

GUILHERME FERREIRA DE ARRUDA

DO DISCURSO AO DIÁLOGO:
INTERFACES FÍSICO-DIGITAIS NO ESPAÇO URBANO PARA A RETOMADA DA
ESFERA PÚBLICA

Belo Horizonte, MG
Escola de Arquitetura da UFMG
2014

GUILHERME FERREIRA DE ARRUDA

DO DISCURSO AO DIÁLOGO:
INTERFACES FÍSICO-DIGITAIS NO ESPAÇO URBANO PARA A RETOMADA DA
ESFERA PÚBLICA

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado da Escola de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção de título de Mestre em Arquitetura

Área de Concentração: Produção, projeto e experiência do espaço e suas relações com as tecnologias digitais.

Orientador: Dra. Ana Paula Baltazar dos Santos

Belo Horizonte, MG
Escola de Arquitetura da UFMG
2014

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais e ao meu irmão por acreditarem e me apoiarem em todos os momentos.

A Ana pelas conversas, críticas, ideias e, principalmente, por ter virado de ponta cabeça tudo o que entendia por arquitetura (e muito mais) até então.

Ao Cabral pela leveza e por constantemente “jogar” com minhas convicções.

Aos Lageandos pelos bate-papos, ajudas e por fazerem do Lagear uma ótima segunda casa.

Aos moradores de Catas Altas, especialmente à Karol e sua família, pela recepção mineira.

Aos amigos campo grandenses, londrinenses e belo horizontinos.

Todos no coração!

RESUMO

A dissertação tem como objetivo propor uma interface físico-digital urbana em Catas Altas, cidade do interior de Minas Gerais, considerando o potencial das tecnologias de informação e comunicação (TICs) em contribuir para a retomada da esfera pública. Como entendido pela filósofa Hannah Arendt, retomar a esfera pública significa articular os indivíduos para que possam agir politicamente, enquanto cidadãos. Para experimentar tal possibilidade o processo de produção da interface propõe a formação de uma rede de relações plural (garantindo que as diferentes perspectivas dos cidadãos sejam consideradas nas decisões), dialógica (garantindo que novas informações sejam criadas, podendo trazer mudanças à comunidade) e acerca de assuntos de interesse público (afastando-se da esfera do social na qual interesses privados definem as decisões políticas).

Para construir o arcabouço da interface em Catas Altas foi feita uma crítica à suposta abertura democrática da internet e foram analisadas cinco interfaces, três digitais e duas físico-digitais, com potencial para a retomada da esfera pública. Ficou evidente a importância de incluir a população desde o início do processo para que seja possível abordar assuntos relevantes para a comunidade, facilitando o engajamento dos moradores. Para alimentar a concepção da interface em Catas Altas, ao longo de dez meses foram realizadas diversas atividades participativas com a comunidade, desde oficinas de fotografia, vídeo e panfletos, até um circuito de cinema de rua.

A interface R.I.C.A. (Rede de Ideias Catas Altas) foi desenvolvida como um protótipo itinerante e propõe discussões sócio-espaciais articuladas por meio de um painel de led acoplado a um mapa da cidade com o qual as pessoas podem interagir iluminando suas partes e localizando pontos positivos e negativos com bolinhas luminosas. Os resultados das interações dos moradores com o mapa são disponibilizados na internet, evidenciando as opiniões dos moradores sobre questões urbanas diversas. Após um período de teste ficou evidente que o fato da R.I.C.A. ser itinerante no espaço público, baseada no mapa da cidade e, principalmente, por ser contextualizada com a realidade da cidade contribuiu para que pessoas de diferentes classes e círculos sociais interagissem entre si, dialogando exclusivamente sobre as complexidades socio-espaciais de Catas Altas. Sendo assim, R.I.C.A. se mostrou bem sucedida em articular os moradores em torno de assuntos de interesse público, afastando-os da esfera do social e apontando possíveis direções para a retomada da esfera pública.

Palavras-chave: esfera pública; interfaces digitais; autonomia

ABSTRACT

This master's thesis aims to propose an urban digital interface in Catas Altas, Minas Gerais, considering informations and communications technologies (ICTs) potential to contribute to the resumption of the public sphere. For the philosopher Hannah Arendt, resume public sphere means articulaste individuals so they can act politicaly, as citizens. To experience this possibility, the interface production process proposes the formation of a network of plural relations (to ensure that the different perspectives of citizens are considered in decision), dialogic (to ensure the creation of new information, bringing possible changes to the community) and on matters of public interest (away from the social sphere, in which private interests define the political decisions).

To build the framework of the interface produced in Catas Altas five interfaces with potencial for the resumption of the public sphere were analyzed: three of them are digital and two are physical-digital. After the analyzes, it was evident the importance of including the population since the beginng of the process. Only then issues relevant to the community can be used in the interface design process in order to facilitate the engagement of residents. To support the design of the interface, participatory activities with the community were held over ten months, such as photography and video workshops and movie screenings in the streets.

R.I.C.A. (Catás Altas Ideas Network) was developed as a prototype itinerant and proposes socio-spatial discussions from an LED panel. This LED panel is attached to a city map. People can interact with the map, lighting parts and finding positive or negative points with bright little balls. The results of the interaction of locals with the map are published on the internet, showing the reviews on various urban issues. After a trial period, it became evident that the fact that R.I.C.A. is itinerant in public space, based on the city map and especially for being contextualized with the reality of the city contributed to the interaction of people from different social classes and circles, talking exclusively about the socio-spatial complexities of Catás Altas. Thus, R.I.C.A. proved successful in articulating the residents around public interest issue, away from the social sphere and pointing possible directions for the resumption of the public sphere.

Keywords: *public sphere; digital interfaces; autonomy*

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01 – Três tipos de rede: centralizada; descentralizada e distribuída	34
FIGURA 02 – Tráfego de dados na internet em 2010	36
FIGURA 03 – Acesso à internet em casa em relação à renda e escolaridade.....	37
FIGURA 04 – Frequência de uso da internet em relação à faixa etária, renda familiar e escolaridade	38
FIGURA 05 – Porcentagem da população com acesso à internet, no mundo e no Brasil.....	38
FIGURA 06 – Sites, blogs e redes sociais mais citados como fonte de informação, em porcentagem	40
FIGURA 07 – Página inicial do PortoAlegre.cc.....	53
FIGURA 08 – “Causa” criada na categoria “cidadania” no site PortoAlegre.cc.....	53
FIGURA 09 – Página inicial do site Voice of Kibera.....	56
FIGURA 10 – Página baseada no Ushahidi, criada após tsunami no Haiti.....	56
FIGURA 11 – A torre da D-Tower no espaço público, com as 4 cores, cada uma representando o humor prevalente no dia.....	58
FIGURA 12 – O “terreno de emoções” no site da D-Tower	60
FIGURA 13 – Praça central de Congonhas. Os três painéis de vidro, por onde escorrem as cascatas, separados por blocos de pedra-sabão	65
FIGURA 14 – Informações coletadas no questionário online referenciadas no mapa de Congonhas.....	67
FIGURA 15 – Questionário online da Ituita.	67
FIGURA 16 – Área para sugerir perguntas para fazer parte do questionário online	68
FIGURA 17 – Os painéis de Led com as bolinhas interativas	69
FIGURA 18 – Esquema do funcionamento de Ituita	73
FIGURA 19 – Panfleto de publicidade da Ituita em ponto de ônibus	74
FIGURA 20 – Praça da Matriz, Catas Altas, Minas Gerais.....	82

FIGURA 21 – Mapa esquemático da cidade de Catas Altas	83
FIGURA 22 – A diferença no número de compartilhamento entre duas postagens na página da Prefeitura no Facebook	87
FIGURA 23 – Panfleto da Oficina de Fotografia	95
FIGURA 24 – Participantes da oficina ao redor do mapa de tecido	96
FIGURA 25 – Cenas das entrevistas com Seu Sebastião e Dona Maria	100
FIGURA 26 – Panfleto das oficinas de fotografia e panfletos, apresentando o Projeto Rede de Ideias Catas Altas	102
FIGURA 27 – Participantes da oficina produzindo os panfletos	103
FIGURA 28 – Alguns dos panfletos produzidos na oficina	104
FIGURA 29 – Fotos de detalhes da cidade, publicadas no Facebook	105
FIGURA 30 – Alguns membros do grupo de moradores após a primeira sessão do Catas Cine Clube	107
FIGURA 31 – Cartaz do Catas Cine Clube divulgado no Facebook	107
FIGURA 32 – Os votos para escolher o filme a ser exibido	108
FIGURA 33 – Panfleto explicativo de como funciona o Catas Cine Clube Autônomo	110
FIGURA 34 – “Questio-mapas” respondidos com adesivos coloridos	111
FIGURA 35 – Amostragem de 8 respostas ao “questio-mapa”	113
FIGURA 36 – “Questio-mapas” respondidos com alfinetes coloridos	114
FIGURA 37 – Esquema do funcionamento da R.I.C.A.	116
FIGURA 38 – Mapa de acrílico com referências tridimensionais	117
FIGURA 39 – Detalhes sobre como marcar o mapa de acrílico	118
FIGURA 40 – A interface R.I.C.A.	119
FIGURA 41 – A interface R.I.C.A. disposta no espaço público durante uma sessão do Catas Cine Clube	121
FIGURA 42 – Mapa síntese com as repostas às perguntas “Onde você mora?” e	

“Onde gostaria que fosse realizada a sessão do Catas Cine Clube de amanhã?”	122
FIGURA 43 – Mapa síntese com as respostas à pergunta “Qual região você considera mais mal cuidada?”	123
FIGURA 44 – Alunos da Escola Estadual de Catas Altas interagindo com a R.I.C.A.	124
FIGURA 45 – Mapa síntese com as respostas à pergunta “Qual região deveria ser mais frequentada?”	124

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
2. O DECLÍNIO DA ESFERA PÚBLICA	17
2.1 A MODERNIDADE E A ASCENSÃO DO SOCIAL	18
2.2 A PREVALÊNCIA DO TRABALHO FRENTE À AÇÃO POLÍTICA	19
2.3 A AÇÃO COMO LUXO DESNECESSÁRIO E A POBREZA POLÍTICA	20
2.4 A PARTICIPAÇÃO DA SOCIEDADE CIVIL NAS DECISÕES POLÍTICAS E SEUS ENTRAVES	22
2.5 A RETOMADA DA ESFERA PÚBLICA VIA REDES DE RELAÇÕES	24
3. COMUNICAÇÃO E AS REDES DE RELAÇÕES	26
3.1 COMUNICAÇÃO DISCURSIVA X COMUNICAÇÃO DIALÓGICA	26
3.2 AS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TICS)	27
3.2.1 Comunicação de duas vias: a nova relação entre o público e o privado	28
3.2.2 Informação na rede: quantidade x qualidade	33
4. INTERFACES DIGITAIS COM POTENCIAL DE FORMAR REDES PLURAIS E DIALÓGICAS	43
4.1 FACEBOOK	43
4.1.1 Identidade na rede social digital	45
4.1.2 O Facebook enquanto ferramenta de mobilização	47
4.2 INTERFACES DIGITAIS BASEADAS EM MAPAS: PORTOALEGRE.CC E USHAHIDI	51
4.2.1 PortoAlegre.cc	52
4.2.2 Ushahidi	55
4.3 INTERFACE FÍSICO-DIGITAL URBANA: D-TOWER	58
4.4 APONTAMENTOS PARA A CONCEPÇÃO DE UMA INTERFACE DIGITAL PARA A RETOMADA DA ESFERA PÚBLICA	61
5. ESTUDO DE CASO: ITUITA, INTERFACE FÍSICO-DIGITAL EM CONGONHAS – MG	64
5.1 A ITUITA	65
5.2 ITUITA: REDE PLURAL E DIALÓGICA ALÉM DA DICOTOMIA PÚBLICO X PRIVADO	70
5.3 SITUAÇÃO ATUAL	73
5.4 CRÍTICAS PRÉVIAS	76
6. EXPERIÊNCIA EM CATAS ALTAS	78
6.1 RECONHECENDO CATAS ALTAS	81
6.1.1 Primeiros apontamentos sobre a cidade	89
6.2 ARTICULANDO OS MORADORES DA CIDADE	92
6.2.1 Estratégias de engajamento e diálogo com a comunidade	93
6.2.2 Catas Cine Clube	106
6.3 A INTERFACE REDE DE IDEIAS CATAS ALTAS (R.I.C.A.)	111
6.3.1 Construindo o arcabouço para a interface	111
6.3.2 Interface R.I.C.A.: diretrizes e concepção	115
6.3.3 R.I.C.A. em ação	120
6.3.4 Considerações finais	125
6.4 R.I.C.A. E A RETOMADA DA ESFERA PÚBLICA	127

7. CONCLUSÃO130

REFERÊNCIAS135

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objeto de estudo as redes de relações possibilitadas por interfaces baseadas nas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) e seu potencial para a retomada da esfera pública.

Interface aqui é entendida como algo que “não determina a natureza da mediação que possibilita (de separação ou de conexão)” (KAPP et al, 2008, p.26), ou seja, o produto é decorrente do uso das pessoas em determinado contexto. As interfaces podem ser físicas, digitais ou físico-digitais. Interessam aqui as interfaces digitais e físico-digitais, principalmente pela onipresença das TICs no cotidiano e por seu potencial de articular pessoas além dos usuais limites espaço-temporais.

O trabalho tem o foco nas interfaces por serem um meio de articular as pessoas de forma autônoma além das lógicas convencionais de participação ou de mediação. Enquanto na participação as pessoas envolvidas influenciam nas decisões de um agente dominador (o estado, por exemplo), e na mediação a autonomia das pessoas é ignorada pois dependem do agente para continuar o processo, as interfaces podem permitir que os envolvidos tenham poder de decisão sobre as questões em pauta sem que o processo e o produto final sejam pré-definidos por um agente externo (BALTZAR, KAPP, 2010). Desta forma, as interfaces que interessam aqui vão de encontro com o que Ivan Illich chama de ferramentas conviviais (ILLICH, 1973). O autor destaca o telefone como um bom exemplo de uma ferramenta convivial pois ele “abre um novo campo de conexão e comunicação, sem definir qualquer direção, sequencia, finalidade ou conteúdo” (BALTZAR, KAPP, 2010, p. 136). O objetivo, portanto, é se ater às interfaces como forma de buscar a transformação social (por meio da retomada da esfera pública) sem prescrever e controlar o produto final, delegando às pessoas envolvidas o poder de decidir o que lhes é de interesse.

O conceito de esfera pública adotado aqui deriva das ideias da filósofa Hannah Arendt sobre a Modernidade. A esfera pública é compreendida por Arendt como o mundo comum entre as pessoas onde é possível criar o inesperado e, portanto, causar mudanças. A autora afirma que na Modernidade a esfera pública entrou em declínio já que “o mundo

entre elas [as pessoas] perdeu seu poder de congregá-las, relacioná-las e separá-las” (Arendt, 2011, p.64) restando um modo de vida no qual as pessoas ficaram incapazes de agir politicamente. A ação política é relacionada ao poder de tomar decisões acerca dos assuntos de interesse público, contrapondo-se à democracia representativa que, como mostram as manifestações populares ao redor do mundo em 2013, está em crise. Essa incapacidade de agir é uma consequência da ascensão da esfera do social que, segundo Arendt (2011), causou o problema da indistinção entre o público — domínio do cidadão — e o privado — domínio do indivíduo —, deslocando os princípios de um domínio para o outro. Antes da ascensão do social o domínio público era reservado à ação política. Após a ascensão do social a ação política perdeu força ao passo que o trabalho, junto à lógica economicista, passou a reger as decisões políticas. Assim, houve uma invasão de interesses privados no âmbito público, minando as possibilidades de ação política na esfera pública¹.

Retomar a esfera pública significa, portanto, articular os indivíduos de forma que possam agir politicamente, isto é, com consciência de seu papel de cidadãos, acerca de assuntos de interesse público. Uma vez que a esfera pública existe a partir da articulação de indivíduos politicamente atuantes, investigar sua possível retomada significa se ater às redes de relações entre os homens. Sendo assim, é preciso entender as diferentes formas de articulação entre as pessoas afim de salientar características que obstaculizam ou que dão abertura para que possam tomar decisões em conjunto, levando em consideração a pluralidade entre os envolvidos, ou seja, considerando suas igualdades e diferenças.

O espaço público pode ser entendido como uma das principais interfaces com potencial de articular as pessoas. Isso se dá porque todos, supostamente, têm acesso ao espaço público, podendo formar redes de relações plurais independente da classe ou círculo social a que pertencem. Porém, quando interesses privados interferem nas decisões políticas, o estado, junto com os interesses econômicos do capital imobiliário, acaba por segregar o espaço público das cidades (SOUZA, 2005). Como aponta Marcelo Lopes de

¹ O conceito de esfera pública é, na maioria das vezes, também relacionado às ideias do filósofo Jürgen Habermas, porém seu recorte é muito específico, focado na burguesia do século 19, de forma que as discussões por vezes são muito generalizadas (OWENS, 2002). Sendo assim, para o presente trabalho, me restrinjo à ideia de esfera pública de Arendt pois a autora considera, de forma mais abrangente, todas as pluralidades sociais.

Souza, o estado atua como um agente repressor ao “investir diferencialmente nas áreas residenciais da cidade e estabelecer estímulos e zoneamentos e outras normas de ocupação que consolidam a segregação” (SOUZA, 2005, p.90). Quanto mais as cidades têm seus espaços segregados, mais difícil é a interação entre pessoas de grupos sociais e econômicos distintos, impedindo que redes de relações plurais sejam formadas. Frente a essa situação cabe estar atento para formas de articulação entre as pessoas que não dependam necessariamente do espaço público para acontecer. E, já que, estando ou não no mesmo espaço as pessoas se relacionam a partir de trocas de informações entre si, é possível afirmar que as redes de relação são sustentadas pelos meios de comunicação.

A partir da década de 1970 surgiram as TICs, tecnologias que possibilitam tanto o recebimento quanto o envio — comunicação de duas vias — de informações digitalizadas de variados formatos (imagem, texto e áudio), interferindo radicalmente nos processos de comunicação entre as pessoas. A massificação dos usos de tais tecnologias a partir da década de 1990, com a popularização da internet, permitiu que redes de relações fossem criadas entre pessoas de todos os lugares do mundo. Informações que antes dependiam de jornais e emissoras de televisão para serem publicadas, hoje fluem facilmente entre as pessoas. Essa sociedade em rede tem acesso a uma quantidade inimaginável de informações e é constituída de forma que as interações podem acontecer de forma horizontal, sem hierarquia.

Apesar das características das redes formadas via TICs serem favoráveis para possibilitar um espaço de pluralidade que permita a ação política das pessoas, alguns pontos negativos da Modernidade levantados por Arendt valem para o momento atual: mundo privado da introspecção, homogeneidade, falta de espontaneidade, valorização de assuntos privados nas decisões políticas etc. Sendo assim, cabe investigar os percalços e os potenciais das interfaces digitais em articular as pessoas de diferentes classes e círculos sociais acerca de assuntos de interesse público. Para a retomada da esfera pública, contudo, não é possível se ater apenas às tecnologias, sendo imprescindível manter a atenção no espaço uma vez que é a principal interface entre os cidadãos e onde as complexidades socio-espaciais vêm à tona.

A premissa do trabalho é propor uma interface que dê abertura para que as pessoas se articulem pluralmente, acerca de assuntos de interesse público, podendo iniciar algo novo a partir do diálogo. Para Flusser (2008) o diálogo é um processo de retroalimentação de informações que pode criar outras informações e gerar mudanças, contrário à lógica do discurso, na qual informações são apenas distribuídas. O objetivo é propor e testar uma interface considerando os potenciais das TICs em relação aos conceitos que permeiam a ideia de esfera pública de Arendt.

