia de cidade está bastante presente naquela cibernética, mesmo não tendo estruturas físicas, pois conserva em sua linguagem denominações próprias da cidade física. Essa nomenclatura corrobora o propósito habitacional da cidade cibernética, intensificado por relações de pertencimento e afetividade nesse espaço, mesmo sendo essa cidade estruturada em meios tecnológicos.

Palavras-chave: Habitação. Tecnologia. Espaços. Cidade. Pertencimento.

Abstract

This work presents concepts of a “cybercity”, place located in a parallel space that don't belong objectively to the physical world, but it is also as a city with power to provide shelter. To understand the concept of not-physical location, it is necessary to analyze the concept of “space” and its possibilities as a real place in the world. So, confronting the idea of inhabiting a house and dwell subjectively public places in the city, and the subsequent appropriation of public area by population, the concept of “space” returns to justify the subjective living in a technological space, filled by the cybercity. This living is made possible by technology and relationships of affection and belonging among residents and the cybercity. Finally, we make a parallel between the naming structures of physical city with that in cybernetic, demonstrating that the idea of “city” is still very present because it retains physical city's language designations. This nomenclature defends the purpose of cybercity as habitable concept intensified by relations of belonging and affection that space, even though the city structured technological fields.

Keywords: Housing. Technology. Space. City. Belonging.

Resumen

Este trabajo presenta los conceptos de una “ciudad cibernética”, lugar ubicado en un espacio paralelo y no objetiva pertenece al mundo físico, pero es como una ciudad con el poder para dar cobijo. Porque no se entiende esta ubicación física, es necesario analizar el concepto de “espacio” y sus posibilidades como un lugar real en el mundo. Por lo tanto, hacer frente a la idea de habitar una morada y habitar lugares subjetivamente públicos de la ciudad y la posterior apropiación del espacio público por parte del individuo, el concepto de “espacio” vuelve a justificar la vivienda subjetiva de un espacio tecnológico, llenado por la ciudad cibernética. Esta vivienda es posible gracias a la tecnología y las relaciones de afecto y pertenencia entre los residentes y la ciudad cibernética.

Por último, hacemos un paralelo entre las estructuras de denominación de ciudades física y cibernética, lo que demuestra la idea de la ciudad está muy presente también en la cibernética, incluso si no tiene estructuras físicas, ya que conserva en sus propias denominaciones lingüísticas de física de la ciudad. Esta nomenclatura defiende el propósito de la ciudad cibernética como concepto habitable intensificado por las relaciones de pertenencia y afecto que el espacio, a pesar de que la ciudad estructurada medios tecnológicos.

Palabras clave: Vivienda. Tecnología. Espacio. Ciudad. Pertenencia.

Introdução

Uma cidade é formada principalmente pelo conjunto de estruturas urbanas, atores,² encontros ou interações entre esses atores e espaços. É um universo complexo e multifacetado, onde as possibilidades de interações entre os atores do processo são enormes. Com o advento da tecnologia, esses entrelaçamentos são ampliados não apenas em números, mas em possibilidades, já que, por meio principalmente da internet móvel, é possível desenvolver e perceber novas maneiras de interações, o que promove uma nova relação com a cidade. As possibilidades de interações e uso dos espaços, então, ampliam-se.

A fim de entender essas possibilidades de relação e conhecer essa nova forma de interação, faz-se necessário analisar o próprio conceito de espaço e as possibilidades de seu vivenciamento pelo homem. Segundo Milton Santos, em *A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção*,

O espaço é formado por um conjunto indissociável, solidário e também contraditório, de sistemas de objetos e sistemas de ações, não considerados isoladamente, mas como o quadro único no qual a história se dá. No começo era a natureza selvagem, formada por objetos naturais, que, ao longo da história, vão sendo substituídos por objetos fabricados, objetos técnicos, mecanizados e, depois, cibernéticos (SANTOS, 2006, p. 39).

Sobre os sistemas de objeto e sistemas de ações, o autor defende que ambos interagem onde “os sistemas de objetos condicionam a forma como se dão as ações e, de outro lado, o sistema de ações leva à criação de objetos novos ou se realiza sobre objetos preexistentes. É assim que o espaço encontra a sua dinâmica e se transforma.” (SANTOS, 2006, p. 39)

Tendo em mente essa conceituação de espaço e suas possibilidades de definições, que vão de meios naturais a artificiais, é possível perceber a existência de relações e interações vivenciadas em um espaço subjetivo, que é entendido por Santos (2006) como “espaços cibernéticos”, o que representa o nosso principal objeto de estudo, a cidade cibernética,³ que é um local presente no espaço subjetivo e concretizado por meio de interações entre os atores.

As relações do ser humano com os espaços sempre foram fator de promoção de diversos tipos de interações, sejam elas sociais, religiosas, de trabalho, lazer ou subjetivas, sendo que destas trataremos com mais profundidade. Todas as interações citadas estão presentes no meio urbano, mas, pensando mais a fundo no âmbito das interações subjetivas no espaço, percebe-se que elas são condicionadas e possibilitadas pela

2. Entende-se por “atores” os indivíduos, órgãos governamentais e empresariais, comércio, indústria, meios de transporte, enfim, todo e qualquer componente que coexista em uma cidade e é capaz de realizar interações com outros atores.

