

**A imobilidade móvel nos engarrafamentos de belo horizonte:** ou como preencher as lacunas físicas através dos espaços informacionais<sup>1</sup>

Débora de Carvalho Pereira<sup>2</sup>  
Joana Ziller<sup>3</sup>

Universidade Federal de Minas Gerais

## Resumo

Este artigo parte da metáfora das camadas para refletir sobre a influência mútua das instâncias socioculturais, física e informacional em relação à nossa inserção no espaço, tomando como estudo de caso a manifestação no Twitter do comportamento de usuários das TIC, especificamente na metrópole de Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil. Para tanto, refletimos conceitualmente sobre a hibridação espacial na cibercultura (2) e sobre a imobilidade móvel do sujeito dentro de um carro, na frente da tela de um celular (3). O estudo de caso (4) mostra exemplos dessa sobreposição espacial no Twitter e aponta para considerações finais (5).

## Palavras-chave

Camadas geográficas; camadas informacionais; espaço híbrido; Twitter

## Introdução

O que fazer preso em seu carro, sozinho, em um engarrafamento? Se antes a resposta era somente pensar, ou ouvir música, ou maldizer o trânsito, atualmente, com os novos dispositivos técnicos móveis, como os celulares e computadores portáteis, surgem alternativas de ocupação deste espaço e tempo que pareçam perdidos na inutilidade.

De fato, a cultura da conexão generalizada transforma a noção humana de espaço e o próprio pensamento coletivo a este respeito. É uma cultura amparada pela popularização das tecnologias de informação e comunicação (TICs) e pela apropriação dos espaços geográficos pelos dispositivos móveis de conexão, como os celulares, que catalisam práticas

---

<sup>1</sup> Artigo científico apresentado ao eixo temático “Mobilidade, redes e espaço urbano”, do III Simpósio Nacional da ABCiber

<sup>2</sup> Doutoranda em Ciência da Informação pela UFMG, com a pesquisa “As produções de sentido para a gestão da ‘natureza’ entre os atores das redes ambientais: fluxos de informação da internet”. Mestre em Extensão Rural pela UFV, é jornalista e pesquisadora do Núcleo de Estudos das Mediações e Usos Sociais dos Saberes e Informações em Ambientes Digitais (Nemusad) e pesquisadora colaboradora do Núcleo de Estudos Interdisciplinares sobre Psicoativos. E-mail: debcarpe@gmail.com

<sup>3</sup> Doutoranda em Ciência da Informação pela UFMG, com pesquisa sobre qualidade da informação no conteúdo gerado pelo usuário, é mestre pela mesma instituição, em que defendeu dissertação sobre qualidade da informação em webjornais. Jornalista e coordenadora do curso de Jornalismo Multimídia do Centro Universitário UNA. Pesquisadora do Núcleo de Estudos das Mediações e Usos Sociais dos Saberes e Informações em Ambientes Digitais (Nemusad). E-mail: joana.ziller@gmail.com

informativos. Surgem espaços híbridos conectados (SOUZA E SILVA, 2006), que reconfiguram as relações de comunicação e constroem novos rituais, nos quais padrões repetitivos definem as fronteiras de interação entre sujeitos e fortalecem novas significações para o imaginário tecnológico (CABRERA, 2006).

Esse imaginário, segundo Cabrera (2006, p. 177), é o que sustenta o mercado do consumo midiático. Para este autor, o futuro, como uma promessa das novas tecnologias, está amparado por um sistema de crenças envolvido pelo véu da novidade, que modela a cultura e a vontade humana. A renovação é a preocupação essencial das indústrias das TICs, determinada pelo imperativo possessivo da necessidade de possuir o *novo*, aliada ao otimismo em relação ao futuro e à conexão contínua. Assim, fenômenos como a produção e circulação de imagens (fotos e vídeos) e as práticas sociais de marcação urbana do ciberespaço em ambientes virtuais (LEMOS, 2009); a vigilância distribuída através do monitoramento, classificação e controle digital (BRUNO, 2009); e os games de ativismo interativo que geram novas esferas sociais (SILVEIRA 2009) são exemplos do surgimento de uma nova paisagem informacional, que se situa no imaginário coletivo como algo inevitável, orientado pelo mercado de consumo.