Frente a esse desafio, a hipótese é que a combinação de características das TICs com as da espacialização urbana pode facilitar o desenvolvimento de interfaces físico-digitais localizadas no espaço público desde que os diretamente interessados participem de todo o processo. Tais interfaces têm potencial de formar redes de relações plurais (considerando as igualdades e diferenças entre as pessoas), dialógicas (com potencial de criar novas informações) e acerca de assuntos de interesse público visando a retomada da esfera pública. Em relação às TICs, especialmente à internet, há a possibilidade de comunicação de duas vias, articulando pessoas independente das amarras espaço-temporais e um volume inimaginável de informações disponíveis para alimentar a criação de novas informações. Em relação à espacialidade urbana há o fato que, ainda que com segregações, por vezes o espaço público é comum a muitos moradores como, por exemplo, os centros de muitas cidades que são frequentados por pessoas de diferentes classes e círculos sociais, ou seja, são espaços potencialmente plurais.

Dois exemplos de interfaces físico-digitais alimentam a hipótese diretamente: D-Tower em Doetinchen, Holanda e Ituita em Congonhas, Minas Gerais. Tive a oportunidade de participar do processo de concepção desta última. Ambas interfaces têm dois terminais, um *online* (site) e um urbano, no caso de D-Tower uma escultura luminosa e no caso de Ituita três painéis de Led dispostos no espaço público. A escultura da D-Tower é iluminada por cores que representam o humor da cidade, produto das respostas dos moradores a um questionário *online*. Já os painéis de led da Ituita exibem padrões gráficos que representam as opiniões dos moradores sobre assuntos urbanos, como lixo, educação, saúde etc. também coletadas por meio de um questionário *online*. O fato de ambas interfaces estarem no espaço público instiga o diálogo, uma vez que é colocado em evidência o que as pessoas

pensam sobre a cidade, abrindo possibilidade para a formação de uma rede plural a partir do engajamento das pessoas, já que o espaço público é frequentado por pessoas de diferentes meios sociais. Contudo, ainda que essas interfaces sejam promissoras, o engajamento das pessoas não acontece naturalmente e conseqüentemente a rede plural fica prejudicada.

A partir desses dois exemplos, a interface concebida neste trabalho propõe uma mudança significativa: incluir os moradores da comunidade (no caso, Catas Altas, Minas Gerais) em seu processo de concepção por meio de estratégias participativas. Desta forma a interface pode ser entendida como parte da comunidade, abordando assuntos relevantes para o contexto em que está inserida, instigando a população a usá-la em favor da retomada da esfera pública.

O trabalho é dividido em 5 capítulos. O primeiro capítulo introduz a ideia de esfera pública segundo Arendt (2011), tendo por objetivo levantar os conceitos que permeiam a problemática da vida apolítica atual e esclarecer sobre o processo do declínio da esfera pública para, finalmente, apontar caminhos para sua possível retomada. São abordadas algumas conseqüências da Modernidade como a ascensão do social, a prevalência do trabalho sobre a ação política, a pobreza política que impede os indivíduos de agirem enquanto cidadãos, os entraves das ferramentas de participação da sociedade civil nas decisões políticas e, por fim, a possibilidade de retomada da esfera pública por meio das redes de relações.

O segundo capítulo apresenta as diferentes redes de relações formadas a partir da comunicação — centralizada, descentralizada e distribuída — e busca salientar as características inerentes às formadas por meio das TICs. Com base nas ideias de Flusser, em relação a diferença entre comunicação discursiva e dialógica, são apontadas questões que impedem as redes atuais de se aproximar da ideia de esfera pública. Uma análise crítica da internet é feita afim de desmitificar seu caráter democrático, questionando a qualidade das informações disponíveis e se realmente há pluralidade nas redes de relações *online*.

O terceiro capítulo apresenta quatro interfaces digitais com potencial em articular as

pessoas em redes plurais e dialógicas: a rede social Facebook, dois sites baseados em mapas, PortoAlegre.cc e Ushahidi e a interface físico-digital urbana D-Tower. O objetivo é apontar potencialidades e barreiras presentes em cada uma das interfaces para informar estratégias para proposição de interfaces com abertura para a aproximação da esfera pública.

O quarto capítulo apresenta o estudo de caso da interface físico-digital urbana Ituita, projeto do escritório Ópera em parceria com o Laguear (Laboratório Gráfico para Experimentação Arquitetônica) - UFMG, e construída na cidade de Congonhas, Minas Gerais. Será explicado o processo de concepção da interface, o seu funcionamento, os pressupostos teóricos que a embasaram e, por fim, são feitas críticas ao processo de concepção e implementação de Ituita, visando rediscutir seus pressupostos e informar a proposição de um novo processo de concepção e implementação de interface urbana que foi experimentado em Catas Altas, Minas Gerais.

O último capítulo apresenta a experiência em Catas Altas que aconteceu durante um ano, entre maio de 2013 e abril de 2014. Serão abordados as etapas de reconhecimento da cidade, as estratégias usadas para articular os moradores durante todo o processo tais como oficinas de fotografia e panfletos e a criação de um circuito de cinema de rua, os métodos usados para construir o arcabouço da interface e, por fim, será apresentado o protótipo da R.I.C.A. (Rede de ideias Catas Altas), que foi usada pela população durante um período de teste. Por fim são apresentadas as considerações, pontuando as características de R.I.C.A. que foram efetivas para a aproximação da esfera pública e o que deve ser repensado.

2 O DECLÍNIO DA ESFERA PÚBLICA

A eclosão das manifestações populares no Brasil e em várias partes do mundo no ano de 2013 confunde e esclarece alguns pontos do momento atual. Confunde porque as manifestações não têm um foco específico. Como aponta o filósofo Vladimir Safatle (2014) enquanto alguns manifestantes clamavam pelo fim da Polícia Militar, outros gritavam pela expulsão de médicos cubanos do país. Isso se deu porque nós, brasileiros, não temos uma identidade coletiva definida como muitos pensam. Para Safatle (2014) o consenso entre classes não existe, ainda mais no contexto no qual os dominados socialmente são obrigados a aceitar discursos conciliatórios enquanto os demais podem se dar ao luxo de manter a desigualdade. Porém, independente dos dissensos inerentes a um agrupamento de pessoas com disparidades sociais, o que os manifestantes de junho de 2013 têm em comum é uma insatisfação geral com relação a estrutura política atual, isto é, em relação a democracia representativa.

Os eleitos para representar o povo nas decisões políticas não agem como os representados gostariam que agissem. O problema não são os políticos em si, mas sim a estrutura de uma democracia que permite a dominação de uma elite angariada pelo poder econômico e a manipulação da opinião pública. Esta democracia está cada vez mais afastada da ideia de política na qual as decisões são tomadas de forma coletiva restando, assim, uma sensação de impotência dos cidadãos. Há a carência de situações em que todos, enquanto indivíduos com suas diferenças, possam ser vistos e ouvidos, possam ver e ouvir os demais e, assim, influenciar diretamente as decisões que tangem os interesses, de fato, públicos.

A filósofa política Hannah Arendt dedicou seus escritos majoritariamente à complexidade das relações políticas na sociedade moderna. Para ela, política é baseada na ideia de cidadania ativa, de engajamento cívico e de decisões coletivas (PASSERIN, 1994) sendo, portanto, crítica da democracia representativa. As causas e as consequências de uma política em que a burocracia e o isolamento dos indivíduos prevalecem fazem parte do momento histórico que Arendt denomina Modernidade (ARENDR, 2011).

2.1 A MODERNIDADE E A ASCENSÃO DO SOCIAL

Para Hannah Arendt (2011) vivemos na Modernidade, momento caracterizado, principalmente, pela indistinção entre os domínios público e privado. Essa indistinção é promovida pela ascensão da esfera social que deslocou os princípios de um domínio para o outro, ou seja, interesses privados assumiram importância pública. A indistinção causada pelo social entre o público — domínio do cidadão — e o privado — domínio do indivíduo — iniciou o declínio da esfera pública, excluindo a possibilidade de ação política. Essas interferências nas relações humanas causadas pelo social têm sua gênese no reestabelecimento da dinâmica entre as três atividades entendidas por Arendt como sendo as condições humanas, ou seja, o conjunto de atividades fundamentais ao homem (ARENDR, 2011). São elas: trabalho, obra e ação.

O trabalho é a condição humana de sobrevivência, relacionado às necessidades biológicas de consumo e reprodução, que tem como objetivo nos manter vivos. Trabalho supre necessidades. A obra é a condição relacionada à capacidade de construir e manter o mundo para o uso humano, correspondendo à instrumentalidade, sendo o mundo artificial das coisas. Obra proporciona o que é útil. Já a ação é a condição que corresponde à capacidade de desencadear o novo e de mudar o mundo ao agir. E como “ser livre e agir são a mesma coisa” (ARENDR, 2011, p.153), a ação tem em seu cerne a liberdade e para existir precisa levar em consideração a pluralidade entre os homens, pois “se não fossem distintos, [...] não precisariam da ação para se fazerem compreender” (ARENDR, 2011, p.219). Sendo assim a ação é a condição política por excelência e para acontecer depende da esfera pública.

Antes do surgimento do social as três condições eram realizadas de forma bem definida em relação às esferas pública e privada, definindo também o papel do indivíduo e do cidadão. O indivíduo, no privado, supria suas necessidades pelo trabalho e às vezes produzia instrumentos para “dominar” a natureza para fins úteis pela obra. Uma vez que suas necessidades fossem supridas, estava livre para ser cidadão, ou seja, ir para a esfera pública engajar-se politicamente pela ação afim de causar mudanças na cidade. A esfera privada, portanto, detinha os valores da família, ou seja, todos juntos afim de atender suas

necessidades e carências, e a esfera pública detinha os valores da política, ou seja, todos juntos afim de discutir as questões inerentes ao público levando em consideração as diferenças e igualdades do coletivo. O que a esfera híbrida do social fez foi deslocar os interesses da necessidade e utilidade para a esfera pública, de forma que o trabalho, junto à lógica economicista, ganhou importância acima das outras condições.

2.2 A PREVALÊNCIA DO TRABALHO FRENTE À AÇÃO POLÍTICA

Uma vez que o trabalho tornou-se a condição central na era moderna, as pessoas passaram a valorizar extremamente o individualismo ao passo que não necessitam da convivência direta para suprir suas necessidades de sobrevivência e, ao mesmo tempo, passaram a fazer parte de uma sociedade de massa que “exige sempre que os seus membros ajam como se fossem membros de uma enorme família que têm apenas uma opinião e um único interesse” (ARENDRT, 2011, p.48). Essa “enorme família” é uma sociedade de “trabalhadores e empregados” que tem como objetivo a riqueza econômica, evidenciando o caráter antipolítico do trabalho uma vez que a “capacidade humana de organização política não apenas é diferente dessa associação natural cujo centro é o lar e a família, mas encontra-se em oposição direta a ela” (ARENDRT, 2011, p.27).

Sendo assim, o trabalho no mundo privado do isolamento e da busca de interesses econômicos restringiu a capacidade humana de “agir” pois afastou os cidadãos da pluralidade e conseqüentemente da liberdade política, ambos inerentes à ação. Liberdade, para Arendt (2011), não é a capacidade de escolha, mas sim a capacidade de começar algo novo e inesperado. Toda vez que “agimos” atualizamos a liberdade, podendo gerar mudanças inesperadas na sociedade. Porém, tais mudanças tem que estar em consenso com a pluralidade das pessoas na esfera pública, não podendo acontecer no isolamento. A pluralidade refere-se tanto à igualdade quanto à distinção uma vez que todos os homens são iguais o suficiente para se entenderem, porém distintos o suficiente para cada um ter uma perspectiva sobre os assuntos da vida pública. Ou seja, a “ação” depende da pluralidade de atores que podem julgar o que está sendo decretado a partir de suas diferentes perspectivas (PASSERIN, 1994) para serem capazes de injetar novos valores e causar mudanças na

sociedade.

Uma evidência do quanto a sociedade atual está afastada da ação política e, conseqüentemente da esfera pública, é o fato de a lógica economicista ser um “tipo de liberalismo triunfalista hoje dominante em todo o planeta” (SOUZA, 2009, p. 15). Tal lógica faz dos indivíduos um “conjunto de homo economicus [...] com as mesmas disposições de comportamento e as mesmas capacidades de disciplina, autocontrole e autorresponsabilidade” (SOUZA, 2009, p.17), de forma que desencadeia uma atitude *blasé* generalizada, entendida por Simmel (1973) como “incapacidade de reagir a novas sensações com a energia apropriada” (SIMMEL, 1973, p.16), sendo claramente uma atitude anti-ação. Essa atitude *blasé* é diretamente relacionada ao individualismo na Modernidade, reforçado pela divisão de trabalho que exige de cada indivíduo um “aperfeiçoamento cada vez mais unilateral” (SIMMEL, 1973, p.23), reduzindo suas qualidades subjetivas em características objetivas e pontuais, ignorando a pluralidade de personalidades individuais. E, enfatizando, sem pluralidade não há esfera pública.

Somado à atitude *blasé*, que impede o indivíduo de comportar-se enquanto cidadão, há a crença economicista de que a resolução de problemas sociais é reservada, majoritariamente, à economia, ao passo que a política perde credibilidade. Desta forma toda a complexidade inerente às relações sociais é resumida a questões quantitativas como se tudo pudesse ser resolvido com números e cifrões. O sociólogo brasileiro Jessé Souza (2009) argumenta que as classes sociais deveriam ser abordadas como conjunto de qualidades tais como “heranças simbólicas, valorativas, morais e existenciais” (SOUZA, 2009, p.17) e não como grupos sociais que se diferenciam apenas pelo poder econômico. O problema da abordagem economicista é que a pluralidade das pessoas é ignorada novamente, ao passo que o dinheiro torna-se o “denominador comum de todos os valores arrancando [...] a essência das coisas, sua individualidade, seu valor específico e sua incomparabilidade” (SIMMEL, 1973, p.16) restando uma sociedade simplificada e sem nuances, remetendo justamente ao que Arendt atribui como uma das conseqüências da esfera social.

2.3 A AÇÃO COMO LUXO DESNECESSÁRIO E A POBREZA POLÍTICA

Quando falamos que alguém é pobre, a primeira constatação é que essa pessoa não tem dinheiro. Isso é fato. Porém, acreditar que isso é o único motivo que faz alguém ser pobre mostra como a estratificação política é banalizada. Além da falta de dinheiro há a pobreza política que é uma “condição de ignorância: o pobre sequer consegue saber e é coibido de saber que é pobre” (DEMO, 1999, p.1). Ou seja, os pobres (e a maioria das pessoas) acreditam que o que os fazem pobres é apenas a falta de dinheiro, ignorando que sua posição social é “um processo histórico produzido, mantido e cultivado” (DEMO, 1999, p.1). Apoiado à crença de que qualidade de vida é diretamente relacionada à riqueza econômica, o estado mantém uma relação de dependência extrema com a classe mais pobre por meio de “benefícios eventuais, através dos quais (os pobres) vendem sua consciência crítica por um prato de lentilha” (DEMO, 1999, p.2). É muito mais fácil lidar politicamente com uma classe dependente e que concentra suas forças para trabalhar e ganhar dinheiro, do que com uma classe com consciência crítica sobre sua posição social.

A pobreza política anula as disposições de se agir politicamente, criando indivíduos passivos que consideram a ação um luxo desnecessário frente à necessidade da riqueza econômica. Segundo Arendt, suprir necessidades é um “fenômeno pré-político, característico da organização do lar” (ARENDR, 2011, p.37) que permite que o indivíduo saia do privado afim de agir como cidadão na esfera pública, onde há a possibilidade da liberdade. Portanto, enquanto as pessoas se engajarem, majoritariamente, em ter dinheiro, isoladas no privado, estarão cegas frente ao fato de que só aumentarão sua qualidade de vida se fizerem parte das decisões políticas, de forma que tais decisões levem em consideração a pluralidade qualitativamente, e não apenas como dados que não condizem com as nuances da realidade. Para superar a pobreza política é necessário que “o pobre participe, e não seja somente beneficiário” (DEMO, 1999, p.2), pois enquanto agente passivo o indivíduo não só é desprovido de voz ativa e, portanto, da possibilidade de agir, como não é considerado como parte de um contexto plural. O esforço deve ser direcionado a mudar a conhecida frase de efeito “o trabalho dignifica o homem” para “a ação política dignifica o homem”, pois apenas a participação direta pode permitir a liberdade como entendida por Hannah Arendt (2011).

2.4 A PARTICIPAÇÃO DA SOCIEDADE CIVIL NAS DECISÕES POLÍTICAS E SEUS ENTRAVES

Não é novidade a constatação da importância da participação da sociedade civil nas decisões políticas, ainda mais frente às deficiências da democracia representativa. No Brasil, por exemplo, a constituição de 1988, formulada após um momento político bem distante da democracia (o regime militar durou de 1963 até 1985), apresenta o Brasil como um país dotado de um sistema no qual a representação e a participação são coexistentes (CARTA CAPITAL, 2014) como pode ser visto no parágrafo único do artigo primeiro: “Todo o poder emana do povo, que o exerce por meio de representantes eleitos ou diretamente, nos termos dessa Constituição” (BRASIL, 1988). Desta forma, tanto a reforma urbana, política de planejamento social, quanto instrumentos políticos como o orçamento participativo pretendem incluir a sociedade civil nas decisões de interesse público de forma participativa.

A reforma urbana tem como um dos objetivos “democratizar o mais possível o planejamento e gestão do espaço urbano” (SOUZA, M. L., 2005, p. 123) e o orçamento participativo, instrumento que, como o próprio nome diz, pretende permitir que os cidadãos decidam o destino de investimentos públicos. Sobre tais estratégias de inclusão popular na política, Marcelo Lopes de Souza (2005) pontua características que impedem o sucesso das ações participativas. Primeiro tem o fato contraditório de que o Estado define de antemão vários critérios além de ter direito de voz e voto nos conselhos. E segundo que, desta forma, muitas vezes os cidadãos participantes não têm domínio dos assuntos em pauta, ficando frágeis à manipulações por parte do Estado. A autonomia dos cidadãos só é possível uma vez que as condições da participação não sejam “determinadas por regras a priori, mesmo que tais regras sejam aceitas pelos participantes. A democracia não emana do topo”² (KAPP E BALTAZAR, 2012, p.13), ficando claro, portanto, que a tentativa de participação popular serve muitas vezes mais como uma fachada para legitimar decisões definidas previamente pelo governo do que, de fato, empoderar a população nas decisões.

Em 21 de junho de 2014 a presidenta Dilma assinou o Decreto 8243, instituindo a

² Tradução minha, do original: “... determined by *a priori* rules, even if such rules are accepted by the participants. Democracy does not emanate from the top” (KAPP E BALTAZAR, 2012, p.13).

Política Nacional de Participação Social (PNPS) e o Sistema Nacional de Participação Social (SNPS) numa tentativa de institucionalizar a articulação entre a administração pública federal e a sociedade civil. O Decreto, clara resposta às manifestações iniciadas em junho de 2013 que serão abordadas posteriormente, institui mecanismos de participação social como conselhos e comissões de políticas públicas, conferência nacional para debates, ambiente virtual de participação social entre outros, tendo como diretrizes abranger a diversidade e integrar a democracia representativa, participativa e direta. Porém, com um olhar atento ao Decreto fica claro que, apesar das novas instâncias e mecanismos de participação, o Estado ainda mantém o cidadão sob sua tutela, ou seja, em uma perspectiva estadocêntrica, de cima para baixo.