3. Essa nomenclatura foi também utilizada por Wertheim (2001), em *A história do espaço: de Dante à internet*, tratando da mesma relação de espaço aqui estruturado. Existem diferenças de terminologias, como Maia (2013), por exemplo, que utiliza o termo “cidade instantânea”, enquanto Mitchell (1999) emprega o termo “cidade de bits”. Todos, porém, tratam em geral do mesmo espaço subjetivo aqui denominado “cidade cibernética”.

elevação da psique humana a outro nível de percepção da realidade. Isso significa dizer que, ao se fazer presente em um espaço que não é físico, ou seja, ao interagir de maneira a adentrar em um universo que tenha seus princípios baseados em uma realidade de *bits*, o ser humano é capaz de apropriar-se desse espaço, interagindo com ele e estabelecendo relações diversas. Essa realidade subjetiva nos revela uma nova maneira de conhecer, interagir e perceber a cidade.

Assim, uma cidade também pode ser percebida e explorada em sua vertente subjetiva, uma realidade paralela que se faz presente em outro nível de relação sociocultural. Essa realidade, dir-se-ia, é ocasionada e possibilitada pelo advento da tecnologia, explicado a seguir.

Interações subjetivas no espaço

Para que um espaço seja considerado real, não é preciso que ele tenha coordenadas físicas. Em se tratando do ciberespaço, que é uma das manifestações do conceito de espaço, podem-se perceber nele características reais, mas que não são físicas. Pode-se dizer que se trata de um espaço envolto em desdobramentos tecnológicos e altamente convidativos, já que apresenta, em si mesmo, o sonho do “eu pensante”, da psique humana, da realidade presente em um universo paralelo, que é capaz de realizar infinitas interações e conexões por vários universos possíveis. Margaret Wertheim (2001), em *Uma história do espaço: de Dante à internet*, traça um paralelo entre o ciberespaço e a Cidade Prometida bíblica, a Nova Jerusalém.⁴

Durante a Idade Média, esse mundo paralelo, configurado pela cidade bíblica de Nova Jerusalém, era um local com importância enorme na sociedade, pois trazia, em suas características, a promessa do mundo ideal. A autora argumenta que “como o Céu, o Ciberespaço está sendo apregoado como um paraíso para almas” (WERTHEIM, 2001, p. 14). A principal comparação é em relação aos espaços e seus conceitos subjetivos, além da dicotomia entre alma cristã e psique humana, tendo também a psique um caráter extremamente afetivo em relação ao ciberespaço, o qual apresenta fatores atrativos para o homem, pois está a serviço do “eu cartesiano”, ou seja, do ser pensante e da psique humana.

Não se trata de uma ostentação do mundo cristão, mas apenas uma comparação de como se dava e como ainda se dá a busca por espaços ideais em outra realidade. Tratando-se desses espaços, a cidade cibernética pode ser contextualizada como um “substituto tecnológico para o espaço cristão no Céu” (WERTHEIM, 2001, p. 14). Sobre a relação entre os espaços físico e cibernético, Costa e Almeida, em artigo sobre as relações que envolvem os espaços e a tecnologia, ensinam que

É certo que não podemos cair no erro de pensar a emergência do ciberespaço como o fim do próprio espaço, mas deve-se observar o ciberespaço como sendo uma continuidade do espaço, uma nova forma de se produzir o espaço e de a sociedade contemporânea se organizar. (COSTA; ALMEIDA, 2009, p. 2).

4. Trata-se da cidade bíblica descrita no Apocalipse, que estaria acessível apenas às almas.



Os autores nos mostram que o espaço cibernético não é um concorrente e nem um substituto do espaço físico, mas uma realidade paralela presente na sociedade, esta que comporta e convive com ambos os meios.

O conceito de espaço, então, pode ser explorado de diversas maneiras, e em suas vertentes subjetivas se encontram as interações provenientes da navegação na internet e a própria presença da cidade cibernética: que compreende também essa navegação virtual, mas vai além dela. Caio Vassão, em *Arquitetura livre: complexidade, metadesign e ciência nômade*, sobre conectividade e navegação *web*, argumenta:

Um campo afetivo também se agencia a partir desta conectividade "translocal" fulltime. Desde a mania pelas comunidades virtuais até uma espécie de flaneur virtual, que trafega pela Web sem um fim em vista, que não realiza uma pesquisa necessariamente consequente (VASSÃO, 2008, p. 23).

Vassão, bem como Wertheim, defendem a ideia de um espaço cibernético afetivo, que valoriza o ser humano pelo fato de promover integrações e interações interpessoais, o que corrobora a existência e importância desse espaço cibernético para a sociedade atual. As relações, tanto em quantidades como em possibilidades, são enormes nesse espaço, podendo-se estabelecer interações não apenas entre pessoas, mas também entre objetos e espaços urbanos, inclusive reestruturando-se a maneira de se relacionar com os espaços. Esses espaços cibernéticos podem ser encarados como um local que, por suas características convidativas e seu caráter acolhedor, e por ser passível de estabelecer ali relações de afetividade e confiança, contenha relações no âmbito habitacional. Isso significa dizer que, ao acessar o universo paralelo possibilitado pela internet

Figura 1 • Representação de Nova Jerusalém: espaço paralelo ao ambiente físico

Fonte: <https://en.wikipedia.org/wiki/New_Jerusalem>. Acesso em: 17 dez. 2015.

móvel e realizar interações de diversos tipos neste espaço não físico, o usuário é capaz de se sentir em casa, pois é capaz de se apropriar desse espaço da mesma maneira que consegue se apropriar de espaços físicos da cidade.

Portanto, para entendimento das configurações tecnológicas espaciais na escala habitacional, é imprescindível estabelecer como objetivo a discussão de estudos referentes a essa vertente das interações, entendendo como se estabelece o habitar em sentido amplo, avaliando questões de pertencimento, afetividade e interação entre espaços. Para tanto, a experiência apreendida no espaço cibernético e o conceito de subjetividade dos espaços é o ponto de partida para que a habitação subjetiva seja analisada.

