

Hoje, as atividades dominantes da sociedade em rede (finanças, serviços, comércio, mídia, entretenimento) estão organizadas em torno da lógica dos espaços de fluxos, enquanto a maioria das formas de construção autônoma de significado, identidade e resistência social e política foram e estão sendo construídas no ciberespaço mas também, e cada vez mais, em torno dos espaço de lugar. As tecnologias móveis formam comunidades ao mesmo tempo planetárias e ancoradas no lugar. A grande questão será fazer dessa interrelação de espaços uma ferramenta de redemocratização, de aquecimento do espaço público, de melhoria da cidadania e da vida social.

Assim, as diversas práticas sociais da cibercultura (chats, listas, blogs) estão, pouco a pouco, transformando e re-estruturando o espaço de fluxos e os espaços de lugar. A nova estrutura midiática, aberta, permite a expressão autônoma através da liberalização do pólo da emissão. Grupos sociais estão estabelecendo relações de proximidade através das redes eletrônicas, como demonstram práticas atuais como a ocupação do espaço real através de organizações virtuais, a disseminação da conectividade em espaços físicos da cidade, a emergência de projetos em cibercidades e a correlata institucionalização de processos de inclusão digital, ciberdemocracia, cibercidadania e governância eletrônica.

Não estamos inaugurando um mundo pós-urbano, muito pelo contrário, estamos vivendo o reforço do urbano. O crescimento de espaços eletrônicos não está se dirigindo para dissolução das cidades, como tem sido freqüentemente anunciado por futuristas e utopistas. Os lugares urbanos e os espaços de fluxo eletrônico influenciam-se mutuamente na cidade ciborgue.

André Lemos é professor da Facom/UFBA, coordenador do Centro de Estudos e pesquisa em Cibercultura. Atualmente desenvolve pesquisa sobre cidades e cibercultura com apoio do CNPq.

O homem só existe na cultura e a cidade é um dos seus principais artefatos, morada dos agrupamentos sociais, palco da cultura humanista e berço das artes e espetáculos. A cidade sempre foi uma estrutura híbrida e complexa, mas é a partir da década de 70, com a convergência entre as novas tecnologias e a informática, que podemos situar a emergência de uma cidade-ciborgue, fusão, complexificação e transformação da estrutura urbana clássica pelas tecnologias digitais de comunicação e informação. O processo está em andamento e em complexificação crescente. A cidade-ciborgue é a forma atual do espaço urbano, da polis contemporânea na sociedade das redes telemáticas, da cibercultura e da era pós-industrial. Emergem daí projetos, iniciativas e debates sobre cidades virtuais, governo eletrônico, cibercidadania, exclusão e inclusão digital, ciberdemocracia; todas questões urgentes para a compreensão da cibercultura do século XXI.

O espaço cibernético e o tempo real juntam-se ao espaço físico e ao tempo cronológico. Não se trata de uma substituição das cidades de aço e concreto mas de uma reconfiguração profunda. Há uma interrelação aguda entre os espaços eletrônicos e os espaços físicos. O espaço de fluxo reestrutura e dá forma as cidades contemporâneas. Ele não se opõe ao espaço de lugar. Ao contrário, agudiza-se a relação entre esses dois espaço. Os espaços de lugar, como ruas, monumentos e praças passam a ser interfaceados pelo espaço de fluxo através dos diversos dispositivos de conexão às informações digitais.

As diversas práticas sociais da cibercultura mostram bem essa relação sinérgica dos espaços. Podemos exemplificar como experiências mundiais com as chamadas cidades virtuais (cidades digitais, cibercidades), a expansão das redes sem fio (*wireless*), as diversas comunidades e ativistas que usam a rede para agir sobre o local, os fenômenos atuais das Flash Mobs e do Bookcrossing<sup>1</sup>, entre outros. Todos mostram a intensa relação entre os dois espaços, a coexistência entre a cidade de concreto e a cidade de bits.

---

<sup>1</sup> FlashMobs são manifestações relâmpago onde pessoas marcam via rede locais de concentração, reúnem-se e dispersam-se em seguida. O bookcrossing é uma prática organizada via rede para deixar livros que serão achados por pessoas, lidos e deixados novamente no espaço urbano. Essas práticas mostram a relação entre o espaço urbano físico e o espaço das redes telemáticas.

## CIDADE-CIBORGUE.

André Lemos

As cidades contemporâneas passam por transfigurações importantes com o advento das novas tecnologias de comunicação e informação e, embora toda cidade seja um artefato complexo composto por diversas redes materiais e espirituais (Saint Simon), podemos ver as atuais cidades como uma cidade-ciborgue. A cidade-ciborgue é a cidade da cibercultura, preenchida por novas redes telemáticas - e as tecnologias daí derivadas - que se somam às redes de transporte, de energia, de saneamento, de iluminação e de comunicação. Devemos compreender a cidade-ciborgue como um híbrido, composto de redes sociais, infraestruturas físicas, redes imaginárias, constituindo um organismo complexo, cuja dinâmica está atrelada às novas tecnologias da cibercultura, próximo da metáfora do ciborgue. A cidade sempre foi um artifício e hoje essa artificialidade está presa nas garras do digital.

A cidade é uma máquina imaginária e concreta, que coloca em sinergia processos complexos de transporte e comunicação. Este não é um fato novo e desde as primeiras necrópoles primitivas, passando pelas cidades medievais, pelas cidades do renascimento, pelas cidades modernas da era da eletricidade, das redes de comunicação (telégrafo, rádio e TV) e do automóvel, até as cidades contemporâneas do ciberespaço, o que está em jogo são as dinâmicas social, política e econômica das diversas redes tecnossociais. Desde as primeiras cidades esta relação, que é própria da cultura, se dá pela circunscrição artificial do mundo natural. A cidade é uma grande máquina artificializante.

Desde a clássica “República” de Platão que os homens sonham com a cidade ideal, berço da vivência democrática, livre e autônoma. As cidades utópicas de Platão, Thomas More, Santo Agostinho ou Campanella lembram sempre o desejo humano inalcançável de um lugar e tempo ideais. E a utopia é sempre uma *u-cronia* já que o lugar a chegar (*u-topos*) está sempre fora do tempo (*u-cronos*). A cidade-ciborgue da cibercultura é preenchida por essa utopia (o fim do trabalho, a sociedade do lazer, a informação livre) e também pelas diversas distopias (1984, Metrópolis, Blade Runner, Matrix) de um mundo controlado e robotizado pelas tecnologias.