O distanciamento entre cidadãos e Estado é evidente quando o Decreto 8243 define o que é sociedade civil, impedindo a participação de grupos que não se encaixam em “coletivos, movimentos sociais institucionalizados ou não institucionalizados” (SILVA, 2014). Oras, não faz sentido que o Estado, com o objetivo de incluir, categorize com rigidez o que não pode ser categorizado, uma vez que a sociedade é um corpo vivo em constante mudança. Ou seja, o Decreto não foi formulado para lidar com o inesperado, reforçando sua posição segura e assimétrica em relação à sociedade civil. Como pontua Marcelo Lopes de Souza, “o estado não deve ser o centro das atenções: o centro das atenções é o que se passa na sociedade e o que ela pode fazer para se tornar (se fazer) mais livre, mais autônoma” (SOUZA, M.L., 2005, p.151). Ou seja, apesar de inegável a importância do Decreto 8243, pois, querendo ou não é uma aproximação real entre estado e sociedade, o vetor ativo deve partir da sociedade e não do próprio estado, como se estivesse fazendo um convite à participação. Para a autonomia da população, ou seja, para que participação e democracia sejam, de fato, vinculadas, são necessários “processos orquestrados pelos moradores, nos quais os profissionais e o Estado seriam os (eventuais) convidados” (KAPP et al, 2012, p.3), caso contrário a participação popular é banalizada.

Uma vez que “participação pressupõe uma consciência política prévia” (SOUZA, M.L., 2005, p.162), somente quando os indivíduos passarem a agir como cidadãos é que as ações participativas terão efetividade, permitindo um fluxo de ação de “baixo para cima” de forma autônoma. Para tal, a discussão deve ser direcionada às formas de amenizar as

consequências da ascensão do social apresentadas até aqui, ou seja, a valorização da privatividade (indivíduos ao invés de cidadãos), a normalização em massa (como se todos fossem da mesma família, com os mesmos objetivos), a indistinção entre os interesses públicos e privados (a busca irresponsável de interesses privados na esfera público-política), a atitude *blasé* e pobreza política (falta de participação). Portanto, para que a população possa ter o poder de decisão, considerando a pluralidade inerente ao ser humano, se faz necessário o esforço para a retomada da esfera pública da ação, como entendido por Arendt.

2.5 A RETOMADA DA ESFERA PÚBLICA VIA REDES DE RELAÇÕES

Retomar a esfera pública significa articular os indivíduos de tal forma que possam agir enquanto cidadãos, isto é, agir politicamente. Para Arendt (2011) a ação política depende da convivência entre as pessoas, sendo a única condição humana, frente ao trabalho e à obra, que não pode acontecer no isolamento. Isso se dá porque a ação política deve levar em consideração a pluralidade dos cidadãos, alimentando ações subsequentes. Sendo assim, a ação política depende, necessariamente, de uma rede de relações já existente (ARENDR 2011). O declínio da esfera pública aconteceu quando essas redes de relações começam a ser formadas por indivíduos angariados por interesses privados que não agem enquanto cidadãos. Ao passo que a esfera do social é dominante, as pessoas se isolam no privado sem disposição para agir politicamente, preocupadas apenas em suprir suas necessidades via economia, isto é, angariadas por interesses estritamente privados.

Portanto, para retomar a esfera pública é essencial que as redes de relações sejam plurais e formadas por indivíduos dispostos a desprivatizar seus interesses, empenhados em trazer mudanças políticas acerca de interesses, de fato, públicos. Uma vez que, como Arendt discorre no "A condição humana" (ARENDR, 2011), as redes de relações são sustentadas pela comunicação interativa, cabe, então, investigar como as novas formas de comunicação influenciam a formação das redes de relações. Se na pólis grega, época em que Arendt baseia sua teoria sobre a esfera pública, as pessoas se comunicavam apenas presencialmente, hoje as pessoas podem se articular sem depender das amarras do tempo e

espaço, usando a internet, por exemplo.

Manuel Castells (2003), sociólogo espanhol, afirma que não há revolução tecnológica sem transformação social. Porém é importante não ser tecnocentrista, ou seja, achar que as mudanças sociais dependem apenas das tecnologias, e nem ser sociocentrista, ou seja, achar que depende apenas das pessoas. Há um terceiro ponto importante que é a influência do espaço na transformação social. Como Edward Soja (1993, p.116) argumenta a partir de Henri Lefebvre, “nenhuma revolução social pode ter êxito sem ser, ao mesmo tempo, uma revolução conscientemente espacial”. Sendo assim, a seguir serão abordados os meios de comunicação atuais, afim de salientar suas implicações espaciais e suas influências na formação de redes de cidadãos, aproximando-os da esfera pública, como entendida por Arendt.

3 COMUNICAÇÃO E AS REDES DE RELAÇÕES

A atenção agora será voltada para as formas de comunicação uma vez que são elas que formam as redes humanas que podem vir a "agir" em favor de uma retomada da esfera pública. Vilém Flusser, filósofo tcheco naturalizado no Brasil, exalta a comunicação humana como chave para o entendimento da nossa realidade pois, para ele, o homem torna-se um ser político na medida que se serve dos instrumentos de comunicação (FLUSSER, 2007). Para Flusser comunicação é o processo de manipulação da informação, existindo duas formas: a comunicação discursiva e a comunicação dialógica.

3.1 COMUNICAÇÃO DISCURSIVA X COMUNICAÇÃO DIALÓGICA

Segundo Flusser (2007), a comunicação discursiva pode acontecer de várias formas, desde uma pessoa falando diretamente para um grupo de pessoas, como um professor, até um jornalista transmitindo notícias para todo o país por meio das ondas do rádio. Ou seja, as informações são distribuídas por um emissor, que é o "centro" do processo de comunicação, e armazenadas pelos receptores, passivos por não poderem influenciar o processo. Já a comunicação dialógica (FLUSSER, 2007) pode ser exemplificada com uma conversa entre duas ou mais pessoas que trocam informações "armazenadas" anteriormente em um processo contínuo e de retroalimentação de forma que acabam por gerar novas informações. A comunicação dialógica, portanto, exige maior engajamento dos envolvidos, pois, sem um emissor central depende que todos recebam, reformulem e emitam as informações continuamente.

Sendo assim, a comunicação do tipo dialógica tem potencial político pois é a maneira de se injetar novos valores na sociedade, próximo à ideia de liberdade via ação de Arendt (2011). Além de criar novas informações (podendo ser decisões em relação à assuntos públicos, por exemplo) o diálogo tem uma proximidade com a ideia de participação pois o processo se dá em retroalimentação entre os que dialogam, considerando, portanto, a pluralidade dos indivíduos engajados. Porém o diálogo depende do discurso pois só é possível a partir de informações "armazenadas" e "distribuídas" anteriormente. Arendt

ênfatiza a importância do discurso na ação quando afirma que “a ação muda deixaria de ser ação, pois não haveria mais um ator; e o ator, realizador de feitos, só é possível se for, ao mesmo tempo, o pronunciador de palavras” (ARENDDT, 2011, p.223), ou seja, a ação política depende da relação entre as duas formas de comunicação.

Para Flusser, “quem se engaja politicamente na atualidade deve se haver não com as formas sagradas, mas com as novas técnicas” (FLUSSER, 2007, p.67), pois cada técnica de comunicação influi na formação de diferentes redes de relações entre as pessoas e também na manipulação das informações, condicionando diretamente o surgimento de novos valores na sociedade. É inegável que há muita diferença na distribuição e recebimento de informações via carta, via telefone, via rádio, via televisão e via internet, por exemplo. Enquanto o telefone e a carta facilitam a troca de informações entre indivíduos, a televisão e o rádio autorizam a difusão de informação para grandes audiências. A internet, por sua vez, é o elo entre essas duas maneiras de se comunicar: permite a troca de muitas informações entre as pessoas, ao mesmo tempo que difunde informações para grandes audiências (CARDON, 2011). Cabe então investigar como o desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação facilitam (ou dificultam) a formação de redes de relações plurais e dialógicas para fazer apontamentos de uma possível retomada da esfera pública.

3.2 AS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TICS)

As tecnologias de informação e comunicação (TICs) surgiram na metade dos anos 1970 com a revolução telemática e se caracterizam, principalmente, pela possibilidade de captar e distribuir informações digitalizadas nos mais variados formatos (imagem, texto, áudio). São consideradas TICs o computador pessoal, webcam, pendrives, celulares etc, mas a tecnologia que mais modificou as formas de comunicação em vários sentidos foi a internet e, por isso, será o principal exemplo de TIC a ser usado daqui em diante. Popularizada no início dos anos 1990, a internet se destaca das demais formas de comunicação por criar uma rede de usuários conectados entre si que podem tanto publicar quanto privatizar informações (comunicação de duas vias) ao passo que têm acesso a um volume nunca antes imaginado de dados das mais variadas naturezas. A seguir serão abordadas as mudanças e

complexidades sociais inerentes ao fluxo de informação de duas vias e à disponibilidade maciça de informações *online*.

3.2.1 Comunicação de duas vias: a nova relação entre o público e o privado

Antes da revolução telemática comunicação sempre exigiu, grosso modo, o espaço enquanto interface. Para "colher" ou "distribuir" informações era necessário sair de casa e penetrar o espaço público indo a feiras, conversando no bar ou comprando jornais. O espaço público era lugar no qual "informações eram expostas para serem recebidas" (FLUSSER, 1985, p.1). Uma vez informada, a pessoa voltava para seu espaço privado a fim de elaborar novas informações e precisava retornar ao espaço público para publicá-las. O espaço privado era o lugar no qual "informações eram armazenadas para serem elaboradas em novas" (FLUSSER, 1985, p.1). Ou seja as informações eram manipuladas de maneira bem definida em relação ao "público" e ao "privado".

Flusser já anunciava a confusão que algumas formas de comunicação - mesmo as anteriores à revolução telemática - trariam à dicotomia entre "público" e "privado". Um exemplo usado pelo autor para evidenciar tal confusão é a televisão (FLUSSER, 2008): ao apertar a tecla do controle remoto o sujeito privatiza informações públicas, ou seja, as informações disponíveis a todos invadem seu espaço privado. Tais informações, antes de serem privatizadas pelo espectador, eram privadas por parte da emissora de televisão, que, num apertar de teclas, publica as informações a todos espectadores. Ou seja, ocorre uma sincronização entre as teclas que privatizam e que publicam, borrando os limites entre o público e o privado (FLUSSER, 2008).

Se em meios de comunicação de apenas uma via, como a televisão, a distinção entre "público" e "privado" já não faz muito sentido, a internet evidencia ainda mais que tais conceitos estão cada vez mais misturados. Uma vez que as teclas do computador são "ligadas entre si com elos reversíveis" (FLUSSER, 2008, p.37), ou seja, sendo possível publicar e privatizar (comunicação de duas vias) se faz necessário substituir as antigas categorias por outras. É importante pensar como a nova configuração das relações modifica o mundo

conhecido e como deve ser a postura das pessoas diante essa situação para fazerem parte de uma sociedade política dialogante.

Em vários dos seus ensaios, Flusser discorre sobre as possíveis mudanças nas relações entre as pessoas, espaço e informação a partir das diferentes formas de comunicação, com ênfase nos aparelhos. No texto "The city as wave-trough in the image-flood" (2005) Flusser imagina como a comunicação de duas vias e a consequente nova relação entre o público e o privado podem ser favoráveis na criação de redes dialógicas mais densas. Flusser propõe uma leitura urbana incomum mas que se assemelha muito com as relações atuais: uma rede é disposta sobre as cidades, os fios que a formam transmitem informações, e os "nós" que a estruturam são os sujeitos. Enquanto "nós", os sujeitos estão na interseção de várias camadas dessa rede, sendo que cada uma transmite um tipo diferente de informação, "representações, sentimentos, intenções e conhecimento" como se fossem "canais" (FLUSSER, 2005, p.325). Quanto mais canais de tipos de informações diferentes existirem, mais adensada a rede será. Para Flusser (2005) o progresso político (e urbano) é justamente isso: pessoas participando de vários desses canais concomitantemente.

Na leitura urbana usual, na qual a divisão entre público e privado é bem demarcada, os assuntos relevantes, tidos como políticos, são aqueles abrigados pelo espaço público ao passo que questões íntimas e "privadas" não aparentem ter importância, mesmo que relevantes. Uma vez que as atribuições reservadas anteriormente a cada domínio se misturam graças ao fluxo de duas vias da telemática, canais de informação que antes esbarravam nas delimitações entre o público e o privado poderão fluir. Assuntos anteriormente retidos no privado e assuntos tidos apenas como "públicos" poderão permear novos canais de relações e troca de informações, adensando a rede.

É inegável que quanto mais densa a rede de relações melhor, pois mais pessoas podem influenciar a manipulação e criação de novas informações. Fica claro, portanto, que Flusser está interessado na aproximação de uma sociedade dialógica ao misturar os canais de comunicação que antes eram retidos exclusivamente ou ao privado ou ao público. Ele sugere, portanto, que assuntos retidos no privado são importantes pois é a partir deles que

a perspectiva individual é formada. Porém essa situação vai de encontro com um dos aspectos negativos da esfera social discutida por Arendt, ou seja, a invasão de interesses privados no âmbito público e vice-versa. A autora é enfática quando diz que assuntos privados podem ser "publicados" somente se forem desprivatizados, portanto o que deve acontecer é uma desindividualização do interesse privado, mantendo a perspectiva construída no privado, no íntimo (ARENDR, 2011).

É ingenuidade acreditar que interesses públicos não podem ter sua gênese no privado, afinal de contas somos indivíduos antes de cidadãos. Porém, tornar públicas informações que condizem com o interesse comum, mesmo que tenham sido motivadas por questões pessoais, é muito diferente do que tornar públicas informações que condizem somente com interesses pessoais, assumindo que sejam de interesse comum (ARENDR, 2011). Para exemplificar vamos caricaturizar uma situação hipotética em que duas pessoas publicam sobre um problema de trânsito na rua X da cidade Y. A primeira pessoa tem um incômodo pessoal: muito trânsito. Consciente que é um problema relacionado ao bem comum, a pessoa desindividualiza a questão e a torna pública: "é de interesse de todos um trânsito mais fluido". Já a segunda pessoa tem um interesse pessoal: dona de um estabelecimento comercial na rua X, tem mais fregueses por conta do alto fluxo de carros. Sem desindividualizar seu interesse, ignorando que não é inerente ao bem comum, publica que "nada deve ser feito em relação ao trânsito". Essa diferença entre desprivatizar ou não o interesse privado é crucial para que o político se sobreponha ao social, garantindo que a rede formada seja não só dialógica mas política de fato.

Aqui vale salientar que Flusser e Arendt têm preocupações diferentes quando abordam a questão do público e do privado, porém são ideias que se complementam. Flusser está interessado no processo dialógico via telemática, e portanto, quanto mais misturados estiverem os domínios público e privado, maiores as chances de diálogo por causa dos novos canais emergentes. Já Arendt está interessada nos fins políticos, ou seja, independente de como se dão as trocas de informações o importante é reservar para o público o que lhe é pertinente e exclusivo.

Flusser, no texto "Espaços públicos e espaços privados" (1979) mostra que considera

as ideias de Arendt na construção de sua filosofia, porém tem ressalvas uma vez que inicia o ensaio explicitando que pretende se “opor ao pessimismo arendtiano” (FLUSSER, 1979, p.1). Esse pessimismo está no fato de Arendt não considerar o potencial político no processo de comunicação telemática, se atendo apenas às relações usuais entre público e privado. Não que Flusser seja otimista, mas compreende que é essencial se libertar dos conceitos que só faziam sentido antes da telemática, e se ater às possibilidades das tecnologias no contexto em que os domínios do público e do privado estão misturados. E estar atento às possibilidades da telemática é dar atenção aos processos de manipulação de informações via as TICs de forma a esclarecer caminhos que se afastam ou se aproximam de redes políticas dialógicas. Por esse motivo, no ensaio “Espaço urbano e as novas tecnologias” (1985), Flusser diz que “devemos pensar ciberneticamente em vez de politicamente” (FLUSSER, 1985, p.2), ou seja, devemos nos ater mais aos processos do que aos fins. Importante salientar que Flusser não é contra a política, mas sim contra a cristalização das categorias, ainda mais frente aos potenciais telemáticos em articular as pessoas em redes de comunicação reversível.

Portanto, até aqui foram pontuadas duas consequências da comunicação telemática de duas vias: o adensamento das redes de relações e a consequente mistura dos domínios público e privado. Além dessas, há também uma questão presente na maioria das discussões sobre as mudanças causadas pela internet: o isolamento do indivíduo no espaço privado, uma vez que não necessita estar presente no espaço público para privatizar, publicar e ter acesso a informações.

Essa preocupação sobre o isolamento é presente nas discussões sobre os meios de comunicação desde a popularização da televisão. Mesmo se tratando de um canal de fluxo de informações de apenas uma via, o caráter de comunicação em massa da televisão fez que com muitos arquitetos teóricos, principalmente nos anos 1970, a associassem ao declínio dos espaços públicos. Ernest Pascucci, no texto “Intimate (tele)visions” (1997) se opõe aos argumentos de Richard Sennett, que entende a televisão como um impedimento para a relação entre as pessoas, e de Kenneth Frampton que, por sua vez, considera a televisão um substituto da vida pública. Para Pascucci essa “tele-fobia” dos teóricos nada mais é que uma

forma de reafirmar o “espaço como a pré-condição absoluta para a vida pública autêntica”³ (PASCUCCI, 1997, p.41), ignorando as outras formas de experienciar o público, como por exemplo, por meio das telas de televisão.

Criado em uma cidade monótona do interior dos EUA, Pascucci não teve acesso à vida pública das ruas que Sennett e Frampton tomam como pressuposto básico para a experiência pública, mas mesmo assim, por meio da televisão, teve acesso a um imenso “arquivo de representações urbanas e arquitetônicas” (PASCUCCI, 1997, p.39) que permitiu uma experiência real com a esfera pública. Ou seja, a vida pública nas ruas que põe as pessoas em relação e é cheia de estímulos não é acessível a todos e tampouco é a única forma de se experienciar as cidades. O fato da pessoa não precisar sair de casa não a torna excluída do público totalmente. O que acontece é uma nova forma de experienciar a vida cotidiana.

Assim como a televisão possibilita experiências (privadas e públicas) que não eram possíveis antes do seu invento, a internet, com o fluxo de informações de duas vias, potencializa ainda mais as possibilidades de fazer parte da esfera pública mesmo a partir do espaço íntimo. Se o isolamento do indivíduo frente à televisão é questionável, como apontado anteriormente, a internet se mostra aberta à tantas formas de articulação social - na mistura entre público e privado - que o isolamento físico do indivíduo se torna uma questão irrelevante. Antes de temer o isolamento dos indivíduos é preciso se ater às possibilidades de se exercitar a cidadania, mesmo que no espaço privado, de forma que o isolamento que deve ser temido não é o isolamento físico, mas sim o isolamento de interesses, ou seja, pessoas alheias às questões de interesse público.

Como foi dito anteriormente, é ingênuo pressupor que as informações que o indivíduo recebe no espaço íntimo não possam ser usadas para sua formação enquanto cidadão. Como Michel de Certeau discorre na introdução do livro “A invenção do cotidiano” (CERTEAU, 2012), há uma produção além do produto primário, no caso, a imagem que a

³ Tradução minha, do original: “... that space is the absolute precondition for authentic public life, thus rendering those lives mediated by television somehow less authentic and somehow less than public” (PASCUCCI, 1997, P.41)

televisão emite ou as informações acessadas na internet. Ou seja, há uma “produção secundária que se esconde nos processos de sua utilização.” (CERTEAU, 2012, p.39) que pode exercer influência direta na atitude política do indivíduo, mesmo que “isolado” no espaço privado. Novamente o que importa não é o fim, mas o processo, ou seja, o que será feito com as informações privatizadas.

Sendo assim, após pontuar as consequências da comunicação telemática de duas vias, cabe agora investigar como o volume exorbitante de informações disponíveis na rede é usado na criação de novas informações. O objetivo é esclarecer como o meio influencia na manipulação de tais informações para informar a discussão de um possível retorno à esfera pública discutida por Arendt via telemática. Importante salientar que não basta apenas a criação de informações novas. O importante é que tais informações sejam criadas em uma rede de relação plural, dialógica e condizentes às questões de interesse público, afastando-se da esfera do social.