O habitar

Tendo por base a possibilidade de transferência da consciência (psique humana) a outro nível de realidade defendida por Margaret Wertheim (2001), quando explicita como os espaços subjetivos, como aquele da cidade prometida, podem influenciar no imaginário humano e no estabelecimento de relações sociais, além da visão de Caio Vassão (2008), quando nos mostra como o computador pode funcionar como mais uma camada do ambiente urbano, é possível analisar como as próprias práticas sociais cotidianas são passíveis de promover a sensação de pertencimento na escala urbana, ou seja, em como o indivíduo é capaz de apropriar-se dos espaços, seja no ambiente urbano físico ou no cibernético.

Na esfera do próprio conceito de habitar cabe uma discussão, já que a figura habitacional não se dá necessariamente apenas em escala residencial. Levando-se em consideração as relações de afeto e pertencimento do indivíduo com sua cidade, qualquer ambiente urbano pode ser, a princípio, uma habitação. Cada ambiente carrega em si a possibilidade do habitar.

Heidegger (1951), em *Construir, habitar, pensar*, argumenta que o construir tem o habitar como meta, porém, pode-se observar que nem todas as construções são *a priori* habitacionais. Por exemplo, uma rodoviária, uma ponte, uma estação de metrô e um mercado são, a princípio, construções e não habitações. “Essas várias construções estão, porém, no âmbito do nosso habitar, um âmbito que ultrapassa essas construções sem se limitar a uma habitação” (HEIDEGGER, 1951, p. 1)

Uma reflexão acerca dos pensamentos de Heidegger se faz no sentido de pensar como o habitar, no sentido de construir nossa “casa” no mundo e nos espaços, promove a construção da identidade do ser, pois, a partir daí, elaboramos nossas maneiras de territorializar os espaços, envolvendo-os como nossos. Essa relação pode ser construída e vivenciada em diversos ambientes.

O cidadão, ao traçar suas relações com a cidade e com os ambientes construídos, encontra-se fisicamente presente em diversos pontos, os quais se repetem ao longo de um percurso de sua rotina, isto é, vai ao trabalho, escola, a um parque perto de sua casa, atravessa uma ponte para ir à casa de um

amigo, a um bar, enfim, sua vida cotidiana é repleta de lugares que o cidadão frequenta com certa constância. Segundo David Lynch, em *A imagem da cidade*,

A cidade não é construída para uma pessoa, mas para um grande número delas, todas com grande diversidade de formação, ocupação e classe social. Nossas análises apontam para uma substancial variação do modo como as diferentes pessoas organizam sua cidade, de quais elementos mais dependem ou em quais formas as qualidades são mais compatíveis com elas (LYNCH, 2011, p. 123).

Desse modo, os ambientes mais frequentados e os espaços que são apropriados pelos habitantes, tendo em vista o caráter afetivo e íntimo dessa relação, apresentam-se, eles mesmos, como uma espécie de habitação. Na imagem a seguir, é possível perceber as pessoas interagindo em um espaço público urbano, tanto entre elas quanto com o espaço, um parque. Esse tipo de relação constrói a identidade do cidadão com a cidade.



Figura 2 • Evento em espaço público da cidade de Brasília, realizado em parque público

Foto da autora.

Essa relação é extremamente íntima, pois cabe somente ao indivíduo estabelecer uma afinidade tão profunda com locais singulares da cidade. O local de trabalho, por exemplo, é ambiente de frequente presença do sujeito, que constrói lá relações com as pessoas e com o próprio lugar. Da mesma maneira, o ponto de ônibus ou de metrô, a padaria da esquina e um parque também são locais na cidade que fazem sentido para o cidadão como espaço que vai além de um simples lugar na cidade, e sim um ambiente carregado de símbolos e significados. Esses locais se tornam familiares ao cidadão, que é capaz de se apropriar de tais espaços de maneira a considerá-los parte de si mesmo, de sua identidade.

Assim, habitar traduz-se não somente em possuir uma residência, mas no fato de ser e estar na cidade e de relacionar-se com seus espaços e suas possibilidades de interação, seja com os outros habitantes, com os trajetos urbanos ou tarefas cotidianas. O que se percebe é uma espécie de habitação momentânea que se dá em diferentes espaços e que é alcançada a partir das relações pessoais entre o ser e os espaços. O espaço público, portanto, torna-se cada vez mais privado, no sentido de promover, com o cidadão, uma intensa identificação, fazendo com que o lar do indivíduo ultrapasse as barreiras

de sua residência. Daí se dá o conceito de pertencimento e apropriação do espaço urbano, que é condicionado e estruturado por relações simbólicas que promovem ou aumentam a sensação de ser e fazer parte de um lugar na cidade.

Habitando a cidade cibernética

A relação entre os espaços descrita anteriormente pode ser analisada e interpretada de diferentes maneiras. Com o advento da tecnologia e dos dispositivos móveis conectados à internet, outro nível de espaço urbano é possibilitado e construído pelos habitantes. Esse espaço, o “ciberespaço”, torna-se cada vez mais presente na sociedade e já faz parte das paisagens urbanas, repletas de indivíduos, objetos e espaços conectados.⁵

Assim como existe afetividade e relação de pertencimento em espaços públicos físicos, há uma relação análoga em espaços conectados, onde o ser é capaz de habitar a própria cidade cibernética. Fascinado pela tecnologia e por extensões de si mesmo (tecnologia compreendida pelo celular, por exemplo), o ser humano, ao navegar pela cidade cibernética, estando corporalmente presente no espaço urbano físico, faz a ponte entre os dois mundos paralelos. Ele está presente na cidade física, relacionando-se com a cidade cibernética, realizando, assim, conexões com ambas e desenvolvendo relações afetivas e de pertencimento com os dois espaços simultaneamente.