Esta paisagem é construída por ferramentas, ditas de ‘websemântica’, que promovem a troca entre usuários e o acesso a acervos gigantescos de conteúdo, dos mais diversos temas. Para além disso, esses dispositivos modificam nossa vinculação com o espaço, possibilitando uma inter-relação de nossa inserção espacial, apta a se modificar a cada momento, e das informações, de caráter mais perene, acessáveis por meio dessas ferramentas. Tal possibilidade vem se depositar como uma nova camada em nossa relação com o espaço, tradicionalmente mediada por conjuntos de elementos de natureza física e sociocultural.

A metáfora das camadas é recorrente nas discussões sobre tecnologia. Está presente tanto nas explicações sobre o funcionamento das redes<sup>4</sup>, quanto entre os princípios de *webwriting*<sup>5</sup>, que buscam a adequação do conteúdo construído para a internet aos recursos multimídia disponíveis. Ao tratarmos da relação entre o espaço e as tecnologias digitais, é possível pensar em um outro tipo de classificação em camadas. A tecnologia possibilita que as

---

<sup>4</sup> O Modelo OSI explica o funcionamento técnico das redes dividindo-o em sete camadas, das quais a mais superficial é o software que envia e recebe dados; a mais profunda, a camada física, formada por cabos e hubs (MORIMOTO, 2008).

<sup>5</sup> Rodrigues (2006) compara a lógica de planejamento de conteúdo na Internet às camadas de uma cebola: cada uma delas tem as características do conjunto, mas é possível aprofundar-se na camada seguinte.

dimensões afetiva, estética e histórica, por exemplo, sejam re-configuradas pela relação que estabelecemos com o espaço.

Essa nova camada, compostas pelas potencialidades informacionais da tecnologia, é invisível ou indecodificável sem a mediação de aparatos digitais. Informações digitalmente acessáveis sobrepõem-se às camadas anteriores, re-contextualizando nossa relação com elas, tanto no que tange aos aspectos físicos quanto aos relacionais.

Este artigo parte da metáfora das camadas para refletir sobre a influência mútua das instâncias socioculturais, física e informacional em relação à nossa inserção no espaço, tomando como estudo de caso a manifestação no Twitter do comportamento de usuários das TIC, especificamente na metrópole de Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil. Para tanto, refletimos conceitualmente sobre a hibridação espacial na cibercultura (2) e sobre a imobilidade móvel do sujeito dentro de um carro, na frente da tela de um celular (3). O estudo de caso (4) mostra exemplos dessa sobreposição espacial no Twitter e aponta para considerações finais (5).

## **2. Ciberespaço na cidade: a sobreposição híbrida de camadas informacionais**

Embora o termo ciberespaço tenha sido utilizado pela primeira vez por William Gibson, em 1984, em uma publicação de ficção científica, para caracterizar o espaço imaterial resultante da conjunção entre cibernética e espaço, o conceito atual de ciberespaço (LEMOS, 2002; SOUZA e SILVA, 2006; SANTAELLA, 2008) está longe de ser uma ficção. Ao contrário dessa separação radical entre espaço físico e mundo virtual, ciberespaço significa uma sobreposição cultural híbrida de informações estratégicas sobre um determinado espaço geográfico, físico, material.

Segundo considerações de Souza e Silva (2006), espaços híbridos são espaços formados pelo fluxo de usuários que portam aparelhos móveis de comunicação e estão constantemente conectados à Internet, e através dela, a outros usuários. A autora questiona, portanto, como os telefones celulares podem criar novos tipos de ambientes sociais, através de sua interface tecnológica (SOUZA E SILVA, 2006, p.26) e desenvolve o conceito de espaço aumentado de Manovich (2002, apud Souza e Silva, 2006), para o qual as câmeras de vigilância que transmitem imagens para redes de informação, o uso de tecnologias como celulares e GPS e a popularização de monitores de TV nos espaços públicos diluem as bordas entre realidade virtual e física.

Este fenômeno resulta em uma realidade híbrida (SOUZA e SILVA, 2006, p.31) na qual práticas sociais fluem em espaços físicos e digitais, através da mobilidade dos sujeitos. O espaço híbrido, portanto, não é apenas possível pela tecnologia, mas sim é um espaço que se define entre as fronteiras dos espaços físicos e digitais, que se utilizam dos dispositivos móveis de comunicação como interfaces culturais. Assim, as redes sócio-técnicas materializam suas relações através da conexão generalizada e da mobilidade, paralelamente em espaços físicos e digitais.