3.2.2 Informação na rede: quantidade x qualidade

Atualmente as pessoas associam “redes sociais” diretamente aos sites de relacionamento tais como Facebook, Twitter etc. Porém, Manuel Castells (2008) enfatiza que qualquer forma de comunicação - mesmo a conversa frente à frente - acaba por constituir redes entre os atores, ou seja, as redes sociais sempre existiram na história humana. Se antigamente a única forma de distribuir, armazenar e criar informações era tendo o espaço como interface, o invento do telégrafo, por exemplo, possibilitou a formação de redes de comunicação que independem das distâncias. Dependendo do que a tecnologia da época permite em relação às formas de distribuir informações, as redes podem ser estruturadas de maneiras diferentes.

Paul Baran, no artigo “On distributed communication” (1964) apresenta um esquema de três tipos de redes possíveis de serem formadas a partir do fluxo de informações entre as pessoas (Figura 1). As redes podem ser centralizadas, descentralizadas ou distribuídas. As redes centralizadas têm um único centro que emite informações para as pessoas, e podem

ser exemplificadas com uma emissora de televisão transmitindo suas imagens para os espectadores. Neste caso, portanto, as pessoas só recebem informações de uma única fonte. Já as redes descentralizadas têm mais de um centro emissor e podem ser exemplificadas com várias emissoras de televisão transmitindo suas imagens para os espectadores. As pessoas, neste caso, recebem informações de mais de uma fonte, ou seja, pressupõe-se um maior número e variedade de dados recebidos. E, por último, há a rede distribuída na qual não há centros emissores e hierárquicos como nos outros casos, mas sim uma relação horizontal onde todas as pessoas podem emitir e receber informações umas para as outras. Podemos imaginar, portanto, que a internet pode ser um bom exemplo de rede distribuída: a comunicação de duas vias permite a relação entre quaisquer pessoas conectadas, ao passo que o volume de informações, agora que há milhares de fontes diferentes para produzi-las, é infinitamente maior que o volume produzido pelas comunicações centralizadas e descentralizadas.

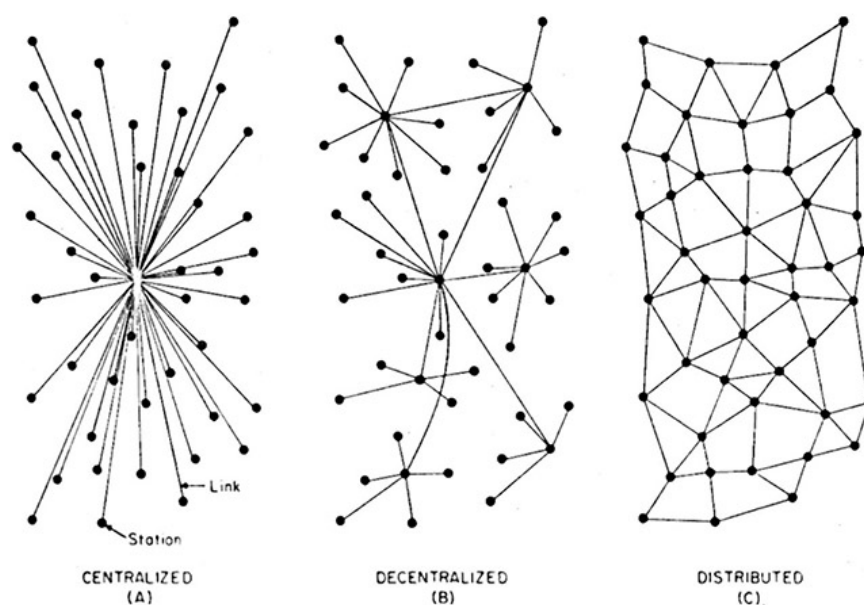


Figura 1: Três tipos de rede (a) centralizada; (b) descentralizada e (c) distribuída. Fonte: Paul Baran (1964)

As redes distribuídas podem ser formadas em várias situações. Um exemplo simples e cotidiano é uma rede formada entre um grupo de amigos: não há hierarquia entre os indivíduos e todos podem tanto emitir quanto receber informações. A grande diferença da internet, como aponta Augusto de Franco (2014), é que ela permite um grau de interação muito maior entre as pessoas, tanto pela velocidade do fluxo de informações, como pelo fato de não exigir que as pessoas conectadas tenham relações sociais prévias. Ou seja, a internet possibilita a relação entre pessoas com interesses em comum, independente de

onde moram, onde frequentam ou de que círculos sociais fazem parte. Anteriormente isso era raro, por exemplo, é difícil imaginar pessoas desconhecidas se telefonando para trocar informações sobre um autor específico ou sobre problemas sociais da cidade. Sendo assim a internet formaliza relações de inúmeras naturezas que produzem informações (não necessariamente novas), e uma vez que informação não é divisível, mas compartilhável (DANTAS, 2011), a internet se tornou uma espécie de arquivo mundial de dados.

Manuel Castells (CASTELLS, 2003) se mostra entusiasmado com a internet que, para ele, se destaca das demais tecnologias de comunicação pela capacidade de transferir um volume inimaginável de dados em uma velocidade que quase anula o tempo, pela sua habilidade combinatória - o hipertexto - e pela flexibilidade de distribuição, no sentido que cada vez é mais fácil conectar-se à rede com *gadgets*, wi-fi etc. Apesar dessas características dizerem respeito apenas à quantidade e à facilidade de acessar informações, para Castells tais tecnologias não apresentam apenas uma evolução quantitativa, mas também qualitativa. Isso acontece porque o autor entende "informação" como um dado, um objeto, ao passo que Flusser, como discutido anteriormente, está mais interessado na informação enquanto relação e processo, ou seja, na comunicação. Sim, é fato que as pessoas têm acesso a um volume maior de informações frente à telemática. Também é fato que o diálogo depende de informações disponíveis. Mas será que essa quantidade de informações é proporcional à qualidade de informações novas criadas? O importante é saber que informações são essas, como são manipuladas e se há pluralidade no processo de criação de informações novas. De nada adianta uma quantidade exorbitante de "dados" se não há pluralidade dos envolvidos em um processo horizontal de produção de novas informações. Somente assim a rede telemática pode ser entendida, de fato, como uma rede distribuída.

Apesar de, aparentemente, a internet formalizar uma rede de comunicação distribuída, sem hierarquias, um olhar atento sobre como os dados são transferidos evidencia que há um jogo de domínio por trás da suposta horizontalidade das relações em rede. Marcos Dantas, em entrevista ao boletim *online* UFRJ Plural (DANTAS, 2013), mostra que 70% dos todos os dados que circulam na rede passam pelas mãos de uma única empresa, a norte-americana Level Three. Isso acontece porque, para a internet funcionar, é necessária uma imensa estrutura física com cabos, satélites, torres, servidores espalhados

por todo o mundo e o preço para construir e manter essa estrutura é tão alto que somente grandes corporações financeiras o fazem (Dantas, 2013). Desta forma a rede se mostra frágil por depender de empresas com interesses privados, aniquilando a suposta liberdade e horizontalidade das relações uma vez que, hierarquicamente, tais empresas podem manipular e fazer uso dos dados para controlar a rede e lucrar. Ao analisar a figura 2, que mostra o tráfego de dados pela internet no mundo, fica claro que a rede telemática é estruturada de forma centralizada e hierárquica, apesar de permitir que as pessoas se comuniquem em uma rede aparentemente distribuída.

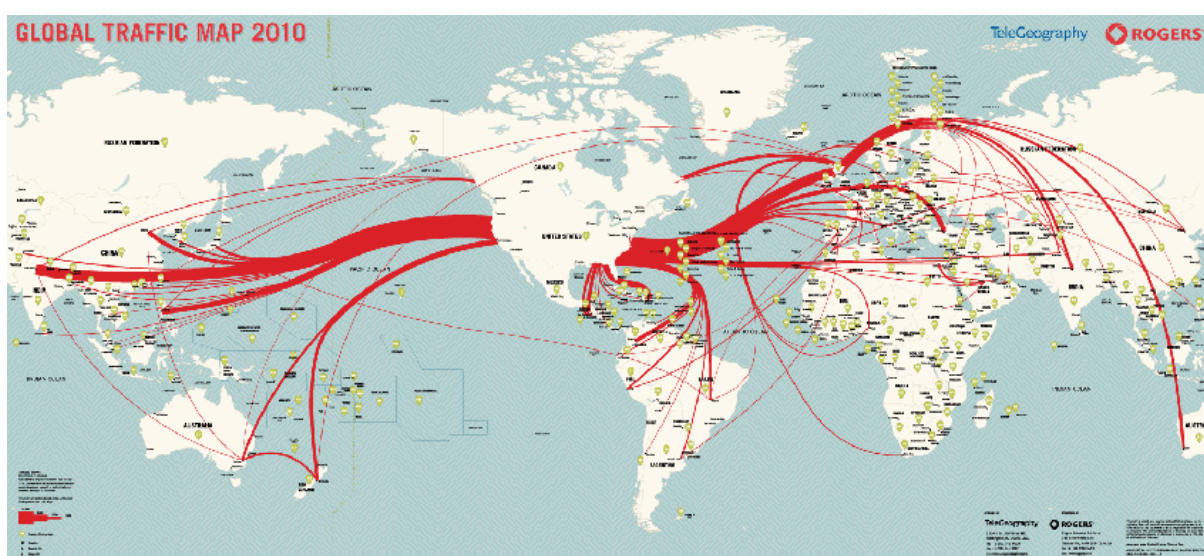


Figura 2: Tráfego de dados na internet em 2010. Fonte: <www.telegeography.com/telecom-maps/global-traffic-map/>.

Vista sob essa perspectiva a internet teria que passar por uma reformulação estrutural e política que questionasse a hegemonia das grandes incorporações para se descentralizar. Porém sob a perspectiva apenas dos usos, ou seja, do que a telemática possibilita - comunicação em duas vias e acesso a todos os dados - podemos dizer com segurança que há uma aproximação clara da rede distribuída horizontalmente. Apesar disso a rede distribuída não se basta, pois além de horizontalizar as relações ela deve ser democrática no sentido de permitir que todos possam fazer parte, pois, como discutido anteriormente, de nada adianta uma rede de relações densa se a pluralidade dos envolvidos não for considerada.

No início de 2014 o Governo Federal do Brasil fez sua primeira pesquisa de mídia no país, “Pesquisa Brasileira de Mídia 2014” (BRASIL, 2014) afim de conhecer os hábitos de

mídia da população brasileira. A pesquisa, que considerou a localização e a situação socioeconômica dos entrevistados, entrevistou mais de 18.000 brasileiros em 848 municípios. Os resultados são muito elucidativos uma vez que mostram que apenas 47% da população brasileira têm acesso à internet. E, analisando alguns dados da pesquisa fica claro que o acesso é proporcional à renda familiar e à escolaridade, como mostra a figura 3. A desigualdade é bruta: das famílias que ganham menos de um salário mínimo apenas 16% têm acesso à rede em casa, enquanto nas famílias com renda maior que cinco salários a internet está presente em 78% das casas. E a mesma desigualdade se repete em relação à escolaridade. Uma outra parte da pesquisa questiona sobre a frequência de uso, independente de ter ou não acesso em casa (figura 4), e mostra que os mais pobres, os mais velhos e os menos escolarizados praticamente não fazem parte da rede.

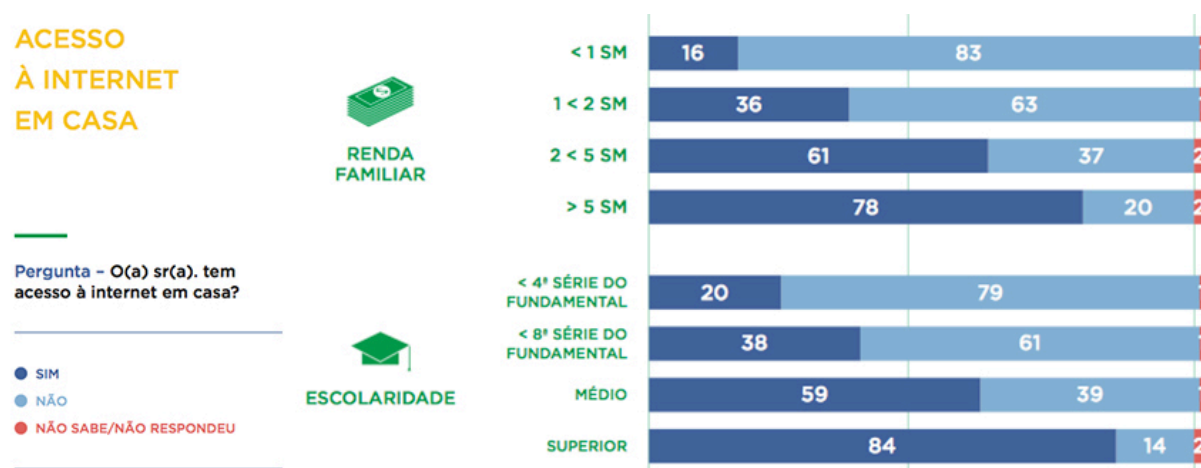


Figura 3: Acesso à internet em casa em relação à renda e escolaridade. Fonte: (BRASIL, 2014)

Esses dados mostram que, mesmo que a internet ofereça um campo para relações horizontais e sem hierarquia, sob a perspectiva da vida cotidiana, ou seja, considerando todos os cidadãos, a rede é restrita, excludente e, portanto, não é tão democrática como aparenta ser. Apenas uma parcela predominantemente escolarizada, jovem e não pobre compõe a rede, tornando-a distante do ideal de se ter uma rede densa e plural. Apesar dessa situação não podemos ser pessimistas, haja visto que o acesso à internet cresce exponencialmente nos últimos anos, tanto no mundo quanto no Brasil (figura 5). Mas, mesmo com esse crescimento, a televisão ainda é, de longe, o meio de comunicação preferido dos brasileiros. Enquanto 76,4% dos entrevistados têm a televisão como meio de comunicação preferido, apenas 13,1% preferem a internet (BRASIL, 2014). Esses dados são interessantes pois mostram como é mais confortável a posição do espectador de televisão, uma vez que as informações já são editadas e podem ser recebidas de forma passiva. Por

outro lado, a internet exige um engajamento maior do usuário que tem que buscar e filtrar por conta própria as informações disponíveis na rede, uma vez que a internet armazena informações das mais variadas fontes.

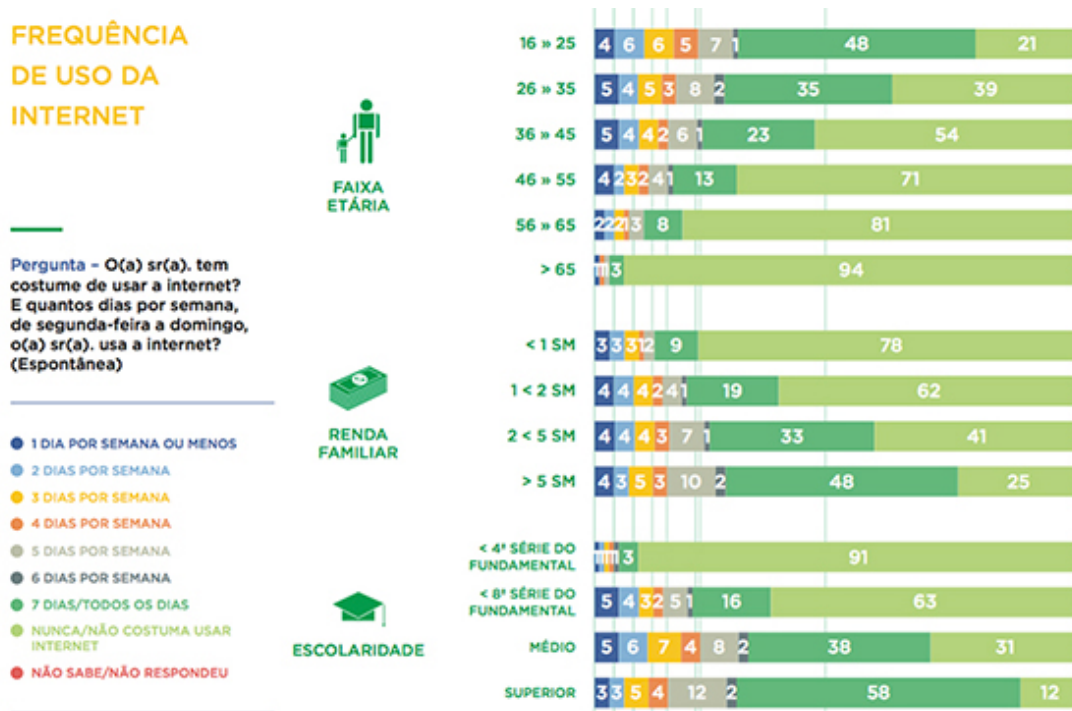


Figura 4: Frequência de uso da internet em relação à faixa etária, renda familiar e escolaridade. Fonte: (BRASIL, 2014)

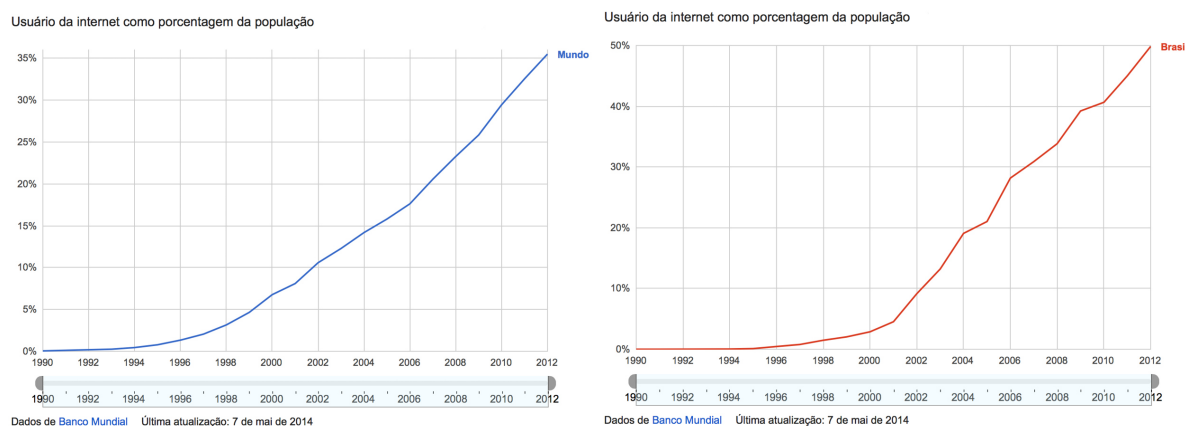


Figura 5: Porcentagem da população com acesso à internet, no mundo e no Brasil. Fonte: Banco Mundial

Sendo assim, cada vez mais são necessárias uma experiência prévia e uma prática específica do usuário para conseguir usufruir dos potenciais da internet, uma vez que as informações na rede, apesar de serem acessíveis a todos, não são necessariamente de fácil visualização. Isso acontece por causa da hierarquia da visibilidade (CARDON, 2011), ou seja, atualmente a maioria dos sites, aqui incluindo, principalmente, o maior site de busca da

rede, o Google, hierarquizam as informações de forma que as mais acessadas tornam-se também as mais visíveis para os usuários. Isto é, quanto mais uma informação específica, um site ou um blog é procurado e acessado, maior a probabilidade de serem visualizados e acessados posteriormente. Por outro lado, se um blog que, apesar de interessante, não é tão procurado e acessado, ficará “escondido” no meio da quantidade exorbitante de informações na rede. Ele é acessível, mas não visível. Desta forma, em um processo circular - o mais acessado é o mais visto e o mais visto é o mais acessado -, há um engessamento na fluidez dos dados em rede de forma que a hierarquia da visibilidade determina os olhares e os caminhos dos usuários na rede. Ou seja, apesar de aparentemente a internet disponibilizar informações sem filtros - diferentemente, por exemplo, das informações veiculadas pela televisão, pelo rádio, pelos jornais etc - o que acontece de fato é uma filtragem camuflada que induz indiretamente o que a maioria das pessoas vai acessar.