5. Entende-se por objetos e espaços conectados tecnologias como carros com tecnologia GPS e totens para consulta de horários de ônibus e metrô, por exemplo. São esses espaços e objetos os elementos que fazem parte da paisagem urbana e que têm conexão com a internet, possibilitando, assim, relações entre si e entre os habitantes.

Figura 3 • Paisagens urbanas modificadas pela tecnologia. À esquerda, totens para consulta de horários de ônibus e, à direita, um cidadão conectado à cidade cibernética

Foto da autora.

Essa cidade cibernética, realidade possibilitada pela tecnologia, não é, de maneira alguma, uma realidade falsa ou inventada. Ela é tão real quanto as estações de metrô, ponto de ônibus, estacionamentos, pontes e muros dos trajetos cotidianos nas cidades, e se faz presente no dia a dia da população. Acessível e disseminada pelo País, a cidade cibernética está presente em grande parte da realidade do Brasil, que é o quarto país do mundo em número de *smartphones*, com 70 milhões.⁶ O mercado é crescente e contempla classes sociais diversas, o que promove um acesso incrível à cidade cibernética.

Quando o indivíduo vai à cidade cibernética, estando assim presente em outra realidade paralela, “mesmo seu corpo permanecendo no mesmo espaço físico, algum aspecto dele viaja para

6. Dados disponíveis em: <<http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/brasil-e-o-quarto-pais-do-mundo-em-numero-de-smartphones>>. Acesso em: 4 jun. 2014.

outra esfera. Não se deixa o corpo para trás, mas a posição do indivíduo não pode mais ser fixada apenas por coordenadas físicas” (WERTHEIM, 2001, p. 30). Essa possibilidade de conexão entre os espaços é também uma vertente da habitação, pois a real ideia de pertencimento a um lugar pode ultrapassar espaços físicos, tendo lugar na cidade cibernética. Daí se constrói a afetividade e ligação íntima com esse espaço não físico.

Caio Vassão realiza estudos acerca do ambiente urbano aumentado, que é possibilitado principalmente pela computação ubíqua.⁷ O autor propõe que

A Computação Ubíqua seja considerada concretamente como mais uma camada do Ambiente Urbano, em que a computação esteja inextricavelmente ligada à maneira como compomos o espaço, os deslocamentos, as viagens, as permanências, etc., enfim, nossa interação com o espaço urbano. Podemos, dessa maneira, até mesmo considerar que é corolário da disseminação da Realidade Aumentada em grande escala, e promoveria uma espécie de “Ambiente Urbano Aumentado” (VASSÃO, 2008, p. 32).

Essa cidade cibernética, possibilitada pela computação ubíqua, tão real quanto a cidade física, tem várias características e linguagem próprias. Segundo Souza e Silva (citados por SANTAELLA, 2013, p. 15), “o conceito de ubiquidade sozinho não inclui mobilidade”, porém, completam os autores, a mobilidade dos aparelhos faz com que eles se tornam ubíquos pela capacidade de poder se comunicar a qualquer hora, em qualquer lugar. No mesmo raciocínio, Santaella (2013) acredita ainda que nós mesmos nos tornamos seres ubíquos, justamente pela hiper mobilidade, pela qual estamos, “ao mesmo tempo, em algum lugar e fora dele” (SANTAELLA, 2013, p. 16). Segundo a autora, essa capacidade possibilitada pela ubiquidade dos objetos e dos seres nos dá uma sensação de onipresença, alcançada também, fazendo-se um paralelo com Wertheim (2001), em como a busca por um espaço ideal se concretiza com o sonho de ser capaz de se desdobrar em múltiplos lugares cibernéticos. Santaella (2013) ainda revela que a computação, nesse sentido, veio para ser capaz de aumentar as capacidades humanas, o que nos aproxima do espaço ideal, do “céu das almas” de Wertheim (2001), que é a cidade cibernética.

Essa cidade não tem fronteiras, pois se expande de acordo com a tecnologia, que tem limite indefinido. Também é interminável o número de conexões entre os indivíduos e entre indivíduos e coisas. O espaço ocupado por essa cidade não tem coordenadas físicas, somente dimensão tecnológica e desdobramentos de interações a nível afetivo. No plano subjetivo, a presença nesse campo virtual é constante e gerador de infindáveis conexões. Abrem-se novas possibilidades de mercado, de trocas, de interações e de transformação da própria cultura.

Habitar esse espaço é transportar sua psique para outro campo, reconhecendo nele sua identidade, suas vontades e sua presença, e ali a própria noção de espaço se confunde. Não há como negar a realidade desse mundo paralelo e nem a influência causada na cidade física.

7. Os termos “computação ubíqua”, “computação pervasiva” ou mesmo “computação onipresente” são sinônimos e usados para descrever a onipresença da computação na sociedade, compreendendo seus usos e abrangência. Vassão utiliza-se do termo principalmente no que se refere ao ambiente urbano, revelando a onipresença da computação e informática na própria cidade.