Se antes os termos ‘cibercultura’ e ‘ciberespaço’ se referiam apenas às possibilidades oriundas da internet fixa, o que já não era pouco, pois incluem redes de informação que suportam comunidades de vários tipos, descentralizadas e des-hierarquizadas, o surgimento dos dispositivos móveis veio para complementar e tornar ainda mais híbridos os espaços físicos sobrepostos aos espaços conectados.

Estes espaços sociais móveis, em contínua conexão, são amparados pelo uso da interface de tecnologias portáteis. Mas, vale frisar, são definidos pelo uso cultural que os usuários de celulares fazem dessas interfaces, resultando na reconfiguração de nossa percepção geográfica. As interfaces, portanto, podem ser consideradas interfaces culturais, pois são definidas culturalmente, o que significa que sua aplicação social não é definida na sua criação, mas emerge numa conjuntura posterior, quando comunidades virtuais deixam a conexão fixa à internet para se movimentarem em espaços físicos interfaceados pelas tecnologias móveis, o que permite que se conectem de outros modos, compartilhando com outras pessoas o mesmo espaço, via sistemas de posicionamento. Segundo a autora:

Um espaço híbrido, então, é um espaço conceitual, criado pela fusão das bordas entre espaços físicos e digitais, devido ao uso de tecnologias móveis como interfaces sociais. Entretanto, um espaço híbrido NÃO é construído por tecnologia. É, sim, criado pela conexão de mobilidade e comunicação, e materializado por redes sociais desenvolvidas simultaneamente em espaços físicos e digitais (Souza e Silva, 2006, p.32)

Para provar que o uso cultural das interfaces emerge de sua aplicação social, Souza e Silva (2006) observa a apropriação de dispositivos móveis em culturas diferentes. No Japão, por exemplo, tribos de adolescentes utilizam os celulares para trocar mensagens e se localizar, e quase nunca como um telefone (para falar). Por estarem continuamente conectados, eles não mais percebem as fronteiras entre espaços físicos e digitais, assim como também não têm mais a sensação de 'entrar' na internet, pois já incorporaram o estado de imersão na rede

mundial de dados como algo normal. As redes sociais ocupam este espaço e transformam a vida cotidiana pelo uso da tecnologia.

No Brasil, ainda que a configuração do mercado das empresas de telefonia móvel imponha forte limitador socioeconômico ao acesso a serviços além dos de voz e SMS<sup>6</sup>, também há uma reconfiguração da experiência cotidiana pelo uso de dispositivos móveis. Mesmo o SMS e os serviços de voz, formas mais simples e baratas de comunicação móvel, têm o potencial de alterar nossa relação com os acontecimentos à nossa volta, na medida em que, por exemplo, permitem a multiplicação da expressão de hierarquias informacionais temporárias – o que nos parece muito importante em determinado momento pode ser comunicado imediatamente, assim que emerge hierarquicamente no rol de informações do cotidiano; no caso dessa emergência se mostrar temporária, desse vir à tona provisório ser apagado pelo próximo acontecimento, e pelo seguinte a ele, a emissão pelos dispositivos móveis está consumada.

Mas japoneses ou brasileiros não se desconectam do mundo físico da cidade para entrarem no mundo digital interfaceado pelos dispositivos móveis. A relação presencial das pessoas entre si e com a materialidade e os aspectos socioculturais que nos cercam está mantida mesmo quando nos comunicamos com alguém do outro lado da cidade ou do mundo por meio do telefone celular. Se olharmos para nossa inserção no espaço, o que se dá pode ser lido como a sobreposição de uma camada informacional ao mundo pré-existente à nossa volta.