Essa filtragem camuflada da internet, via hierarquia da visibilidade, é grave pois empobrece a pluralidade na rede. Ao mesmo tempo que a internet permite a publicação de várias fontes, ou seja, considerando perspectivas distintas sobre cada assunto, o que se destaca são informações originadas de fontes já conhecidas, isto é, de grandes empresas de comunicação. A maioria dos usuários reproduzem os hábitos fora da internet e buscam informações nas fontes já conhecidas, ou seja, nos sites das revistas, jornais e das grandes emissoras de televisão. E, novamente, como tais sites são bastante procurados, permanecem na superfície mais visível da rede se popularizando cada vez mais. A figura 6 mostra que os sites, blogs e redes sociais mais citados pelos brasileiros como fonte de informação são na maioria de grandes grupos de mídia do Brasil: Globo (Globo.com, G1), UOI, Record (R7), Terra e IG. Ou seja, como aponta Gabriela Allegrini em um artigo para a revista Caros Amigos (ALLEGRIINI, 2013), ao invés de favorecer a diversidade de opiniões e de fontes de informações, a internet acaba por reproduzir e reforçar ainda mais a hegemonia dos conglomerados de mídia, enfraquecendo o potencial democrático da rede.

Desta forma, frente aos apontamentos feitos até então, podemos afirmar que, apesar do potencial em formalizar redes distribuídas, a internet tem traços fortes de uma rede descentralizada, ou seja, é uma rede hierarquizada já que há centros dominantes de distribuição de informação. Sendo assim, conseqüentemente, a rede não é plural primeiro

porque não são todos que têm acesso a ela e segundo que, mesmo os que têm, estão a mercê dos filtros camuflados que determinam o que é acessado. Podemos afirmar, portanto, que a quantidade de informações disponíveis não é proporcional à qualidade das informações criadas. Para criar novas informações, no sentido de injetar novos valores na sociedade (FLUSSER, 2008) é pressuposto básico o diálogo plural, e o que vemos atualmente é uma reprodução das formas antigas de se acessar informações, amenizando o fato da telemática permitir comunicação de duas vias e de disponibilizar informações de inúmeras fontes.

Resposta	Brasil
Facebook	30,8
Globo.com	6,8
G1	5,0
UOL - Universo On Line Divisão UOL	4,5
Yahoo	3,3
R7	2,7
Terra	2,1
Youtube	1,4
MSN	1,2
IG	1,1

Figura 6: Sites, blogs e redes sociais mais citados como fonte de informação, em porcentagem. Fonte: (BRASIL, 2014)

Essa situação vai de encontro com o que Flusser temia acerca da sociedade telemática: uma sociedade com tendência de construir situações cada vez mais banais e esperadas, afastando-se do improvável (FLUSSER, 2011), ou seja, uma sociedade sem liberdade uma vez que ser livre é ter o poder de trazer mudanças inesperadas (ARENDRT, 2011). Para o autor, a saída dessa entropia paralisante está na mudança de atitude diante dos aparelhos: ao invés de agir como funcionários, ou seja, agir conforme o esperado, é preciso “jogar” com o aparelho, isto é, ir além da relação funcional com ele (FLUSSER, 2011). No texto “Two approaches to the phenomenon, television” (FLUSSER, 1977) Flusser

exemplifica a diferença entre essas duas posturas, sendo crítico à apatia dos espectadores frente à televisão, que funcionam de acordo como o aparelho determina seu uso, ou seja, apenas recebendo, sem autonomia, as informações emitidas. Uma vez que as pessoas pudessem controlar e manipular os conteúdos de formas indeterminadas estariam sendo jogadoras, ou seja, usando o aparelho além de suas prescrições, não se sujeitando às suas determinações prévias.

A mudança de postura de funcionários para jogadores, portanto, não depende apenas das pessoas mas também de como os objetos - incluindo aqui carro, mesa, televisão ou programas de computador - são projetados, ou seja, se o design facilita a atuação das pessoas conforme suas demandas (jogadores), e não presas nas determinações impostas pelo objeto (funcionários). Para Flusser (2007) todo objeto é um obstáculo feito para remover outros obstáculos, “primeiro, porque necessito deles para prosseguir, e, segundo, porque estão sempre no meio do meu caminho” (FLUSSER, 2007, p.194). Sendo assim, “o processo de criação e configuração dos objetos envolve a questão da responsabilidade” (FLUSSER, 2007, p.195), isto é, um design responsável é aquele que permite a relação comunicativa, intersubjetiva e dialógica entre as pessoas, fazendo do objeto o menos obstacularizante possível. Quanto menos obstacularizante, mais aberto o objeto é para que as pessoas possam agir enquanto “jogadores”, mais próximas, portanto, da liberdade.

Sendo assim, podemos afirmar que Flusser considerava a televisão, da forma que é usada até hoje, um design irresponsável pois tem “a atenção voltada apenas para o objeto” (FLUSSER, 2007), ou seja, que mais obstaculariza do que permite a relação entre as pessoas de forma autônoma. Desta forma, ele propõe uma modificação em seu funcionamento que permita o fluxo de informações em duas vias e que esse fluxo seja reversível, tornando-se um design mais responsável. É interessante notar que essa “evolução” da televisão imaginada por Flusser é algo bem próximo do que é a internet atualmente. O autor via na imaterialidade dos objetos, como em programas de computador e redes de comunicação, um potencial em serem menos obstrutivos, pois “o olhar do designer, ao desenvolver esses designs imateriais, dirige-se espontaneamente, digamos, para os outros homens. A própria coisa imaterial o leva a criar de um modo responsável” (FLUSSER, 1977). Podemos entender com isso que as possibilidades da telemática caminham em direção da liberdade, provendo

objetos imateriais abertos para os jogadores, porém, ao invés de presenciar mudanças sociais estruturais, estamos desenvolvendo uma sociedade de funcionários que “produz kitsch, comportamento robô, cultura de massa, tédio, entropia” (FLUSSER, 2008, p.95).

Frente a esta situação, no próximo capítulo serão analisadas interfaces digitais populares com o objetivo de salientar características que as fazem mais ou menos obstacularizantes para, posteriormente, fazer apontamentos de como projetar interfaces telemáticas abertas para que as pessoas possam, de forma autônoma, se organizar em redes de relações densas, dialógicas, plurais e acerca de assuntos de interesse público em favor da retomada da esfera pública da liberdade.

4 INTERFACES DIGITAIS COM POTENCIAL DE FORMAR REDES PLURAIS E DIALÓGICAS

Neste capítulo serão apresentadas quatro interfaces digitais com potencial em formar redes de relações densas, plurais e dialógicas acerca de questões de interesse público. Primeiramente será analisada a maior rede social digital existente, o (a) “Facebook”, em seguida duas interfaces digitais baseadas em mapas para promover discussões sobre o espaço urbano, (b) “Porto Alegre CC” e “Ushahidi”, e finalmente uma interface físico-digital urbana formada por um site e um terminal físico no espaço público chamada (c) “D-Tower”. As análises levam em consideração a abertura de cada interface em permitir que os usuários retomem o papel de cidadão na esfera pública como entendido por Arendt, ou seja, em rede plural, agindo em favor de mudanças sociais. Algumas características das interfaces levantadas aqui foram relevantes para a concepção da Ituita, interface físico-digital urbana que será apresentada no próximo capítulo. Ituita, por sua vez, foi essencial para definir as principais diretrizes levadas em consideração na concepção de uma interface físico-digital construída em Catas Altas, Minas Gerais, que será abordada detalhadamente no capítulo 6.

4.1 FACEBOOK

Criado em 2004, o Facebook é atualmente o site mais popular do mundo contando com mais de 1 bilhão de usuários ativos (Folha de São Paulo, 2012). Sua popularização aconteceu a partir de 2008 em um momento em que ocorre uma mudança expressiva na atuação dos usuários na rede. Se em 2005, por exemplo, os sites mais populares eram os de venda *online* e de notícias, em 2008 passaram a ser sites que permitiam as pessoas a informar a rede diretamente, ou seja, não apenas usufruindo das informações e serviços existentes, mas atuando na produção dos conteúdos (DOMINIQUE, 2012), fosse colaborando para a produção de um artigo (Wikipedia), postando vídeos (YouTube), evidenciando seu gosto musical (MySpace) ou criando perfil pessoal em uma rede social *online* (Facebook, Twitter, Orkut etc). Ou seja, o Facebook se populariza em um contexto no qual a “justaposição entre identidade e conteúdos publicados” (DOMINIQUE, 2012, pg.25) é cada vez mais presente na rede, permitindo que pessoas até então “invisíveis”, por apenas

consumir conteúdos, passem a ser produtoras de informações.

Mesmo antes da popularização das redes sociais os blogs proporcionam o espaço para as pessoas exporem sua personalidade de diversas formas, seja publicando opiniões políticas, comentando notícias da atualidade, dando detalhes sobre seu animal de estimação etc. Os blogs, como o próprio nome indica (contração de *web log*, “diário da rede”), têm a natureza de um diário pessoal e, mesmo que tenha espaço para comentários dos visitantes, é uma interface na qual o discurso prevalece. O “blogueiro” pensa, escreve e publica para um público indeterminado que possa vir a se interessar pelo seu conteúdo. Já as redes sociais, também espaços para as pessoas exporem sua personalidade, se diferem dos blogs por dois motivos principais: (a) por formalizar uma rede de relações fechada e (b) por induzir conversas rápidas e superficiais entre os usuários.

(a) Como é necessário “aceitar” alguém como “amigo” para que faça parte de sua rede social, o que impera atualmente no Facebook são pequenas redes que praticamente reproduzem os círculos de relação já existentes fora da internet. Sendo assim as pessoas estão conectadas em uma rede de relações formalizada e publicam já sabendo quem irá receber seu conteúdo pessoal. Desta forma, ao invés de ser uma rede distribuída na qual todas as informações influenciam a criação das próximas, o Facebook (e as demais redes sociais), apesar de ir além da rede centralizada, se mantém na lógica descentralizada, faltando-lhe pluralidade. As pessoas se unem não por terem interesses em comum, mas por pertencerem aos mesmos círculos sociais já existentes. Junto a isso, há novamente a questão da hierarquia da visibilidade: se na rede social as pessoas só recebem e enviam conteúdos para quem faz parte do seu círculo social, a lista de amigos acaba por ser a principal ferramenta de navegação na rede. Vemos o que nossos amigos veem e eles veem o que vemos. Isto é, mais uma vez a pluralidade é minimizada.

(b) Diferentemente do formato dos blogs, as redes sociais formalizam um espaço para a conversa, para o “bate-papo”, de forma que as pessoas publicam conteúdos esperando a resposta imediata das pessoas do seu círculo social. Se na publicação dos blogs há um tempo de maturação e construção das ideias, exigindo um engajamento mínimo da pessoa que publica, as redes sociais têm um tempo mais acelerado e frenético, fazendo com

que as publicações tenham, majoritariamente, o ritmo, “o tom e os temas das conversas cotidianas” (DOMINIQUE, 2012, pg.25). Ao invés de estabelecer novas categorias de relação entre as pessoas permitindo novos canais para o diálogo, ou seja, novas formas de se criar informações com novos valores (FLUSSER, 2008) por meio de conversas bem elaboradas, a maioria dos usuários do Facebook acaba por reproduzir as conversas breves e despreziosas do dia-a-dia. Desta forma a rede fica saturada de conteúdos irrelevantes ou que se resumem a comentários de notícias já existentes, na maioria das vezes originadas pelas grandes empresas de comunicação, evidenciando a dificuldade de se criar conteúdos novos na rede social.

4.1.1 Identidade na rede social digital

As redes sociais digitais, principalmente o Facebook, inauguram um momento na Internet em que há uma conexão entre a produção de informação e as conversas ordinárias (DOMINIQUE, 2012), de forma que a comunicação privada entre os usuários é exposta ao público. Essa mudança no processo de comunicação abre espaço para que os usuários usufruam de novas formas de identidade, uma vez que ficam em evidência na rede, vendo e sendo vistos de maneira inédita. Como o Facebook é composto por “perfis pessoais” com avatar, preferências musicais, literárias etc, acaba por funcionar como um mural de exposição da figura pessoal dos usuários. Sendo assim a identidade das pessoas na rede não se revela pela convivência com os demais, mas por meio de fotos postadas e dos comentários realizados em rede, isto é, o usuário tem total domínio sobre a construção da sua imagem pessoal. O Facebook, portanto, tem abertura para que as pessoas manipulem a forma que serão vistas pelos demais, possibilitando a criação de uma identidade pessoal paralela pela qual o usuário pode se apresentar como sendo mais político, mais saudável, mais bonito, mais feliz, mais culto do que realmente é. A interface, desta forma, alimenta a busca da admiração pública que, segundo Arendt, é “consumida pela vaidade individual da mesma forma que o alimento é consumido pela fome” (ARENDR, 2011, pg.69) ou seja, apenas satisfaz uma necessidade pessoal, que não só não condiz com assuntos de interesse público como afasta o usuário de se portar como um cidadão.

Esse tipo de identidade, fácil de ser manipulada, é relacionada apenas com “o que” a pessoa é, ou seja, equivale a seus “dons, qualidades, talentos e defeitos que se podem exibir ou ocultar” (ARENDT, 2011, pg.224), como se a identidade de alguém pudesse ser resumida, por exemplo, a “pai de família, engenheiro, gosta de esportes, jazz e é bem humorado”. Para Arendt (2011) o indivíduo que age na esfera pública, ou seja, o cidadão, acaba por revelar uma outra identidade mais relacionada a “quem” a pessoa é. No processo engajado de comunicação com os demais cidadãos na esfera pública ocorre o que Arendt entende por “desvelamento do quem”, ou seja, ao agir e falar, “os homens mostram quem são, revelam ativamente suas identidades pessoais únicas” (ARENDT, 2011, pg.224). Sendo assim, esse “desvelamento do quem” não pode ser alcançado de forma deliberada, ou seja, está além da vontade do indivíduo pois depende, exclusivamente, da ação na esfera pública. É essa identidade do cidadão, até então desconhecida, que influencia diretamente as possíveis mudanças sociais via ação, de forma que “sem o desvelamento do agente no ato, a ação perde seu caráter específico e torna-se um feito como outro qualquer” (ARENDT, 2011, pg.225), ou seja, o caráter “inesperado” e de “novidade” das consequências da ação é produto misto da ação e do desvelamento dos cidadãos na esfera pública.

Voltando ao Facebook, é possível afirmar que a rede acaba por obstacularizar os usuários de desvelarem sua identidade enquanto cidadãos, prejudicando a criação de informações com novos valores, estando distante de permitir a liberdade como entendida por Arendt. Isso acontece, em parte, porque a troca de informações ocorre, como já foi apontado, em um tom de bate-papo entre amigos, sem maturação das ideias, de forma que não há o mesmo grau de engajamento exigido na esfera pública. Para o “desvelamento do quem” é preciso um engajamento específico, o que Arendt chama de “coragem”, ou seja, é exigido que o indivíduo “abandone seu esconderijo privado para mostrar quem é, desvelando-se e exibindo-se a si próprio” (ARENDT, 2011, pg.233). Na rede social os usuários não precisam estar engajados, de fato, nas questões públicas para opinar e publicar conteúdos, mantendo-se confortáveis em um tom descompromissado em seu círculo social fechado.

Além dessa questão, a dificuldade em se desvelar também é relacionada às amarras sociais em que os usuários estão sujeitos na interface. Como aponta Dominique (2011), às

vezes as pessoas conseguem se expressar de forma mais sincera e autêntica com desconhecidos do que com as pessoas próximas, “como se falassem com um estranho que conheceram no trem, para quem decidem abrir-se por saberem que nunca mais voltarão a vê-lo” (DOMINIQUE, 2011, pg.57). Sendo assim, é preciso repensar a forma como as pessoas se expõe na rede, considerando que o anonimato pode ser importante para o “desvelamento do quem” do usuário. Enfim, o fato do Facebook obstacularizar esse engajamento necessário para fazer do indivíduo um cidadão anula as chances de servir como uma nova esfera pública como muitos acreditam. Como será discutido a seguir, a rede acaba por servir mais como uma ferramenta para mobilização do que para a ação política propriamente dita.

4.1.2 O Facebook enquanto ferramenta de mobilização

Apesar de todas as críticas feitas ao Facebook até então evidenciarem que seus usos, majoritariamente, não condizem com seu potencial dialógico, a onda de manifestações populares de junho de 2013 no Brasil é um bom exemplo que mostra que a interface não é feita só de bate-papos informais, uma vez que as manifestações foram angariadas, principalmente, pelo uso da rede social.

Não é possível pontuar como as manifestações de junho de 2013 começaram, fato é que manifestações pelo mundo, principalmente as da Turquia contra a construção de um shopping no lugar de uma praça pública, trouxeram à tona a possibilidade de agir, de fato, contra as imposições econômicas e políticas do Estado que desconsideram o público. No Brasil as primeiras manifestações foram contra o aumento no preço das passagens de ônibus na cidade de São Paulo, organizadas pelo movimento Passe Livre.

No dia 13 de junho de 2013 aconteceu a terceira manifestação consecutiva na capital paulista. Até então a maior parte da imprensa brasileira descrevia as manifestações como concentrações de vândalos, que depredavam bens públicos e agrediam os policiais. A manifestação do dia 13 se manteve pacífica nas primeiras horas, porém, para impedir que os manifestantes chegassem à Avenida Paulista a polícia militar atacou covardemente tanto os

participantes da manifestação como a imprensa que cobria o evento. Em poucos minutos um número impressionante de vídeos, fotos e depoimentos sobre a truculência dos policiais foram publicados na *timeline* do Facebook. Eram cenas chocantes de policiais atirando balas de borracha em fotógrafos, usando sprays de pimenta e espancando pessoas. Enquanto isso, no canal Globo News, os repórteres insistiam em noticiar que o que estava acontecendo nada mais era que um confronto entre a polícia e os “vândalos”.

As denúncias da violência policial na manifestação paulista causaram um impacto imediato nas redes sociais. Um exemplo foi o aumento instantâneo no número de confirmados para participar da primeira grande manifestação em Belo Horizonte, que aconteceu na segunda-feira, dia 17 de junho. Se às 22:00 da quinta-feira, dia 13 de junho, havia 3300 confirmados, apenas três horas depois mais de 15 mil pessoas estavam dispostas a ir às ruas em Belo Horizonte. Diferentemente das notícias via jornais e emissoras de televisão, no Facebook as informações eram publicadas diretamente por quem estava no evento. A circulação de fotos e vídeos sobre o que realmente aconteceu na manifestação tomou tal dimensão que os mesmos jornais e emissoras de televisão que eram contra as manifestações recuaram e assumiram que a polícia foi violenta, mudando o discurso, literalmente, da noite para o dia.

Questionado sobre o papel das redes sociais nas manifestações, o sociólogo Luis Flávio Sapóio, em entrevista à Rede Minas no dia 12 de julho, chamou atenção para o fato que, provavelmente, foi a repercussão dos acontecimentos de quinta-feira (13 de junho) nas redes sociais que impulsionou a onda de manifestações pelo Brasil, que uma semana depois do ocorrido levou mais de 1 milhão de brasileiros às ruas. O Facebook não foi o causador da situação, mas sim um catalisador. As questões embrionárias dos manifestos já vinham sendo discutidas por grupos organizados, como o Passe Livre e o COPAC (Comitê Popular dos Atingidos pela Copa). O que a ferramenta fez foi permitir que mais pessoas se sentissem parte de um todo, participantes com uma suposta voz ativa e cúmplices de tudo o que estava acontecendo.

É possível aferir que o principal papel do Facebook nas manifestações foi de recrutar e ajuntar pessoas que compartilhavam o mesmo incômodo em relação à política brasileira.