A apropriação e exploração das possibilidades de trocas na cidade cibernética é diversa, pois ela amplia a capacidade e número de interações entre os atores pela rápida disseminação da informação. Não se discute aqui a qualidade dessa informação, mas sim as possibilidades de exploração de trocas e intercâmbios nas várias vertentes urbanas, principalmente em questões referentes às facilidades e praticidades urbanas, especialmente interações sociais entre os atores e a cidade. Essas interações são compreendidas por relações entre habitantes, órgãos públicos, locomoção espacial, comércio, indústria, instituições financeiras, entre outras. Essas relações podem se concretizar fisicamente de diversas maneiras, como aplicativos com a intenção de melhorias no trânsito, denúncias de irregularidades no espaço urbano, esclarecimento de dúvidas referentes a vários assuntos, divulgação de temas diversos, e muitos outros.

Não se deve limitar, entretanto, a cidade cibernética às interações que são realizadas entre os indivíduos conectados. Muito mais do que o número e possibilidade de conexões, essa cidade possui características e desenrolar próprios, sendo compreendida por mais do que a simples presença de indivíduos em suas redes de interconexões. “A Cidade, então, torna-se um termo frágil, pois não mais abarca suficientemente as dinâmicas políticas, sociais e econômicas do mundo globalizado” (MAIA, 2013, p. 12). Podemos então considerar que a cidade não pode ser mais definida simplesmente como espaços físicos, pois ela representa toda a possibilidade de conceitos e inter-relações que ocorrem no ambiente urbano, tanto na realidade física quanto cibernética.

A discussão sobre interfaces e interações na esfera física do ambiente urbano, comparando-se com o ambiente tecnológico, é abordada por Lucia Santaella quando fala de interfaces que, o que antes era uma metáfora, hoje se faz presente na cidade cibernética. Segundo a autora,

Não é mais a esfera pública física que serve exclusivamente de plataforma para performances e encontros, mas agora a elas se adicionam as redes sociais que passam a funcionar como plataformas complementares, nas quais os indivíduos possam exercer sua cidadania (SANTAELLA, 2013, p. 61).

Exercer sua cidadania envolve se relacionar com a cidade e, no caso, é possível observar como a realidade da cidade cibernética possibilita uma nova esfera de troca de informações no quesito social que invade a própria cidade física. Acreditamos, como Caio Vassão (2008), que a internet é mais uma camada da cidade e, além disso, concordamos também com Marcelo Maia (2013), quando o autor defende a existência de uma “cidade instantânea”, onde as estruturas que a ergueriam, de maneira metafórica, seriam a tecnologia. De Margaret Wertheim (2001) nos apropriamos do termo por ela designado “cidade cibernética”, por fazer justamente um paralelo entre o mundo físico e o tecnológico, em que a autora realiza um estudo dos espaços, demonstrando como o ser humano, desde a Idade Média, é capaz de perceber diferenciações entre os espaços por ele habitados de maneira física ou metafórica, mas sem-

pre de modo real e concreto. Todos esses autores têm em comum a relação entre esse espaço tecnológico com a cidade de maneira bastante clara, o que acarreta na denominação do termo “cidade” para espaços que não são físicos. Como nos mostra a imagem a seguir, é possível perceber como um ministério, elemento típico da cidade física, tenha sua face cibernética, promovendo interações, divulgando notícias, entre outras possibilidades virtuais.



Figura 4 • Página virtual do Ministério da Cultura na rede social Facebook

Fonte: <<https://www.facebook.com/MinisterioDaCultura>>. Acesso em: 29 nov. 2014.

Sobre o papel da tecnologia e dos aparelhos que intermedeiam as relações, Vassão argumenta que, “de ferramenta, o computador⁸ passa a ser camada do ambiente, engendrando efetivamente um Meta-Espaço (VASSÃO, 2008, p. 33)”. Essa realidade não é apenas um detalhe da sociedade contemporânea, pois abrange diversos fatores sociais, sendo a própria computação ubíqua e a realidade urbana aumentada fatores que já estão presentes e que são importantes para as tomadas de decisão em organizações sociais, empresas, escolas, política, instituições, etc. A cidade cibernética está totalmente alinhada com as dinâmicas do dia a dia, e estar conectada a ela se torna uma artificialidade tão natural quanto o uso da energia elétrica: a sociedade não mais questiona seus motivos, apenas a integrou naturalmente em suas tarefas diárias.

Essa naturalização de uma artificialidade como a internet e seus usos traz diversas consequências de ordem social, econômica e cultural. Porém, mesmo em se tratando de uma tecnologia que veio para auxiliar o homem em suas tarefas, a internet permite usos diversos que podem ser perversos, desde a manipulação de informações, a exclusão digital (que acabaria por aumentar as desigualdades sociais), até a alienação de usuários, entre outros fatores negativos. Porém a conexão e apropriação consciente da internet estabelece facilidades cotidianas, como pagamentos de contas, consultas de informações *on-line*, facilidade na disseminação de conteúdo, entre outros. As consequências benéficas e maléficas existem, e o que estabelece o uso consciente desse espaço cibernético é justamente o fator humano. Assim, e observada a importância que essa variável tecnológica exerce na sociedade atual, não há mais como segregar esse espaço cibernético do lugar físico urbano, visto que são considerados como complementares.

Levando em conta a apropriação subjetiva de um espaço, podemos considerar que com a habitação também ocorre esse

8. Vassão entende por “computador” todas as possibilidades de CPU conectadas, compreendendo tudo aquilo que está ligado à rede mundial de computadores. Essa realidade abarca dispositivos móveis, totens, mapas interativos, etc.

processo, compreendendo também questões de afetividade além de praticidades cotidianas. Tomando-se como parâmetro a existência desse espaço cibernético, dessa cidade tecnológica que envolve todos os cidadãos e os invade em seus momentos cotidianos, dos mais simples aos mais complexos, e observando-se o comportamento da própria sociedade e da cidade em prol da sua outra face, da cidade cibernética, é necessário admitir que exista habitação não física nesse espaço.