Onde quer que estejamos, podemos diferenciar no nosso entorno camadas físicas e abstratas; formais e subjetivas. Nossa relação com o espaço é baseada em condições que “simultaneamente permitem e limitam as possibilidades” (LEFEBVRE, 2001, p.52). Nosso contato com os espaços à nossa volta, seja ele duradouro ou na mudança constante do trânsito, desperta em nós sentimentos que se relacionam, por exemplo, à camada física, da materialidade das construções; afetiva, das relações pessoais, se ali mora alguém de que gostamos; da história da cidade, de nossa própria história, ao se tratar de um marco de fundação ou do lugar em que crescemos; estética, se nos deparamos com algo especialmente encantador; da organização político-social, se há uma manifestação com a qual concordamos

---

<sup>6</sup> Ainda que dados da Anatel (2009) demonstrem que o país tenha uma alta densidade de aparelhos por habitantes (86,67% em setembro de 2009), com uma base de usuários superior a 166 milhões, pesquisa da Nielsen (2009) aponta que apenas 19% desse total utilizam serviços de comunicação além daqueles de voz e SMS. Por outro lado, a mesma pesquisa da Nielsen aponta que apenas 16% da base usam o celular apenas para serviços de voz.

– ou, ao contrário, se não gostamos de quem ali vive; se nunca passamos pelo lugar; se o que encontramos nos causa repulsa; se não abraçamos a causa pela qual se clama.

Ao pensar nossa relação com a cidade, Lefebvre (2001) a compara à linguagem, “que os indivíduos ou grupos recebem antes de modificar” (2001, p.53). O uso urbano das TIC e, especialmente, das mídias locativas (Lemos, 2007), torna possível o estabelecimento de uma camada de informação e de troca que é invisível a olho nu, mas que contribui para a reconfiguração das camadas pré-existentes.

Assim, se certo lugar da cidade que não conhecíamos pode ser reconfigurado ao visitarmos alguém de que gostamos e que ali vive, o mesmo pode acontecer se, ao passarmos por ali, lemos um SMS que suscita emoções muito boas ou muito ruins. As camadas não são estanques: sobrepõem-se e mostram-se porosas, como informações e sentimentos em fluxo.

Em seu trabalho, Santaella (2007) denomina esse tipo de manifestação como intersticial, porque tende a diluir as bordas entre o físico e o digital, gerando um terceiro espaço que não corresponde aos dois primeiros, sem eliminá-los, como se fosse uma ‘terceira margem do rio’: a margem dos fluxos.

A idéia das camadas precisa ser tomada como margem de fluxo. Relacionamos-nos com elas permanentemente, mas, ao nosso olhar, elas se apresentam na medida em que escolhemos acessá-las ou seu acesso se mostra imperativo. Ao transitar pela cidade, não pensamos todo o tempo nas diversas instâncias simultaneamente presentes. As camadas física, afetiva e informacional, por exemplo, se fazem presentes quando, ao passarmos pela rua onde crescemos, recorremos ao celular para acessar uma fotografia da época em um álbum virtual – camadas que podem ser notadas por outras pessoas estão para nós, nesse momento, relegadas à invisibilidade. Por outro lado, ao nos depararmos com um engarrafamento a caminho de um compromisso, também valemo-nos do dispositivo para enviar uma mensagem avisando que vamos nos atrasar.

### **3. A imobilidade física da mobilidade ciberespacial**

A vida é feita de espaços ‘entre’. Entre nascer e morrer há uma grande passagem. O dia está entre duas noites, o caminho está entre dois pontos, entre o trabalho e a moradia, entre a obrigação e o lazer. Os processos de produção de sentido se situam entre autores e leitores, entre produtores de objetos culturais e consumidores. Como preencher estes intervalos? É

preciso saber esperar, os intervalos são uma seqüência continuadas das coisas, e os dispositivos móveis de comunicação, como os celulares, ajudam a preencher estas lacunas.

Para ir de um lugar ao outro, dentro do carro, o corpo espera imóvel, embora o carro esteja em movimento. Essa imobilidade pode ser comparada à do espectador, quando no início das práticas cinemáticas, para assistir filmes de paisagens de lugares distantes (MACHADO, 1997), panoramas de cidades estrangeiras, viagens de balão que ofereciam vistas aéreas e eram filmadas, para mostrar uma visão diferente da usual. No entanto, o preço dessa mobilidade virtual (por espaços geográficos distantes) foi uma nova e institucionalizada imobilidade do espectador – não se pode nem ao menos conversar ou mudar de lugar. A imobilidade do espectador, segundo Manovich (2001)<sup>7</sup> parecia ser uma tendência geral nos aparatos representacionais ocidentais baseados na tela, antes da invenção dos dispositivos móveis. De fato, desde a perspectiva renascentista até o cinema moderno, a imobilidade do corpo é tanto conceitual (o olhar fixo, contemplativo, ao invés do olhar de relance, proporciona uma perspectiva do mundo estável, imóvel e atemporal, mais adequada a estátuas do que a seres humanos) quanto literal (assim como, dentro do carro, há a necessidade de imobilidade, para poder se movimentar de um local para outro).