Como aponta uma pesquisa feita pelo Ibope (SILVA, 2013) dos entrevistados presentes nas manifestações do dia 20 de junho em São Paulo, Rio de Janeiro, Belo Horizonte, Porto Alegre, Recife, Fortaleza, Salvador e Brasília, 91% souberam dos protestos pela internet, particularmente pelo Facebook (77%). Ou seja, a rede social serviu como uma ferramenta de comunicação muito efetiva, o que pode ser evidenciado pelo público presente nas manifestações que, segundo a mesma pesquisa, era formado em sua maioria por pessoas entre 14 e 29 anos (63%), com segundo grau ou faculdade em curso (92%) e com renda familiar entre 2 e 10 salários mínimos (56%). Ou seja, o público das manifestações corresponde proporcionalmente ao público que têm acesso à internet, como visto nas figuras 3 e 4. Isso significa que o público das manifestações também não era tão plural como imaginado.

Ao mesmo tempo que o Facebook se mostra uma ferramenta essencial para a mobilização das pessoas nas manifestações, é exagero afirmar que foi o palco de discussões políticas com potencial de criar novas informações por meio do diálogo. Isso ficou evidente nas manifestações de junho, que, apesar de ter um volume de manifestantes como nunca visto no Brasil, os assuntos abordados eram muitas vezes dispersos e “rasos” como, por exemplo, uma parcela de pessoas que eram “contra a corrupção”. Oras, todos são contra a corrupção. A questão a ser discutida é sobre como trazer mudanças sociais e políticas estruturais para que os processos políticos sejam mais claros e próximos da população. Ou seja, o Facebook, apesar de ser um espaço que incita a mobilização, é ao mesmo tempo um espaço cômodo para dar opiniões e expor a revolta com a política de forma superficial, motivada pela questão já abordada da possibilidade de manipular a “imagem pessoal” com facilidade. Isto é, muitos usuários se mostram como “pessoas engajadas politicamente” mas por não terem o espaço para o desvelamento da sua identidade enquanto cidadão, se retêm a posições pró ou contra os assuntos abordados, sem nuances ou espaço para discussões mais densas.

Flusser, ao discorrer sobre os potenciais da televisão (FLUSSER, 1977), faz uma relação interessante entre o caráter de “porta” e “janela” do aparelho, mostrando a diferença entre espectador passivo e pessoa atuante que é esclarecedora quando pensamos no Facebook. Para o autor, a “porta” e a “janela” coexistem, cada qual com sua importância

uma para a outra. A janela serve para vermos o mundo, enquanto a porta serve para irmos ao mundo. Se só temos a janela, o mundo é visto como sendo perfeito. Se só temos a porta, temos medo de sair no mundo sem seu “mapeamento” prévio. A porta, portanto, corresponde à prática, enquanto a janela à teoria. Se para Flusser a televisão passa a certeza de estarmos vendo a realidade do mundo pela janela, a internet vai além e cria a sensação de ser uma janela e também uma porta, pois podemos informar a rede e estar em relação com os demais usuários, com a sensação de estarmos agindo, de fato, na esfera pública.

Desta forma podemos afirmar que o Facebook é um obstáculo perverso: os usuários acreditam estar agindo politicamente ao publicar conteúdos políticos e expondo sua revolta (como se saíssem pela porta), mas de fato estão distantes de serem cidadãos atuantes na esfera pública, mantendo-se passivos (vendo a realidade pela janela). Apesar de aparentemente ser uma ferramenta que permite o diálogo, a rede social é predominantemente discursiva, onde prevalece a reprodução de notícias geradas em sua maioria pelas grandes empresas de comunicação e a exposição da imagem pessoal. Apesar da importância de mobilizar grande número de pessoas, a posição de cidadão dos usuários só virá à tona em momentos nos quais “a palavra e o ato não se divorciam, onde as palavras não são vazias e os atos não são brutais, onde as palavras não são empregadas para velar intenções, mas para desvelar realidades, e os atos não são usados para violar e destruir, mas para estabelecer relações e criar novas realidades” (ARENDR, 2011, pgs. 249 e 250). Enquanto a rede for usada para reproduzir categorias de relação já existentes, com palavras vazias e sem desvelar realidades via diálogo, seu caráter permanecerá distante da esfera pública.

Apesar de todas as críticas feitas ao Facebook não podemos minimizar a importância da rede social em mobilizar um número tão grande de pessoas para as manifestações. Para Arendt a ação política “atua em um meio no qual toda reação se converte em reação em cadeia, e no qual todo processo é causa de novos processos” (ARENDR, 2011, pg.238), ou seja, o fato de pessoas irem às ruas já permite a abertura de várias novas relações e articulações que podem desencadear mudanças sociais futuras. Em Belo Horizonte, por exemplo, após a onda das grandes manifestações de 2013, pessoas continuaram se encontrando no espaço público (se organizando via Facebook) para fazer Assembleias

Populares, discutindo horizontalmente assuntos de interesse público. Claramente o grupo não é plural, com predominância de jovens universitários, porém o fato de pessoas articuladas em diálogo no espaço público é de importância política indiscutível.

Considerações

A partir dessa análise do Facebook é possível destacar alguns aspectos importantes para a concepção de uma interface digital que pretenda aproximar as pessoas da esfera pública. Para que uma interface se aproxime das ideias de pluralidade, diálogo e, conseqüentemente, permita a ação política das pessoas, é preciso se afastar da formalização de redes de relações fechadas, permitindo a comunicação entre pessoas que têm interesses em comum, mesmo que não façam parte dos mesmos círculos sociais prévios. Só assim a rede formada será distribuída e, conseqüentemente, plural. Outra questão importante é sobre o quanto a interface permite a exposição da figura pessoal, pois uma vez que a ação do usuário não se estabelece via “perfil pessoal”, como acontece no Facebook, espera-se um engajamento dos usuários mais direcionado às questões de interesse público. Por fim, o fato de uma interface não reproduzir os mesmo círculos sociais existentes e de não ser configurada por “perfis pessoais” colabora para que os usuários se preocupem menos em representar uma identidade que corresponda às expectativas das demais pessoas, aproximando-os do “desvelamento do quem” imaginado por Arendt, permitindo, assim, a produção de informações “inesperadas” via diálogo.

4.2 INTERFACES DIGITAIS BASEADAS EM MAPAS: PORTOALEGRE.CC E USHAHIDI

A seguir serão apresentadas duas interfaces digitais - PortoAlegre.cc e Ushahidi - que, assim como o Facebook, têm potencial em formar redes de relações densas, plurais e dialógicas acerca questões de interesse público. Tanto a PortoAlegre.cc quanto o Ushahidi usam mapas georreferenciados como base para que discussões sobre a cidade sejam realizadas. A escolha das duas interfaces se deu a partir de uma pesquisa em busca de interfaces que usam mapas como base da interação entre os usuários e que abordem assuntos de interesse público. Muitas das interfaces pesquisadas, apesar de usarem mapas,

apenas expõe conteúdos sem permitir a interação das pessoas, como é o caso do Oscity [www.oscity.eu] e do Guia Morador de Belo Horizonte [www.guiamorador.org]. Já outras, apesar de permitirem a interação das pessoas, abordam assuntos pontuais e superficiais mais relacionadas às reclamações em geral, não tendo abertura para que os usuários iniciem um processo de diálogo, como é o caso do Onde fui Roubado [ondefuiroubado.com.br] e Criticar Belo Horizonte [www.criticarbh.com.br]. Essas duas últimas interfaces apenas evidenciam a insatisfação das pessoas em relação à violência ou a serviços públicos, não colaborando para problematizações e discussões mais substanciais. Frente a esse quadro, PortoAlegre.cc e Ushahidi são bons exemplos para serem analisados pois são baseados em mapas, permitem a interação entre os usuários e abordam assuntos gerais de interesse público, mais abertos à problematização e ao diálogo.

4.2.1 PortoAlegre.cc

A interface PortoAlegre.cc [www.portoalegre.cc] foi criada em 2011 com o objetivo de oferecer à população de Porto Alegre, Rio Grande do Sul, um espaço democrático onde todos tenham voz para discutir as questões urbanas. A interface consiste em um mapa da cidade no qual as pessoas podem destacar lugares específicos, atribuindo-lhes uma “causa” que, como definido no site, “é algo que pode ser feito para melhorar um lugar em Porto Alegre”. Ou seja, os usuários podem expor ideias, incômodos ou qualquer tipo de comentário relacionados a algum lugar da cidade (rua, esquina, praça, hospital etc), a fim de gerar discussões que possam, de maneira geral, trazer melhorias no cotidiano da população.

As pessoas podem usar a interface de duas formas: criando as próprias “causas” ou explorando e comentando as “causas” já criadas. Para que um usuário crie uma “causa” ele deve, primeiramente, se cadastrar no site por meio de uma conta do Facebook ou do Twitter. Apesar das redes sociais fecharem as discussões em círculos sociais, como discutido anteriormente, no PortoAlegre.cc isso não é um problema pois a interação entre os usuários acontece diretamente no site, e não nas redes sociais. Ou seja, a rede de relação formada no PortoAlegre.cc se dá a partir das discussões das “causas”, independente de terem sido criadas por pessoas que fazem parte da sua rede social. Após o cadastro, o usuário deve

indicar no mapa o local referente à questão a ser levantada, escrever a “causa”, podendo postar fotos se quiser e, antes de publicá-la, deve relacioná-la a uma das doze categorias pré-estabelecidas: cidadania, cultura, educação, meio ambiente, esportes e lazer, empreendedorismo, mobilidade urbana, saúde e bem estar, segurança, urbanismo, turismo e tecnologia. Desta forma as pessoas podem explorar o mapa visualizando as “causas” setorizadas pelas categorias ou pelos bairros da cidade (ver figuras 7 e 8).

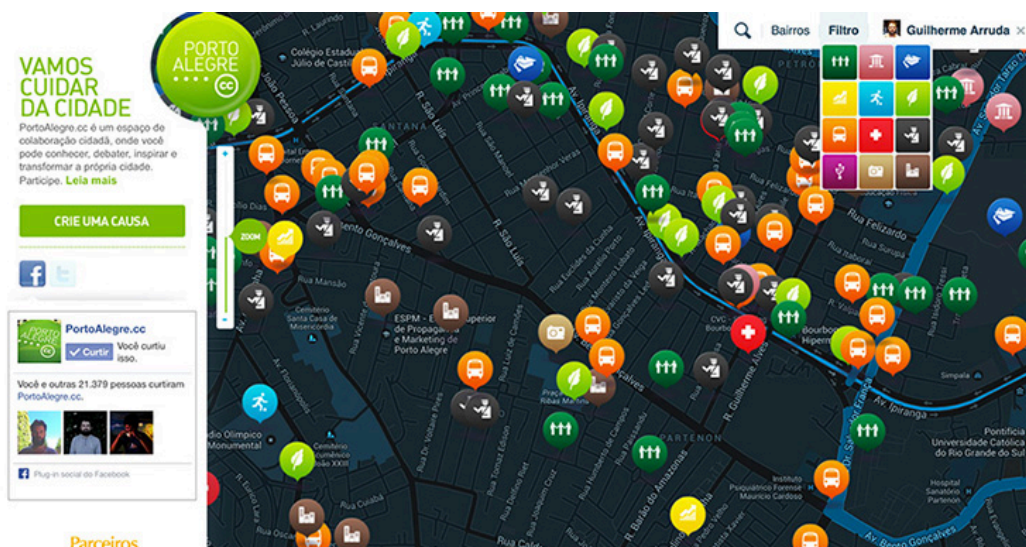


Figura 7: Página inicial do PortoAlegre.cc. Cada ícone representa uma “causa” criada. As cores indicam a categoria que cada “causa” aborda. Fonte: (www.portoalegre.cc)



Figura 8: “Causa” criada na categoria “cidadania”. Fonte: (www.portoalegre.cc)

Para investigar o potencial da interface em articular as pessoas em torno de questões de interesse público, podendo trazer mudanças para a cidade, foi feito um levantamento analisando 85 “causas”, escolhidas aleatoriamente dentre as doze categorias. Primeiramente foi recolhido o número de “causas” que geraram algum tipo de resposta dos

demais usuários. Das 85 postagens investigadas, 62 não obtiveram comentários posteriores, ao passo que apenas 23 conseguiram, de alguma forma, engajar outras pessoas no assunto proposto. Ou seja, 73% das “causas” analisadas não iniciaram qualquer tipo de articulação entre as pessoas. A situação se mostra ainda mais problemática quando, em 18 das 23 “causas” que obtiveram respostas, os comentários eram rasos, apenas concordando com a questão levantada, pouco contribuindo para a problematização e para a continuidade do desenvolvimento do assunto. Ou seja, das 85 causas analisadas, apenas 5 iniciaram uma articulação entre os usuários em torno do assunto proposto, próximas de causar mudanças como, por exemplo, quando os usuários organizaram um mutirão para limpar uma praça, ou quando se organizaram para pôr em prática um sistema de doação de livros. Mesmo assim, nota-se que os processos estão muito vinculados à resoluções de problemas, sem, de fato, haver o diálogo entre os usuários ao ponto de criar novos valores ou repensar as categorias políticas atuais. Em nenhum momento foi discutido o porquê a praça estava suja ou quais seriam as possíveis medidas futuras para que o fato não se repetisse. A lógica de resoluções de problemas, ao invés da problematização dos mesmos, prevalece nos usos da PortoAlegre.cc. Das 85 “causas” analisadas, 44 eram reclamações feitas diretamente para a Prefeitura da cidade, como “a rua está mal iluminada”, “falta segurança no bairro”, “tem muitos buracos na avenida” etc.

A investigação da PortoAlegre.cc evidenciou outras questões importantes, agora em relação às categorias impostas pela interface. Uma vez que as “causas” devem ser, necessariamente, relacionadas a uma das categorias, o que se vê é uma confusão generalizada por causa da dificuldade de simplificar um problema a uma única categoria. Desta forma há a impressão que as “causas” são aleatórias, uma vez que assuntos sobre o trânsito, por exemplo, são abordados em “cidadania”, “meio ambiente”, “mobilidade urbana” e “urbanismo”. A categoria “saúde e bem estar”, por exemplo, abrange “causas” de várias naturezas: pessoas reclamando do mal atendimento de um hospital, indicando um mercado de produtos naturais e até alertando a população sobre casos de envenenamento de cães no bairro. Ou seja, ao invés de facilitar a investigação das “causas” e evidenciar quais são as categorias mais abordadas pelos usuários, a interface acaba por complexificar a visualização dos conteúdos de forma que, apesar de estarem disponíveis, não são facilmente acessados.

Portanto, é possível afirmar que, apesar da PortoAlegre.cc ter potencial em formar redes mais plurais que o Facebook, pois o que une as pessoas são os assuntos urbanos abordados nas “causas” e não os círculos sociais existentes, o que acontece de fato é a formação de uma rede frágil que mal articula os usuários. A impressão, após a análise das “causas”, é que as pessoas se engajam mais em criar “causas” do que discutir as “causas” já existentes, fazendo da interface um espaço mais aberto para reclamações do que para o diálogo.

4.2.2 Ushahidi

Ushahidi é uma interface digital *opensource* criada em 2007 que permite que as pessoas compartilhem informações em variados formatos (texto, imagem e vídeo) de maneira que são diretamente referenciadas em um mapa *online*. Por ser um *software opensource*, Ushahidi pode ser usada segundo a demanda dos usuários, porém ela foi criada com o objetivo principal de aliviar as tensões sociais causadas por questões políticas, desastres naturais ou por quaisquer situações de emergência em algum local. Ushahidi tem esse caráter por ter sido concebida durante uma onda de atos violentos em Kibera, comunidade no Quênia, desencadeados pela oposição do Presidente então eleito frente à escândalos de manipulação eleitoral. A situação era tão grave que os jornalistas não conseguiam cobrir todas as atrocidades. Sendo assim, a interface foi usada para criar o site “Voice of Kibera” onde os cidadãos podiam indicar no mapa locais com pessoas feridas, ou com situações que mereciam atenção urgente facilitando, assim, o trabalho de voluntários, médicos e ajudando a imprensa a cobrir os acontecimentos (ver figura 9). É por esse motivo que a interface tem o nome Ushahidi, que em Swahili, idioma da região dos Grandes Lagos da África, significa “testemunha”, indicando sua abertura para o ativismo social e o jornalismo cidadão.

O principal diferencial oferecido pela Ushahidi, portanto, é a possibilidade das pessoas alimentarem o mapa *online* diretamente do local onde se encontram. Por exemplo, no caso de Kibera, ao ser testemunha de alguma atrocidade a pessoa poderia enviar sms, email, foto ou vídeo sobre o acontecido para o site que, automaticamente, disponibilizaria o

conteúdo já referenciado ao local. Para facilitar a visualização dos usuários, o Ushahidi permite, mas não determina, a criação de categorias condizentes com as demandas do local. No caso do tsunami no Haiti, por exemplo, o site criado a partir do Ushahidi contemplava categorias pontuais, como “urgência”, “ameaças”, “logística” e “notícias sobre pessoas”, no caso dos desaparecidos na tragédia (ver figura 10).

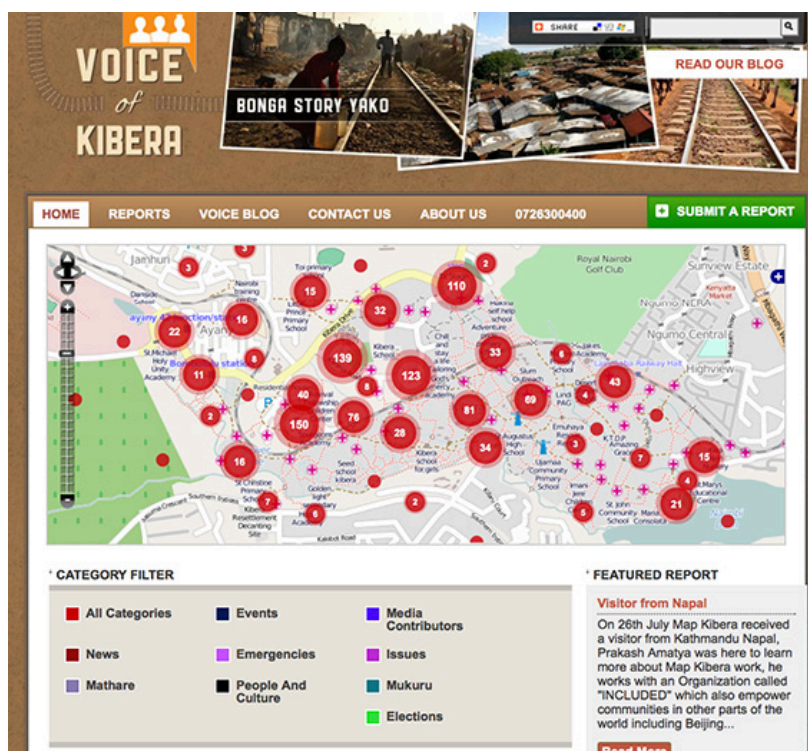


Figura 9: Página inicial do Voice of Kibera Fonte: (www.voiceofkibera.org)

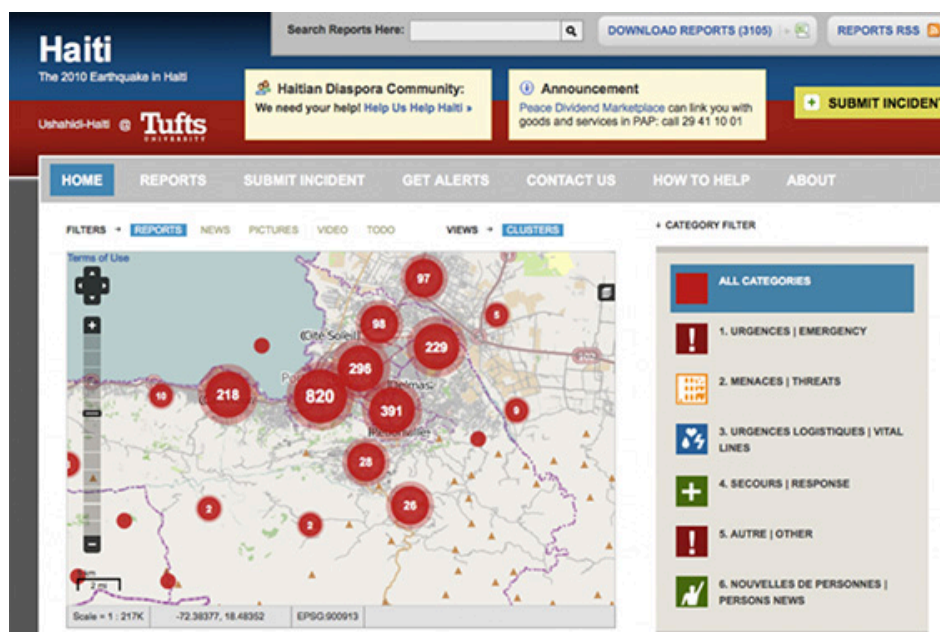


Figura 10: Página baseada no Ushahidi, criada após tsunami no Haiti Fonte: (<http://newswatch.nationalgeographic.com/2012/07/02/crisis-mapping-haiti/>)

Além dessa flexibilidade da interface às demandas, o Ushahidi tem um projeto gráfico que põe em evidência de forma muito clara os lugares mais abordados pelos usuários. Como podemos ver nas figuras 9 e 10, quanto mais citado um local é, maior seu destaque no mapa. Ou seja, o modo como as informações são dispostas graficamente na Ushahidi facilita a leitura da situação geral, evidenciando questões de forma rápida e direta, diferentemente do que acontece no mapa da PortoAlegre.cc que, ao criar um ícone para cada “causa”, acaba por tornar o mapa poluído, pouco colaborando para sua legibilidade.