Como no próprio espaço urbano físico, a habitação não necessariamente representa uma residência, aqui também não é diferente. A relação é real, e as interações e relações afetivas são o que promovem a habitação nesse espaço. Tomando por base a computação ubíqua, é possível observar que existem endereços mapeáveis na cidade cibernética. Essa habitação se torna possível não somente por questões técnicas de endereçamento de IP,⁹ por exemplo, mas por questões da prática do cotidiano, como busca por informações, coisas e lugares no ambiente tecnológico. Essa relação, a princípio, é como procurar um endereço, pois, no local adequado, o cidadão digita o que deseja encontrar, sendo possível localizar “moradas” em múltiplos espaços virtuais, como *sites* diversos, Facebook, Instagram, entre outros.

É interessante notar que até mesmo a denominação dessas páginas pessoais se apropriou da relação física existente na cidade, pois, para que se vá ao seu próprio perfil em uma rede social, por exemplo, visualizando e modificando suas informações pessoais, o indivíduo deve procurar o ícone “*home*.”¹⁰ Quando um cidadão explora uma página virtual, seja ela pessoal, empresarial, política, governamental, etc., diz-se que fez “uma visita” ao local acessado.

Percebe-se então que as relações existentes entre as cidades física e cibernética são muito evidentes, a ponto de existirem nomenclaturas comuns de endereços e visitas, possibilitando uma forte sensação de intimidade, o que pode facilitar o processo de apropriação e uso do ambiente cibernético, a ponto de o cidadão reconhecê-lo como um espaço habitacional. Lucia Santaella sustenta essa argumentação quando fala sobre computação ubíqua. A autora declara que “tanto as cidades quanto os corpos passaram a funcionar como interfaces conectadas” (SANTAELLA, 2013, p. 55). Segundo a autora, esse fenômeno ocorre desde que a internet móvel passou a fazer parte de nossas vidas, de maneira naturalizada. Assim, e ainda segundo a autora, a relação principal entre nossos corpos físicos, a tecnologia e as cidades é a interface possibilitada pela extensão de nossos corpos pelas tecnologias, o que promove uma interação com a cidade cibernética de maneira natural.

Para que a dinâmica entre ser humano, tecnologia e cidade seja satisfatória, as interfaces, segundo Santaella (2013, p. 67), “precisam levar em consideração as complexidades ergonômicas que incluem o grau de sensibilidade do usuário, o contexto do uso e da funcionalidade das interfaces na ecologia dos ambientes de habitação, trabalho e lazer”. A autora nos lembra de que, antes da possibilidade de relacionar esses ambientes pela tecnologia, cada um continha sua própria eco-

9. O IP (*internet protocol*) é o protocolo de comunicação da internet, sendo responsável por endereçar e encaminhar os blocos de informação que trafegam pela rede mundial de computadores.

10. Mais do que significar “casa” em inglês, a palavra *home* abarca conceitos íntimos de lar, de pertencimento a um local que pode ser, inclusive, subjetivo.

gia. Nos dias de hoje, porém, os sistemas estão relacionados, tendo suas características, identidades e símbolos esquematizados pelo cidadão de maneira a contextualizar os ambientes em uma escala em que a internet passa a ser o principal meio. Essa realidade, ancorada na navegação virtual estabelecida por parâmetros simbólicos e afetivos, promove uma apropriação subjetiva do espaço cibernético, o que pode ser caracterizado como uma habitação, um lar, ainda que em um ambiente que não é físico.

Assim como ocorre contaminação de nomenclaturas típicas da cidade física na cidade virtual, o oposto também ocorre. É possível observar cada vez mais na cidade física nomenclaturas típicas e que só fazem sentido prático na cidade cibernética. É o caso de discursos com *hashtags* concretizadas e dispostas no ambiente urbano, principalmente como propaganda. Exemplo disso é a propaganda do Tribunal Eleitoral (*#vempraurna*) e da Empresa Brasileira de Correios e Telégrafos (*#vamaislongo*). É uma linguagem de busca de informações presente no ambiente virtual, mas que, com a disseminação desse ícone (*#*) como forma de compartilhamento de informação, o espaço físico urbano se apropria dessa realidade, demonstrando que a contaminação das cidades é recíproca. Apesar de ambas guardarem características e linguagem próprias, a dinâmica da sociedade favorece a integração de diversos elementos nas duas cidades, o que torna o processo de integração ainda mais intuitivo e natural. Na imagem a seguir, é possível perceber essa relação de utilização de elementos típicos da cidade cibernética invadindo a cidade física.



Figura 5 • Centro comercial, em Brasília-DF, utilizando a linguagem da cidade cibernética (*#feliznatal*)

Fonte: divulgação do Centro Comercial Brasília Shopping. Foto da autora.

Como visto anteriormente, os espaços físicos públicos tornam-se cada vez mais privados, mas o oposto também ocorre, pois os espaços privados, com a possibilidade de visitas e visualizações, além de compartilhamento das informações a partir da cidade cibernética, também se tornam, eles mesmos, cada vez mais públicos. A cidade cibernética apresenta uma abertura maior de entrada em suas estruturas, que são visíveis e acessíveis a toda a comunidade virtual. Essa tendência de tornar o íntimo acessível a qualquer cidadão conectado e a sua

consequente disseminação é uma nova configuração dos espaços na cidade cibernética, tanto nas escalas comerciais, empresariais, políticas quanto individuais e em outras vertentes sociais, o que promove, na sociedade em geral, a necessidade de se fazer presente na cidade cibernética.