Fazendo uma retrospectiva das primeiras representações fotográficas, percebe-se a tendência de aprisionamento do sujeito e do objeto de representação. Os primeiros fotógrafos representaram um mundo estável. Quando a fotografia despertou para representar objetos vivos, estes tiveram que ser imobilizados. Depois, veio o cinema, com o poder de restituir ao homem, oprimido nos espaços urbanos da cidade, um senso de liberdade coletiva, segundo postula Walter Benjamin:

Nossos cafés e nossas ruas, nossos escritórios e nossos quartos alugados, nossas estações e nossas fábricas pareciam aprisionar-nos inapelavelmente. Veio então o cinema, que fez explodir esse universo carcerário com a dinamite dos seus décimos de segundo, permitindo-nos empreender viagens aventurosas entre as ruínas arremessadas à distância. O espaço se amplia com o grande plano, o movimento se torna mais vagaroso com a câmara lenta (BENJAMIN, 1994, p. 189).

Se o espaço se amplia com o grande plano, no cinema, pode se tornar mais estreito nas telas pequenas dos celulares. Assim, se a imobilidade do corpo era o preço pago para se

---

<sup>7</sup> Uma experiência de tradução da obra *The Language of New Media* (2001) em português está disponível em <http://www.fafich.ufmg.br/~novamidia>.

assistir ao cinema, e com os celulares essa imobilidade é móvel, agora o preço pago é o enfoque do tamanho da tela, o movimento das representações toma novas direções

A imagem transmitida, por sua vez, possui uma identidade indexical. Se nas práticas pré-cinemáticas esse fator de representação indicial da realidade era providenciado através de pinturas sobre os filmes, agora essa complementação do real é permitida pela sobreposição de camadas informacionais, como as telas de aparelhos de GPS que possibilitam a telepresença (WEISSBERG, 2003, p. 113), que é estar "presente" em um ambiente sintético gerado por computador (realidade virtual), dentro do seu carro, para poder se dirigir a um outro local real, físico e distante, antecipado imageticamente pela imagem do dispositivo.

#### **4 – Estudo de caso: o Trânsito de BH no Twitter**

As ferramentas de busca na internet interpretam as palavras-chave (tags ou metadados) e organizam fontes de informação, de forma cada vez mais estruturada, possibilitados pelo uso dos padrões de metadados e das chamadas tecnologias semânticas. Em busca de apreender, através da web semântica, um recorte da realidade do trânsito da cidade de Belo Horizonte, analisamos durante 15 dias, no Twitter, todos as postagens que tivessem as palavras-chave *trânsito* e *bh*.

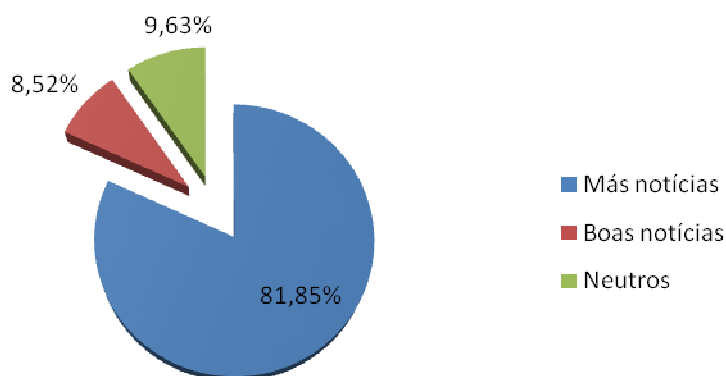
A busca por metadados, no entanto, pode ser considerada um pouco nebulosa, no sentido que é um pouco difícil apreender os resultados. O Twitter, no mecanismo de busca presente em sua interface, não retorna postagens mais antigas que onze dias atrás. Outra confusão constatada é a duplicação de uma mesma postagem no retorno na lista de busca, ou seja, o mecanismo não devolve uma lista confiável – por exemplo, há um post citado dezoito vezes nos resultados e que só aparece como tendo sido enviado uma vez no perfil do usuário.