Por fim, frente aos usos da Ushahidi, é possível afirmar que, apesar de poder ser usada para diversos fins, a interface não se propõe a ser um espaço de diálogo sobre assuntos cotidianos de interesse público, afim de criar novos valores para a sociedade. Ao invés disso a Ushahidi se atém, especificamente, a criar um espaço de visibilidade para informações relevantes com o objetivo de amenizar situações urgentes. Apesar de ser muito efetiva ao que se propõe, os usos mais conhecidos da Ushahidi não condizem com uma interface que caminhe em direção da esfera pública como discutido até então. Para isso acontecer seria necessário um caráter menos pontual e específico, abrangendo todo e qualquer assunto relativo a vida pública. Porém, desta forma, a interface caminharia em direção da PortoAlegre.cc, sendo necessário repensar a validade desse tipo de interface em criar espaços, de fato, dialógicos e com potencial de formar novos valores na sociedade.

Considerações

A partir desses dois exemplos apresentados, PortoAlegre.cc e Ushahidi, é possível destacar duas questões importantes a serem consideradas na concepção de uma interface que pretenda aproximar as pessoas da esfera pública: a primeira em relação ao uso de mapas e a segunda em relação às categorias de assuntos.

Os dois exemplos evidenciam claramente o potencial que os mapas têm em abranger os mais variados tipos de discussão sobre a cidade. Uma vez que, como aponta Henry Lefebvre, “o espaço é o principal elemento estrutural das relações sociais” (KAPP et al, 2008, p.12), os mapas são ferramentas muito efetivas para evidenciar conflitos sociais, pois a partir

deles é possível iniciar discussões sobre mobilidade urbana, relações de vizinhança, descaso do poder público, espaços públicos e privados, grupos sociais específicos etc. Enfim, o fato das interfaces serem baseadas em mapas permite a formação de uma rede de relações focada, majoritariamente, nos assuntos urbanos. Essa diferença é clara quando comparamos os assuntos mais populares nas redes sociais (na maioria das vezes focados em interesses privados) com os assuntos abordados na PortoAlegre.cc e Ushahidi que, no geral, dizem respeito a assuntos de interesses comuns a todos moradores da cidade. Podemos afirmar ainda que as interfaces que usam o mapa da cidade como base das interações têm a tendência de formar redes de relações mais plurais do que as redes sociais. Isso acontece porque o espaço público é comum a todos, articulando pessoas independente de pertencerem aos mesmos círculos sociais.

Como os interesses públicos abrangem assuntos de infinitas naturezas é compreensível a necessidade das interfaces em criar categorias para facilitar as discussões dos usuários. Porém, ao comparar PortoAlegre.cc e Ushahidi fica claro a importância da criação de categorias condizentes com o contexto do local. Enquanto as categorias da Ushahidi são adaptáveis às demandas, a PortoAlegre.cc cria um grande número de categorias genéricas que às vezes englobam os mesmos assuntos (“cidadania” e “urbanismo”) e por outras mal são usadas pelas pessoas (“tecnologia”, “bem estar” e “empreendedorismo”) evidenciando sua irrelevância. O problema da interface abranger muitas categorias é que as questões sociais acabam por ser reduzidos a “saúde”, “educação” e “cultura”, por exemplo, sendo que, no fundo, as complexidades sociais são interconectadas, ou seja, não devem ser abordadas separadamente, de forma pontual. Desta forma uma interface com menos categorias de assuntos é menos obstacularizante pois tem maior abertura para que assuntos não categorizáveis possam vir à tona em decorrência das demandas dos usuários.

4.3 INTERFACE FÍSICO-DIGITAL URBANA: D-TOWER

Criada em 2003 por Q. Serafijn e Lars Spuybroek, D-Tower é uma interface digital que se difere consideravelmente das interfaces apresentadas até então. Seu diferencial está no

fato de ser uma interface físico-digital urbana, sendo composta por três elementos: um website, um questionário *online* e uma torre de 12 metros de altura construída no centro da cidade de Doetinchem, na Holanda. A torre funciona como um display que pode ficar vermelho, azul, amarelo ou verde (figura 11), de forma que cada cor representa o sentimento predominante dos cidadãos (vermelho: amor; azul: felicidade; amarelo: medo e verde: ódio). Esse *output* é produto das respostas dadas ao questionário *online*, que funciona da seguinte forma: um grupo de moradores voluntários a participar responde perguntas sobre assuntos íntimos, como “você é feliz com o seu parceiro?” ou “você tem medo da morte?”, tendo como possíveis respostas “muito”, “sim”, “um pouco”, “não” e “de jeito nenhum”. A cada dia as respostas dadas pelos usuários são computadas e o sentimento predominante acaba por definir qual a cor da torre naquela noite, fazendo da D-Tower uma espécie de termômetro do humor da cidade.



Figura 11: A torre da D-Tower no espaço público, com as 4 cores, cada uma representando o humor prevalente no dia. Fonte: (<http://people.ucsc.edu/~skriger/Assignment2.html/>)

Apesar da torre se restringir a apenas quatro *outputs* diferentes - as quatro cores - o website da D-Tower disponibiliza as informações coletadas nos questionários de forma mais completa em um gráfico interativo que funciona como um “terreno de emoções”, como o próprio Serafijn denomina (SERAFIJN, MULDER, 2005). O gráfico, como pode ser visto na figura 12, funciona da seguinte forma: na parte superior é possível selecionar um dos quatro “terrenos”, cada um representando um sentimento. No exemplo, o terreno selecionado é o do “ódio”, e cada “bandeirinha” equivale a uma resposta dada no dia 2 de agosto de 2014. As “bandeirinhas” são dispostas nos “picos” ou nas “depressões” do terreno conforme a intensidade do sentimento. No exemplo, as “bandeirinhas” nos picos correspondem respostas em que o “ódio” prevalece, de forma que quanto mais “bandeirinhas” estiverem

no pico, mais o sentimento predomina no humor geral da cidade. Por fim, o gráfico ainda permite saber a qual pergunta cada bandeira equivale. Para isso, basta selecionar a “raiz” disposta na parte inferior do gráfico, localizada diretamente abaixo da bandeira. No exemplo, as duas bandeiras do meio são relativas à pergunta “Você odeia seu corpo?” (“Heeft u een hekel aan uw lichaam?”). Sendo assim podemos aferir que a bandeira no “pico” é uma resposta de alguém que odeia sua forma física, enquanto a de baixo é de alguém que convive bem com seu próprio corpo. Ou seja, um único gráfico é capaz de transmitir vários níveis de informação a partir das respostas dos moradores, possibilitando conclusões mais consistentes sobre os humores na cidade. O site ainda dispõe as informações em um mapa da cidade, mostrando quais sentimentos prevalecem em cada região (porém, atualmente o mapa não está disponível), além de oferecer um espaço de discussão onde as pessoas podem se articular para manter ou mudar o humor predominante na cidade.

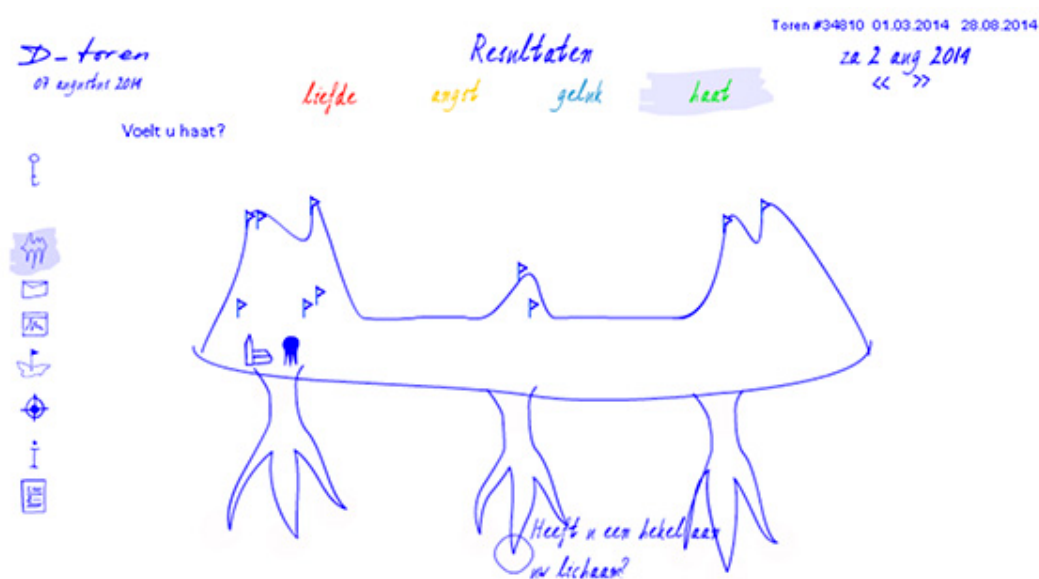


Figura 12: O “terreno de emoções” com as respostas do dia 2 de agosto de 2014. Fonte: (<http://www.d-toren.nl>)

Considerações

A partir dessa breve apresentação da D-Tower é possível destacar dois aspectos positivos no que concerne o potencial da interface em criar redes plurais e dialógicas. Primeiro, o fato de um elemento da D-Tower, a torre, estar fisicamente no espaço público aumenta as chances da interface articular pessoas de diferentes círculos sociais, uma vez que o espaço público é comum a todos. Qualquer morador que vê a torre pode se interessar

em fazer parte da interface respondendo os questionários ou participando das discussões no website, aumentando a pluralidade na rede formada. O segundo aspecto positivo da D-Tower condiz com sua efetividade em evidenciar de forma clara e objetiva os humores da cidade, seja pelas cores da torre, pelo “terreno de emoções” ou pelo mapa da cidade com as informações por região. Quando uma interface pretende articular um número grande pessoas é importante que todas os conteúdos gerados pelos usuários sejam não só acessíveis mas também facilmente visualizados. Caso contrário, as informações são abundantes mas pouco colaboram para alimentar possíveis diálogos. A D-Tower, nesse sentido, dispõe os conteúdos produzidos pelos usuários de forma que, a partir das mesmas informações, as pessoas podem ter vários níveis de entendimento sobre o assunto abordado. Por exemplo, as respostas dos usuários podem ser visualizadas em relação à região em que moram, em relação as demais respostas dadas à mesma pergunta, aos níveis de sentimento, à data em que foram respondidas etc. Enfim, simples respostas são articuladas de forma que passam a fazer parte de um todo mais complexo e rico para futuras discussões.

Apesar dos aspectos positivos apresentados, uma vez que os questionários *online* da D-Tower abordam somente temas muito pessoais, a interface se limita a ter a um caráter artístico e subjetivo, com pouco potencial em criar redes acerca questões de interesse público. Ou seja, as informações produzidas são muito “vagas” no que diz respeito às complexidades da sociedade, de forma que as discussões geradas a partir do uso da interface ficam distantes de desencadear transformações sociais.

4.4 APONTAMENTOS PARA A CONCEPÇÃO DE UMA INTERFACE DIGITAL PARA A RETOMADA DA ESFERA PÚBLICA

Após a análise do Facebook, da PortoAlegre.cc, do Ushahidi e da D-Tower é possível pontuar os aspectos mais relevantes de uma interface em permitir que os usuários retomem o papel de cidadão na esfera pública, ou seja, em rede plural, agindo em favor de mudanças sociais. Primeiramente é importante combater a formação de redes que somente reproduzem os círculos sociais já existentes pois, assim, a pluralidade é minimizada, além de

dar abertura para que os usuários se engajem mais em expor a figura pessoal do que em “desvelar” sua identidade de cidadão em favor dos assuntos de interesse público. Como fica evidente a partir das interfaces analisadas, a estratégia de usar mapas como base para as discussões é muito efetiva pois, além de permitir a abordagem de várias questões diretamente relacionadas as relações sociais na cidade, têm a tendência de formar redes plurais, uma vez que o espaço é comum a todos, independente dos círculos sociais. Nesse sentido o exemplo da D-Tower é importante por mostrar que, uma vez que a interface tem um terminal físico-digital no espaço público, o potencial em formar redes plurais é ainda maior pois qualquer pessoa que passa pelo centro da cidade e vê a torre iluminada pode se interessar em fazer parte das discussões. Ou seja, quanto mais o espaço público está em voga nos processos das interfaces, maior a chance da rede ser plural e das discussões de aproximarem de temas de interesse público.

Além da importância em articular as pessoas em redes plurais, é necessário se ater às características das interfaces analisadas que favorecem o diálogo ao invés do discurso na rede, pois de nada adianta uma rede plural se não tem potencial em criar novas informações. Podemos afirmar que é essencial tratar as questões sociais da cidade com suas devidas complexidades, não resumindo-as à categorias genéricas e, caso necessário, uma vez que categorias facilitam a visualização dos conteúdos, é essencial que sejam contextualizadas com as questões próprias do lugar. Quando uma interface aborda categorias muito gerais, sem relação direta com a comunidade, há grande chance de ser usada como um “mural de reclamações”, na lógica do discurso. Por outro lado, quando a interface aborda questões próprias da comunidade, há grande chance das discussões terem mais nuances, se aproximando da lógica do diálogo, uma vez que condizem com as demandas reais do local. Como podemos ver na Ushahidi e na D-Tower, quando as informações produzidas a partir dos usos da interface são bem apresentadas, isto é, evidenciando de forma clara o produto das interações, as discussões sobre o assunto abordado tendem a ser mais direcionadas e mais embasadas, facilitando o diálogo entre os usuários.

No próximo capítulo será apresentada a interface Ituita, construída em 2012 em Congonhas, Minas Gerais, da qual tive a oportunidade de participar do processo de

concepção e produção. Ituita foi concebida com o objetivo de articular a população de Congonhas em torno de assuntos de interesse público, possibilitando a atuação autônoma das pessoas acerca questões de interesse público e, conseqüentemente, aproximando-as da esfera política como entendido por Arendt. Sendo assim, a partir da apresentação e análise dos processos, desde a concepção até seu funcionamento, foi possível definir as principais diretrizes que balizaram a concepção e produção de uma interface construída em Catas Altas, Minas Gerais, que será abordada no capítulo 6.

5. ESTUDO DE CASO: ITUITA, INTERFACE FÍSICO-DIGITAL EM CONGONHAS - MG

Esse capítulo apresenta uma interface digital urbana chamada Ituita, projetada em 2012 pelo escritório de arquitetura Ópera, em parceria com o LAGEAR-UFMG (Laboratório Gráfico para a Experimentação Arquitetônica). Concebida nos moldes da D-Tower, além de um website, Ituita tem um terminal físico construído na praça central da cidade de Congonhas, Minas Gerais, localizada a 70 km de Belo Horizonte, com uma população de 50 mil habitantes. Como foi possível acompanhar a concepção, construção e o primeiro contato da comunidade com a interface, a análise da Ituita é importante por evidenciar estratégias bem sucedidas e pontuar questões que devem ser repensadas no projeto de interfaces digitais que pretendem ser plurais e dialógicas. Sendo assim, a análise da Ituita a seguir leva em consideração os potenciais das tecnologias da informação e comunicação (TICs) em articular pessoas em redes distribuídas e as características dos usos que enfraquecem tal potencial - reprodução dos círculos sociais já existentes, predominância da comunicação discursiva e tendência em abordar questões de interesse privado. A experiência em participar do processo de concepção e de colocar Ituita em funcionamento foi definidora na construção da interface de Catas Altas, que será abordada no próximo capítulo.

Em 2010 a Prefeitura de Congonhas encomendou um diagnóstico extenso sobre a cidade com o objetivo de compreender a dinâmica urbana para informar o Plano de Requalificação da área central (CONGONHAS, 2010). Além de diversos estudos, tais como levantamento das construções, fluxos das vias e usos do espaço público, foi realizada uma pesquisa sobre a visão dos moradores sobre a cidade. Uma primeira pergunta feita para 267 pessoas questionava qual “a primeira imagem que vem à cabeça ao pensar na cidade”. 70 % dos entrevistados deram como respostas atributos negativos, tais como “cidade feia e suja”, “poluição visual” etc. Em outro momento, 784 pessoas responderam à pergunta “quais as três coisas que você menos gosta em Congonhas?”, sendo que 27,6% mencionaram a falta de cuidado com a cidade, e 18,4% responderam que, entre outras coisas, não gostam da falta de comprometimento e interesse da população pela cidade.

Neste contexto em que a população está insatisfeita com a cidade em que mora, e ao mesmo tempo não se sente responsável por ela que o escritório Ópera foi contratado para a

reforma da área central. Além de melhorias no entorno da Praça, priorizando os transeuntes, arborização, e nova pavimentação, a Praça ganhou espaços para convivência com bancos, canteiros, novos eixos de circulação e uma cascata marcando seu centro. A cascata é constituída por três painéis de vidro, separados por volumes de pedra sabão. A água da cascata corre sobre os painéis, que têm displays de LED instalados em sua parte posterior (figura 13).



Figura 13: Praça central de Congonhas. Os três painéis de vidro, por onde escorrem as cascatas, separados por blocos de pedra-sabão. Fonte: Ópera Studio.

Cientes das pesquisas realizadas pelo LAGEAR acerca de interfaces digitais, o escritório Ópera propôs uma parceria para criar uma ferramenta, tendo em vista os potenciais dos painéis de Led, que permitisse a articulação e mobilização dos moradores acerca das insatisfações e problemas da cidade. Trata-se de uma ferramenta de diagnóstico contínuo da cidade e de mobilização coletiva dos moradores, visando também estimular sua ação direta independente do poder público, tanto nas tomadas de decisão quanto na intervenção em espaços públicos.

5.1 A ITUITA

Ituita (cascata de pedra em Tupi-Guarani) foi originalmente inspirada na ideia da D-Tower, sendo composta por duas partes conectadas: o conjunto de três painéis de Led da

casca na praça central e um website. Ao conectar-se ao site, o morador pode se cadastrar e responder um questionário de tema mensal relacionado às questões urbanas, tais como "lixo", "saúde", "transporte" etc. As respostas dos moradores ao questionário *online* são visualizadas por meio de gráficos nos painéis da cascata. Sendo assim, a separação dos assuntos em temas foi necessária para facilitar as discussões pois, desta forma, os painéis evidenciam as opiniões dos moradores relacionadas a uma questão específica por vez. Porém os painéis não servem apenas para a visualização das respostas, pois por meio de sensores Kinect (sensores de movimento)⁴, os gráficos exibidos respondem ao movimento das pessoas na praça, permitindo uma interação lúdica com as informações originadas no questionário. Para explicar detalhadamente a interface Ituita, o texto será separado em "website" e "cascata":

(a) O website

O website [www.ituita.com.br] tem 4 seções principais: "como funciona" com um vídeo explicativo da interface [http://vimeo.com/54800861], uma área de cadastro, onde o usuário, além de dados gerais, indica o bairro onde mora, a área "ituitando" onde é possível responder o questionário e participar do fórum de discussões, e, por fim, "ituita pela cidade", onde as respostas são referenciadas em um mapa da cidade (figura 14), evidenciando as opiniões em cada porção de Congonhas. Caso a pessoa não more ou trabalhe em Congonhas, poderá apenas visualizar o questionário e participar do fórum de discussões.