Se existe então a habitação subjetiva, é imperativo que haja uma relação de pertencimento e ligação afetiva com a cidade cibernética. A presença de todos em todo lugar, possibilitada pela ampliação da realidade e pela representação eletrônica, emerge em uma velocidade que é incompreensível pelo ser humano e possibilitada somente pela tecnologia.

Se o trabalho de Heidegger (1951) nos faz refletir sobre a própria questão do ser-estar em um lugar e sobre o domínio filosófico do pertencimento em relação às estruturas que são construções e habitações em nível subjetivo, Vassão (2008) e Santaella (2013) nos trazem à sociedade tecnológica e à computação, trabalhando a imagem do ser e sua identidade com o espaço da cidade cibernética. Essa reflexão nos revela como a apropriação desse espaço segue a mesma lógica do ser-estar espacial de Heidegger, porém em nível tecnológico.

Pode-se afirmar, então, que essa habitação do ambiente tecnológico se torna natural ao ser humano conectado, que enxerga nessa cidade uma morada e, pela tecnologia, é capaz de se apropriar do espaço não físico. Essa capacidade de transportar sua psique para outro nível de realidade que apresenta formas gráficas, interações entre indivíduos e lugares, possibilidade de interação com lojas, governo, museus e outras formas que são tradicionalmente pertencentes ao espaço físico se torna uma realidade para a nossa sociedade, o que promove modificações na cultura e nas formas de interação entre os atores.

A ocupação desse espaço tecnológico é cotidiana, e a habitação desse lugar se dá de maneira natural, promovendo, em um local envolto em tecnologia e aberto a todas as pessoas conectadas, relações de afetividade e pertencimento, o que ocasiona a habitação subjetiva em um ambiente não físico: a própria cidade cibernética.

Considerações finais

Com base em conceitos de apropriação e uso de espaços não físicos, e ancorados na argumentação da possibilidade de pertencimento, na esfera afetiva, que caracteriza a apropriação dos espaços urbanos, abordou-se a ideia da realidade de um espaço não físico e cibernético que é feito de interações e que faz parte da sociedade atual. Porém vale lembrar que a dualidade de espaços é mais antiga do que a tecnologia, já que o conceito de espaço não físico sempre esteve presente nas criações humanas. A tecnologia veio então como fator de promoção de um espaço subjetivo para o qual a psique humana é transportada.

Com relação à habitação, a possibilidade de se apropriar das estruturas urbanas se faz presente em todas as composições da cidade, e o espaço urbano também se torna, a princípio, passível de *locus* habitacional. Entretanto a ideia de pertenci-

mento vem da relação íntima entre o indivíduo e os espaços por ele ocupados, que acabam se tornando uma habitação.

Assim como espaços urbanos que não correspondem às moradas podem ser habitados, também são habitacionais os espaços não físicos possibilitados pela tecnologia móvel, a cidade cibernética. O entendimento desse espaço que não tem coordenadas físicas como uma “cidade” é tão forte para a sociedade que a nomenclatura característica do espaço urbano também aparece nesse espaço tecnológico, como “visitar uma página virtual”, “home” e “endereço eletrônico”, por exemplo.

Como resultado dessas interações e da presença da cidade cibernética em toda a sociedade, os espaços públicos se tornam cada vez mais privados, pois indivíduos conectados sentem-se “em casa” em qualquer ponto da cidade física e, em contrapartida, os espaços privados também se tornam cada vez mais públicos, tendo em vista a possibilidade de acesso e de troca de informações sobre entidades específicas entre os habitantes dessa cidade virtual.

Essa realidade modifica diversas relações entre os indivíduos e entre indivíduo-cidade, especialmente quando percebemos a rapidez com que a internet móvel se tornou natural no cotidiano das pessoas e das cidades. Lucia Santaella (2013) aposta na invisibilidade ainda maior da internet, que ficará infiltrada em todos os lugares, de modo a fazer parte de todos os momentos do cidadão sem que ele se dê conta do processo. Essa familiarização entre tecnologia, cidade e cidadão emerge para a construção de uma cidade cada vez mais cibernética, com cada vez mais fatores sociais presentes no mundo de *bits*, como páginas de empresas/governantes que anseiam por um contato mais direto com seu público/eleitor.

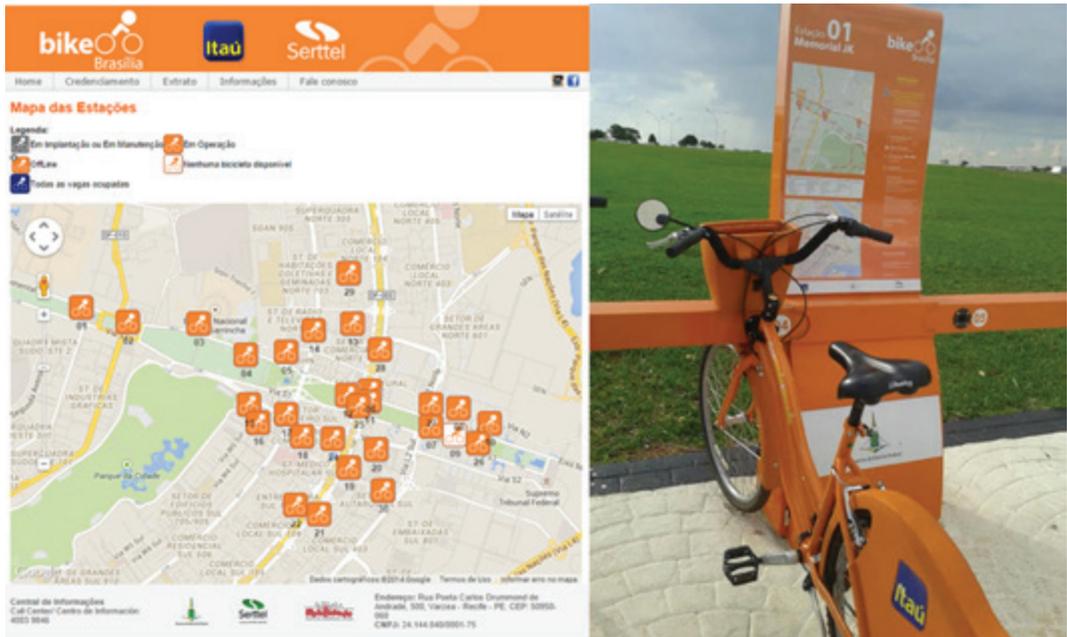
O ser humano, nesse processo, torna-se a variável de maior valor para as trocas efetuadas na cidade cibernética, já que percebemos, cada vez mais, uma informação direcionada a cada indivíduo por meio da rede, como publicidade específica, por exemplo. Se formos fazer um paralelo com a cidade física, seria como se, ao se deslocar pela cidade, o indivíduo fosse abordado por inúmeros lembretes anunciando produtos, serviços ou curiosidades que ele tenha se interessado. Essa leitura e direcionamento de informação na cidade cibernética já é uma realidade.