A coleta de posts foi iniciada no dia 9 de setembro de 2009 e se encerrou no dia 22 de setembro – o período, arbitrário e aleatório, foi escolhido em relação à data de escrita deste artigo e ao período de recuperação de posts determinado pelo mecanismo para isso estabelecido pelo próprio Twitter.

### Detalhamento

Foram ao todo 270 postagens, que ajudaram na construção fractal de sentido do panorama do trânsito. As postagens, numa primeira análise de valor cognitivo, foram divididas entre *más notícias* (mensagens que falam muito mal do trânsito, xingam e reclamam), *boas notícias* (algumas informações positivas sobre o fluxo do trânsito e assuntos relacionados) e *neutras* (geralmente, mensagens que priorizavam a dimensão informacional, sem juízo de valor). O resultado pode ser visto no GRAF.1.

GRÁFICO 1: Valor cognitivo das postagens.



Fonte: estudo de caso O Trânsito de BH no Twitter

Foram classificadas como *más notícias* postagens como os exemplos seguintes:

- “Ontem foi o dia da árvore no Brasil e acho que rolou protesto em BH. Vi umas 10 caídas fechando o trânsito!!”
- “Depois de um trânsito maluco em BH sem luz, todos brigando no escuro - "all you need is love....love is all you need" loveee lovee lovee “

- “E ai. Acabei de chegar de Diamantina, peguei um transito do cão chegando a BH. Mas valeu a pena o feriado foi bom”

Já entre manifestações consideradas neutras, os sujeitos informacionais, ou seja, os emissores são normalmente veículos da mídia, como os exemplos abaixo:

- “Usuários do transporte coletivo e motoristas, fiquem atentos: alteração no trânsito, na região central de BH, em função do desfile de 7/9”. Usuário: @nossaradio973<sup>8</sup>
- “Trânsito no centro de BH volta ao normal, após manifestação <http://bit.ly/1jZ1yR>”. Usuário: @PracaTV
- “Horário de pico piora trânsito na Grande BH <http://bit.ly/JZeyf>”. Usuário: @OTEMPOonline

Em alguns casos, as postagens classificadas como *boas notícias* têm relação direta com as *más notícias*, como se configurassem exceções a uma permanente situação de trânsito caótico:

- Hj não teve trânsito pra voltar pra casa...Isso pra BH as 18h é impossível...Tem algum tipo de PCC mineiro ameaçando algo por aí e eu ã sei?
- E não tinha nem como por a culpa no trânsito. Sábado, depois da meio-dia, em BH, isto é impossível.
- Bom dia a todos, Raja trânsito bom, Senhora do carmo trânsito lento no sentido centro desde o Bh shopping.

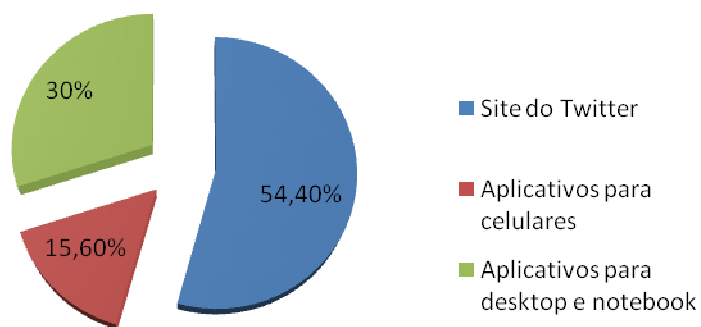
---

<sup>8</sup> Optamos por suprimir os usuários das *boas notícias* e *más notícias*, uma vez que se tratam de perfis usuários individuais, enquanto os aqui citados são veículos de comunicação, o que reforça o caráter informativo dos textos.

A pesquisa por metadados retorna os assuntos principais, que indicam a ocorrência de eventos. Na lista de postagens total, por exemplo, a busca por *chuva* retornou 23 postagens, mais três para *temporal* (que está no mesmo domínio cognitivo de *chuva*). Já a palavra-chave *sem carro*, na lista de 270 postagens retorna o resultado de vinte postagens, indicando a ocorrência do Dia Mundial Sem Carro, evento internacional que foi lembrado em Belo Horizonte, no Twitter, por ser um dia de chuva e trânsito infernal. A palavra *inferno*, aliás, aparece sete vezes, mesmo número que a palavra *acidente*. Outro fator comentado no Twitter sobre o trânsito em Belo Horizonte, com sete postagens, foi que a Guarda Municipal passou a poder aplicar multas desde o dia 25 de setembro de 2009.

Em relação à origem, 42 postagens foram enviadas por meio de aplicativos como o Mobile Web, Tweetie e Echofon, característicos de mídias móveis (celulares). Outras 147 mensagens foram emitidas da página original do Twitter; e 81, de aplicativos que interagem com o desktop ou notebook, como Tweetdeck, Twitnergadget e Twinbox, entre outros (GRAF.2).

GRÁFICO 2: Origem das postagens



Fonte: estudo de caso O Trânsito de BH no Twitter

É importante dizer, entretanto, que esses números não são exatos. O avanço das TIC torna mais complexas as possibilidades de mediação tecnológicas. Assim, há aplicativos para celulares que têm similares com o mesmo nome para desktop; o usuário que posta pelo celular pode preferir usar diretamente o site do Twitter, em vez de um software específico; e os

modems de telefonia 3G permitem acessar a Internet pelo notebook mesmo de dentro de um carro. Portanto, os números acima, ainda que indicativos, não podem ser tomados de maneira exata.

Ainda assim, é interessante notar que, se a quantidade de posts nas categorias *boa notícia* e *neutro* já é pequena tomando-se o recorte completo, quando olhamos apenas as postagens feitas a partir de aplicativos para celulares, ela praticamente desaparece. Das 42 postagens a partir de aplicativos para celulares, apenas uma, reproduzida abaixo, não traz reclamações sobre o trânsito.

- Sol muito baixo ainda na estrada. Pelo menos não tem trânsito. BH, aí vamos nós. <http://twitpic.com/ifnz5>

Como se pode notar, a mensagem parece enviada por alguém que se dirige a BH – portanto, não está enfrentando o trânsito da cidade. Mesmo postada a partir de mídia móvel, foi originada em um contexto diferente dos outros posts, que são caracterizados pelo tom de desabafo em relação à situação do trânsito e apontam para a imobilidade física dos sujeitos, que se utilizam da camada informacional para expressar sua insatisfação.

O caráter de desabafo das pessoas que fazem postagens sobre o trânsito também influencia na forma da mensagem. Se o Twitter é conhecido por seu alto índice de remissões externas, propiciando inclusive o surgimento de uma significativa quantidade de sites que reduzem e/ou automatizam o tamanho dos links para postagem, quando olhamos apenas para as mensagens que compõem nosso universo, essa característica é encontrada de maneira minoritária. Apenas 37 das 270 postagens, ou 13,7%, têm links que permitem a continuidade da navegação. Há também um número baixo de retweets: 24, ou 8,9%, o que reafirma o predomínio do caráter de desabafo, de manifestações isoladas, do que de pessoas que trocam informações a respeito do assunto.

## 5 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Menos do que conclusões, nossas considerações são provisórias e exploratórias. Por um lado, é interessante pensar que toda apropriação do espaço tem sempre uma dimensão técnica e outra simbólica. Remetendo novamente à idéia das camadas, tais dimensões se influenciam mutuamente e interpenetram.

Assim, como se pode ver no recorte das postagens que tomamos como objeto, a própria existência de uma plataforma como o Twitter influencia na maneira como nos relacionamos com todas as outras camadas do espaço à nossa volta. Podemos, por exemplo, deixar de xingar pela janela para fazê-lo virtualmente.

Nesse caso, perde-se o caráter localizado das palavras que expressam nosso descontentamento – se apenas os motoristas e pedestres à nossa volta escutam tais palavras quando xingamos no trânsito, ao fazê-lo pelo Twitter, a mensagem é recontextualizada junto a nossas postagens anteriores e seguintes, independentemente se postamos de casa ou diretamente do engarrafamento. On-line, tais signos deixam de fazer parte das camadas do espaço em que estamos inseridos e podem ser lidos por pessoas envoltas em outros contextos – a chefe, a amiga, a futura namorada (que pode reconsiderar a possibilidade de envolvimento, de acordo com o que lê).