A internet e sua naturalização já estão plenamente estabelecidas nos espaços urbanos das metrópoles, e indicamos que os desdobramentos são de uma familiarização ainda maior com esse espaço cibernético, principalmente se levarmos em conta a capacidade das redes sociais de abranger indivíduos, serviços, política, comércio e cultura como se fosse uma “praça urbana”, onde todos se encontram. Com a possibilidade de o cidadão ir às ruas conectado, ele é capaz de agregar ainda mais a cidade física à cibernética e vice-versa, podendo denunciar irregularidades na cidade, realizar pesquisas de preços, interagir com páginas governamentais, etc. Tudo isso em tempo real.

Podemos perceber, com base na imagem a seguir, um exemplo da relação entre as cidades física e cibernética, o Bike-brasil.¹¹ Aqui, percebemos a ponte entre as duas cidades e

11. É um sistema de compartilhamento de bicicletas, cujo funcionamento necessita de um aplicativo para a utilização das bicicletas distribuídas pelos pontos da cidade. Para melhor entendimento do sistema, acessar <<http://www.mobilicidade.com.br/bikebrasil/comouutilizar.asp>>. Acesso em: 25 nov. 2014

podemos observar a versão do mesmo sistema nas cidades cibernética e física. A interface entre os sistemas é justamente o aplicativo que funciona em *smartphones* conectados.



Assim, política, economia e sociedade se veem presentes nesse espaço virtual, com ou sem seu consentimento, e, a partir daí, as tomadas de decisão tanto individuais quanto empresariais ou políticas devem considerar as consequências desse espaço de conexões entre os indivíduos e coisas.

A presença de todos em todo lugar e a possibilidade de o cidadão perceber como suas atitudes *on-line* podem influenciar diretamente a construção da cidade cibernética promovem a apropriação desse espaço de maneira que ele faça parte do cidadão, o que leva à habitação nessa cidade e a conseqüente afeição a esse espaço. A sensação de pertencimento ao ambiente tecnológico é intuitiva e real, pois, assim como ocorre na cidade física, a cibernética apresenta estruturas e possibilidades de interação suficientes para que o habitante se sinta parte integrante daquele espaço, modificando-o, interagindo com ele e com outros habitantes e, principalmente, afeiçoando-se a esse ambiente, apropriando-se dele. O habitante existe e habita esse espaço, vivenciando as suas mudanças, interações e possibilidades.

Referências

COSTA, Aldenilson dos Santos Vitorino; ALMEIDA, Daniel Vatter de. **Reflexões sobre as novas configurações espaciais: a emergência do ciberespaço e suas implicações sobre o espaço urbano**. Lisboa: Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação, 2009. Disponível em: <<http://bocc.ubi.pt/pag/boc-c-adenilson-ciberespaco.pdf>>. Acesso em: 4 nov. 2010.

HEIDEGGER, Martin. **Construir, habitar, pensar**. [Bauen, Wohnen, Denken - 1951]. Tradução de Marcia Sá Cavalcante

Figura 6 • Relação entre um aplicativo na cidade cibernética e sua materialização na cidade física

Fonte: <<http://www.mobilicidade.com.br/bikebrasil/mapestacao.asp>>. Acesso em: 25 nov. 2014. Foto da autora.

Schuback. Conferência pronunciada por ocasião da “Segunda Reunião de Darmstadt”; publicada em *Vortrag und Aufsätze*, G. Neske, Pfullingen, 1954.

LYNCH, Kevin. **A imagem da cidade**. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 3. ed. São Paulo: WMF; Martins Fontes, 2011. (Coleção cidades.)

MAIA, Marcelo Reis. **Cidade instantânea (IC)**. 2013. 295 f. Tese (Doutorado em *Design e Arquitetura*) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

MITCHELL, Willian. **City of bits**. Cambridge: MIT Press, 1999.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Paulus, 2013. (Coleção Comunicação.)

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção**. 4. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006. (Coleção Milton Santos, 1.)

VASSÃO, Caio Adorno. **Arquitetura livre: complexidade, meta-design e ciência nômade**. São Paulo: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, 2008.

WERTHEIM, Margaret. **Uma história do espaço de Dante à internet**. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Revisão técnica de Paulo Vaz. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

Recebido em 14/08/2014

Aprovado em 18/11/2014