Mas o acesso às TIC também pode amenizar a situação: ao ler e-mails, postar reclamações pelo Twitter, assistir vídeos no YouTube o engarrafamento pode passar a ser menos relevante. Não é raro, por exemplo, ver vídeos no YouTube de engarrafamentos – irritadas com as atitudes de outros motoristas, pessoas filmam infrações e as tornam públicas, buscando, ao mesmo tempo, desabafar e intimidar atos semelhantes.

### Referências bibliográficas

ANATEL. Brasil ultrapassa os 166 milhões de acessos móveis. Disponível em: <http://www.anatel.gov.br/Portal/exibirPortalNoticias.do?acao=carregaNoticia&codigo=19129>. Acesso: 21 out. 2009.

AUGÈ, Marc. *Sobremodernidade: do mundo tecnológico de hoje ao desafio essencial do amanhã*. In: MORAES, Denis (org.). *Sociedade Midiatizada*. Rio de Janeiro: Mauad, 2006. P. 99-117.

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política*. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BRUNO, Fernanda. Mapas de crime: vigilância distribuída e participação na cibercultura. Disponível em: [http://www.compos.org.br/data/biblioteca\\_1170.pdf](http://www.compos.org.br/data/biblioteca_1170.pdf). Acesso em: 10 jul. 2009.

CABRERA, Daniel. *Lo tecnológico y lo imaginário: las nuevas tecnologías como creencias y esperanzas colectivas*. Buenos Aires: Editorial Biblos, 2006. 239 p.

LEFEBVRE, Henri. *O direito à cidade*. São Paulo: Centauro, 2001.

LEMOS, André. Arte e Mídia Locativa no Brasil. Disponível em: [http://www.compos.org.br/data/trabalhos\\_arquivo\\_coVA3u1ryFPx6.pdf](http://www.compos.org.br/data/trabalhos_arquivo_coVA3u1ryFPx6.pdf) . Acesso em: 10 jul. 2009.

\_\_\_\_\_. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2002.

\_\_\_\_\_. Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes (DHMCM). *Comunicação Mídia e Consumo*, Vol. 4, Nº 10 (2007). Disponível em: <http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/comunicacaomidiaeconsumo/article/view/5016/4640>. Acesso em: abr. 2008.

MACHADO, Arlindo. As Imagens Técnicas: da fotografia à síntese numérica. In: MACHADO, Arlindo. *Pré-Cinemas e Pós-Cinemas*. Campinas, SP: Papirus, 1997.p. 221-234.

MANOVICH, L. *The language of the new media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2001.

MORIMOTO, Carlos. *Redes: guia prático*. São Paulo: GDH Press e Sul Editores, 2008.

NIELSEN. Celulares em alta no Brasil. Disponível em: [http://br.nielsen.com/news/Celulares\\_em\\_alta\\_set09.shtml](http://br.nielsen.com/news/Celulares_em_alta_set09.shtml) . Acesso: 10 out. 2009.

RODRIGUES, Bruno. *Webwriting: redação e informação para a web*. Rio de Janeiro: Brasport, 2006.

SANTAELLA, Lúcia. Mídias locativas: a internet móvel de lugares e coisas. Revista *FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia*, Vol. 1, No 35 (2008).

SILVA, Adriana de Souza. Do Ciber ao Híbrido: tecnologias móveis como interfaces de espaços híbridos. In: ARAÚJO, Denise Correa (Org.). *Imagem (IR) Realidade: comunicação e cibermídia*. Porto Alegre: Sulina, 2006.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu. Game-Ativismo e a Nova Esfera Pública Interconectada. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-1037-1.pdf>. Acesso em: 10 out. 2009.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu. Relato crítico de Existem celebridades da e na blogosfera?. Disponível em: [http://www.compos.org.br/data/biblioteca\\_1177.pdf](http://www.compos.org.br/data/biblioteca_1177.pdf). Acesso em: 10 jul. 2009.

WEISSBERG, Jean Louis. Paradoxos da Teleinformática. In: PARENTE, André (org.). *Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação*. Porto Alegre: Sulina, 2004. p. 113-141.