Cada pergunta do questionário, na área "Ituitando", deve ser respondida para três escalas urbanas também representadas, cada uma, em um dos painéis na praça: a cidade, o bairro e a rua. Em um primeiro momento o usuário é convidado a responder sobre sua satisfação acerca um assunto relacionado ao tema do mês. Por exemplo, se o tema do mês for "transporte" a pergunta poderia ser: "Como você considera a fluidez do trânsito: em sua

⁴ Kinect é um sensor de movimentos desenvolvido para o console de jogos Xbox 360 em 2010, que permite que as pessoas interajam com os jogos apenas com os movimentos do corpo, ou seja, sem a necessidade de uso de controles manuais. Além do baixo custo, o Kinect é facilmente programável, ou seja, mesmo sem um conhecimento aprofundado em programação é possível adaptá-lo segundo as demandas, permitindo que quaisquer gráficos sejam alterados a partir dos movimentos das pessoas. Por esses motivos o Kinect vem sendo muito usado em artes interativas ao redor do mundo.

cidade?", "Em seu bairro?", "Em sua rua?". Para responder o usuário escolhe uma de três cores: verde para respostas positivas ("sim", "satisfatório", "bom"), amarelo para neutralidade/ indiferença e vermelho para respostas negativas ("não", "insatisfatório", "ruim")⁵ (figura 15).

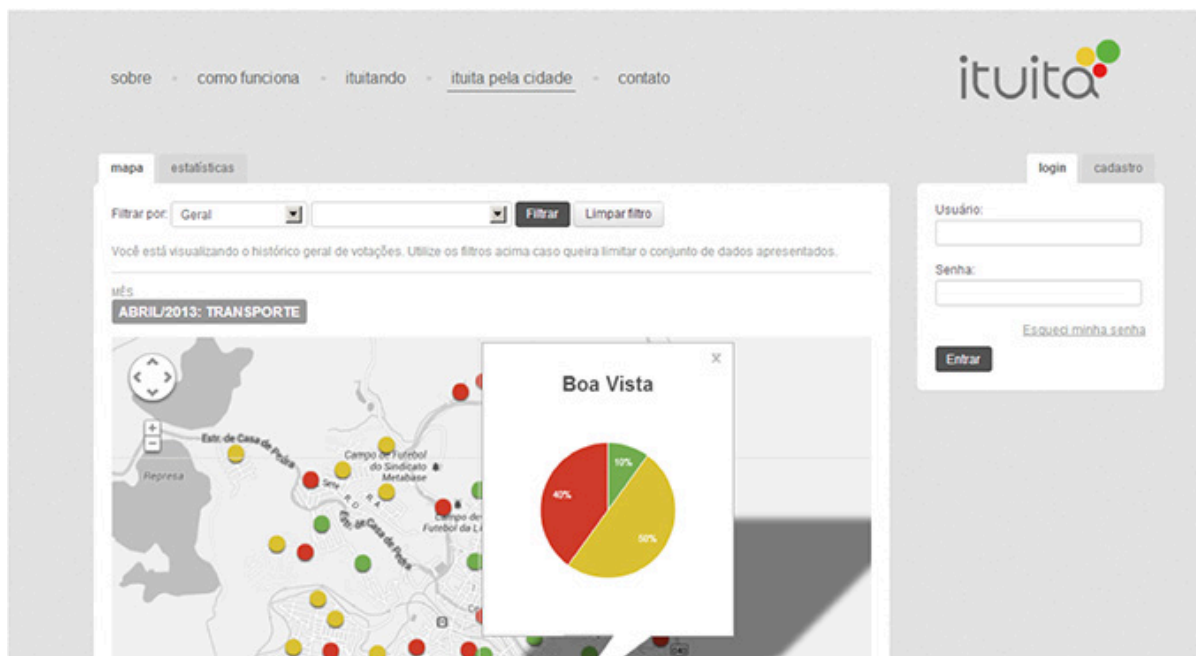


Figura 14: Informações coletadas no questionário online referenciadas no mapa de Congonhas. Fonte: www.ituita.com.br

The screenshot shows the Ituita online questionnaire interface. At the top, there are navigation links: "sobre", "como funciona", "ituitando", "ituita pela cidade", and "contato". The "ituita" logo is in the top right. Below the navigation, there are tabs for "questionário", "sugerir", and "gerenciar". A message states: "A cada mês são adicionadas 6 novas perguntas, nas quais você poderá expor seu grau de satisfação quanto ao assunto no âmbito de sua casa, sua vizinhança ou em toda a cidade." Below this, there are buttons for "negativo", "neutro", and "positivo". The main area features a section for "MÊS" with "MAIO/2013" selected. Below this, there is a section for "TEMA" with "TRANSPORTE" selected. The "PERGUNTAS" section shows a list of questions, with question 4 selected. The question text is: "Para um trânsito fluido e seguro é necessário que as vias da cidade sejam bem estruturadas e sinalizadas e também que os motoristas dirijam de forma responsável e segura. O trânsito é fluido e seguro." Below the question, there are three response options: "Em sua rua?", "Em seu bairro?", and "Em sua cidade?". Each option has three colored buttons (red, yellow, green). At the bottom, there are buttons for "Enviar respostas" and "Cancelar respostas". On the right side, there is a forum section with "fórum", "login", and "cadastro" tabs. Below this, there is a navigation bar with "MÊS" and "TRANSPORTE" selected.

Figura 15: Questionário online da Ituita. Fonte: www.ituita.com.br

⁵ Para a definição de quais cores seriam usadas para indicar a satisfação das pessoas em relação às perguntas do questionário foi feita uma pesquisa em Congonhas na qual as pessoas eram solicitadas a relacionar as cores da uma tabela às palavras "negativo", "neutro" e "positivo". A grande maioria relacionou a cor vermelha a "negativo", amarelo a "neutro" e verde a "positivo".

Como o objetivo da Ituita não é ser uma interface de “reclamação” sobre os problemas da cidade, mas sim de articulação e conscientização acerca das dinâmicas urbanas, em um segundo momento outra pergunta questiona a responsabilidade do usuário acerca do tema do mês. Seguindo o exemplo da pergunta sobre a satisfação em relação ao trânsito da cidade, a próxima poderia ser: "As pessoas da cidade usam transporte público ou meios de transporte alternativos, como bicicleta?" "E as pessoas no seu bairro?" "E você?". Desta forma fica evidente que o problema de trânsito (apontado como uma das principais reclamações dos moradores de Congonhas) não é inerente apenas às decisões do poder público, pois medidas conscientes, como o uso de meios de transporte alternativos, colaboram para a fluidez do trânsito.

Imediatamente as respostas são representadas por meio de "bolinhas" da cor correspondente no próprio questionário *online*, de modo que o usuário tenha um histórico de sua respostas, no mapa *online* da cidade, referenciando as opiniões por bairro e nos três painéis de Led na praça central, somando-se àquelas geradas pelas respostas dos outros usuários.

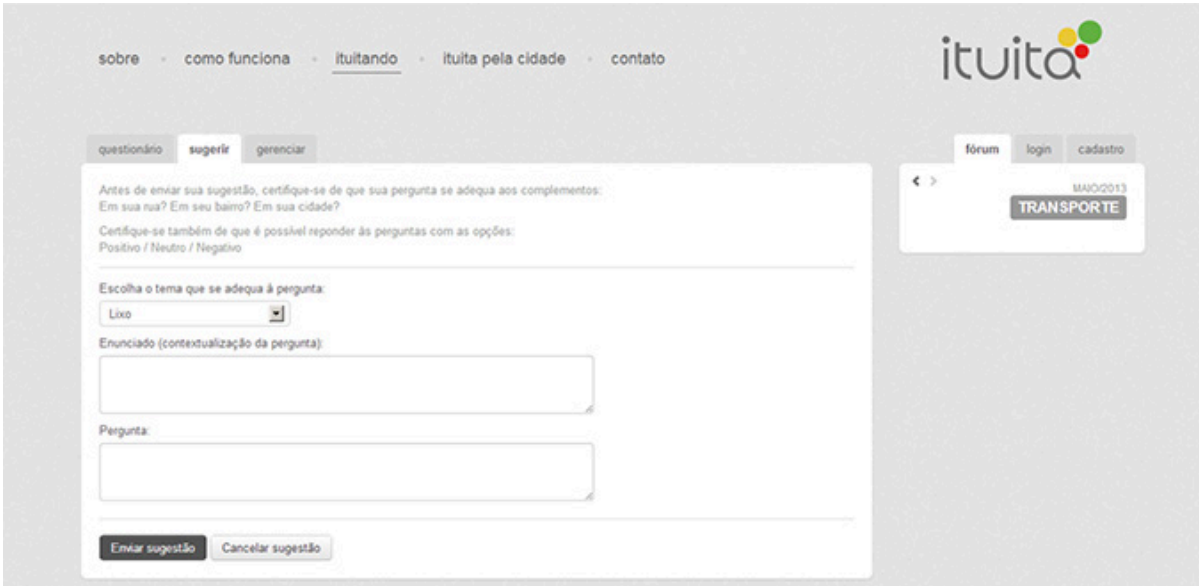
A imagem mostra a interface de usuário para sugerir perguntas no site ituita. No topo, há um menu de navegação com os itens: sobre, como funciona, ituitando (destacado), ituita pela cidade e contato. À direita, o logo 'ituita' é exibido com três bolinhas coloridas (verde, amarelo, vermelho). Abaixo do menu, há abas para 'questionário', 'sugerir' (ativa) e 'gerenciar'. No canto superior direito, há links para 'fórum', 'login' e 'cadastro', além de uma barra de busca com o texto 'TRANSPORTE' e a data 'MAIO 2013'. O formulário principal contém o seguinte texto: 'Antes de enviar sua sugestão, certifique-se de que sua pergunta se adequa aos complementos: Em sua rua? Em seu bairro? Em sua cidade? Certifique-se também de que é possível responder às perguntas com as opções: Positivo / Neutro / Negativo'. Abaixo, há um campo de seleção para 'Escolha o tema que se adequa à pergunta:' com a opção 'Lixo' selecionada. Seguem dois campos de texto para 'Enunciado (contextualização da pergunta):' e 'Pergunta:'. No final, há dois botões: 'Enviar sugestão' e 'Cancelar sugestão'.

Figura 16: Área para sugerir perguntas para fazer parte do questionário online . Fonte: www.ituita.com.br

Além do questionário, a área "Ituitando" possibilita que o usuário sugira novos temas e perguntas, na aba "sugerir" (figura 16). Todas as sugestões são encaminhadas para uma outra aba, chamada "gerenciar", onde os usuários podem julgar a importância dos temas ou perguntas sugeridos. Os temas e perguntas considerados mais relevantes farão parte do

questionário.

(b) Os painéis

A cada mês, quando um novo tema é lançado no questionário *online*, os painéis na praça central projetam "bolinhas" cinzentas, pois não há nenhuma resposta a ser representada. Na medida que os usuários respondem às perguntas, de cinza as bolinhas passam a ter as cores correspondentes à satisfação dos usuários. Cada painel da praça exibe as respostas relacionadas às três escalas urbanas. Por exemplo, se 100 pessoas responderem 10 questões por mês, cada painel terá 1000 bolinhas compondo um gráfico das opiniões sobre o tema do mês (figura 17).

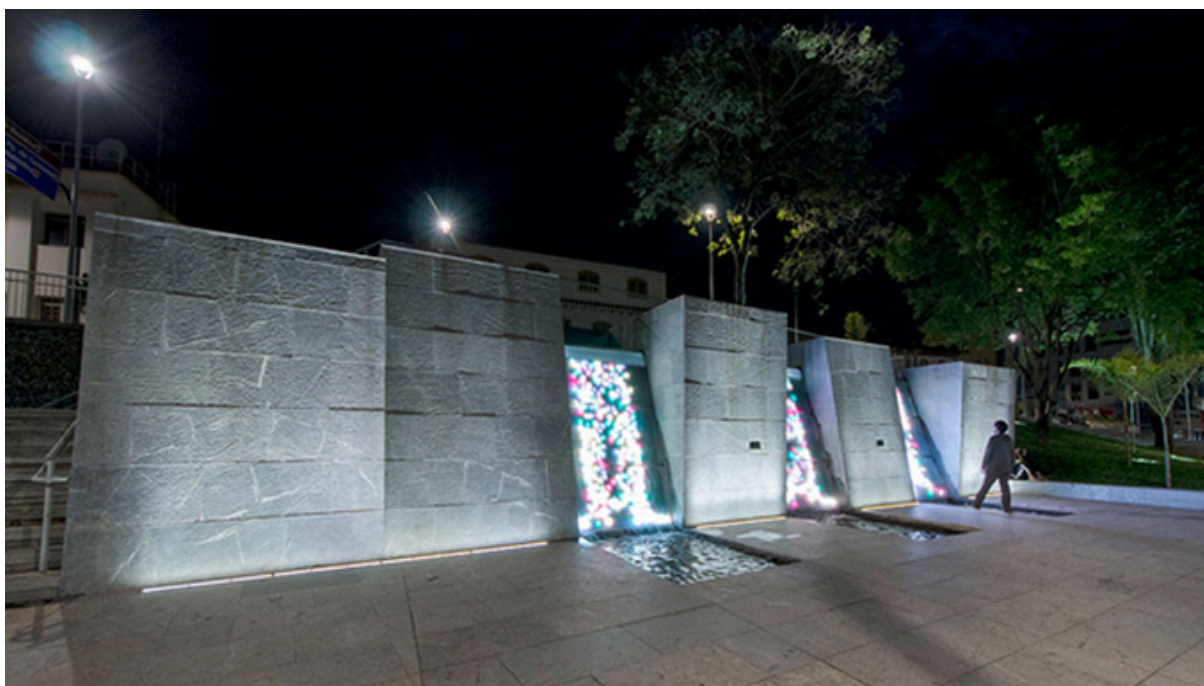


Figura 17: Os painéis de Led com as bolinhas interativas. Fonte: autor

A proporção de "bolinhas" vermelhas, amarelas ou verdes em cada um deles põe em evidência a satisfação e responsabilidade dos usuários, como se Ituita fosse um "termômetro" de opiniões. Porém, para entender o que significa o conjunto de "bolinhas", as cores e a diferença entre os três painéis é necessário entrar no site ou se informar com alguém que já conhece o funcionamento da interface.

As "bolinhas" projetadas nos painéis respondem aos movimentos das pessoas na praça por meio de sensores Kinects, localizados em pequenos rasgos nos dois blocos de

pedra sabão que separam os painéis. Desta forma, os painéis convidam os passantes à interagirem de forma lúdica com as informações geradas no questionário *online*, instigando os "desavisados" a descobrirem o que é "Ituita".

5.2 ITUITA: REDE PLURAL E DIALÓGICA ALÉM DA DICOTOMIA PÚBLICO X PRIVADO

Como foi discutido no capítulo 2 as TICs inauguram uma nova relação entre os domínios público e privado. Uma vez que as pessoas estão articuladas em uma rede que permite tanto a publicação quanto a privatização, além de disponibilizar um volume exorbitante de informações, os domínios, antes com limites tão precisos, passam a se misturar. O que era retido no privado passa a ser público e o que era exclusivo do público passa a permear o espaço íntimo. Porém, tal mudança não vem sendo bem aproveitada pelas TICs, pois, como foi discutido, ao invés de inaugurar novas categorias de comunicação acabam por reproduzir as formas de relação já existentes. Por exemplo, se antes as pessoas se telefonavam para "bater papo", hoje elas usam as redes sociais, se antes mandavam cartas para fazer um convite, hoje enviam um e-mail. Além dessa reprodução, há a questão que, uma vez que a rede telemática é muito usada para que as pessoas publiquem questões inerentes apenas aos interesses próprios, o uso das TICs acabam por reforçar a esfera social como entendida por Arendt.

Frente a essa situação é imprescindível repensar a rede telemática para que possibilite novas formas de articulação entre as pessoas dando abertura para que possam injetar novos valores na sociedade por meio do diálogo. Sendo assim, inspirada pelas ideias propostas pela D-Tower, Ituita tem o objetivo de desconstruir as formas convencionais de comunicação, buscando uma nova categoria de relações ao tirar proveito da mistura dos domínios público e privado de duas formas: (a) criando círculos sociais até então inexistentes e (b) engajando a população em uma interação dialógica.

(a) criação de redes plurais

O fato da Ituita ser especializada tanto no espaço privado (website) quanto no

público (painéis de Led) colabora para que a rede de relações seja formada por pessoas de diferentes círculos sociais. Isso acontece porque, uma vez que os painéis estão em espaço público, qualquer pessoa pode tomar ciência da interface e engajar em fazer parte da rede. O engajamento em participar pode ser potencializado pelo caráter espetacular da cascata de Leds na praça central, que dificilmente será ignorada pelos moradores da cidade. Sendo assim, ao invés de formalizar uma rede a partir das relações já existentes (como o Facebook faz) a Ituita pretende formalizar uma rede entre pessoas interessadas em discutir a cidade, independente dos círculos e, conseqüentemente, da classe social que fazem parte. Essa pluralidade da rede é essencial para que a interface permita a aproximação da esfera pública pois os assuntos podem ser discutidos levando em consideração toda a complexidade social da cidade.

Enquanto a D-Tower forma redes plurais acerca de assuntos subjetivos e pessoais, Ituita se retém, exclusivamente, a assuntos de interesse público. Desta forma, uma vez que a rede é plural, ou seja, formada por pessoas de diferentes círculos e classes sociais, questões importantes não visíveis a todos moradores podem vir à tona, complexificando as discussões sobre a cidade. Por exemplo, vamos imaginar que moradores do bairro "x" não se relacionam com moradores do bairro "y" por inúmeros motivos, tais como distância geográfica ou classe social. Por não fazerem parte do mesmo círculo social, se as pessoas do bairro "x" têm uma questão a ser discutida sobre a cidade, os círculos "fechados" impedem que os moradores do bairro "y" tomem ciência do problema e se sintam parte da discussão. Uma vez que, como afirma Arendt, "o mundo entre elas [as pessoas] perdeu seu poder de congregá-las, relacioná-las e separá-las" (ARENDR, 2011, p.64), cabe às interfaces articulá-las em uma rede na qual toda a pluralidade social é considerada, caso contrário, a interface torna-se um obstáculo para que mudanças sociais inerentes a todos os cidadãos aconteçam.

(b) Interação dialógica

Além de explorar a mistura dos domínios público e privado para formar redes de relação plurais, Ituita pretende engajar a população em um processo dialógico acerca dos assuntos abordados. Para isso a Ituita usa como estratégia o desmembramento da interface em dois terminais (site e painéis) além de permitir a interação das pessoas com as

“bolinhas” exibidas nos painéis, de forma que as pessoas interagem no espaço público com as informações geradas no espaço privado. A discussão a seguir foi construída em conjunto com os demais participantes do projeto (STRALEN et al, 2012).

Enquanto a maioria das instalações interativas se resumem a apenas um tipo de interação - reativa ou próativa - Ituita vai além, permitindo um terceiro tipo: a interação dialógica. Reativo (DUBBERLY, HAQUE e PANGARO, 2009) é quando a interação com a interface gera uma resposta pré programada, como responder “satisfatório” no site e um padrão gráfico “verde” aparecer nos painéis de Led na praça. Pró-ativo (OOSTERHUIS, 2002) é quando a interação vai além da resposta pré-programada, podendo causar “surpresas” durante a interação, por exemplo, ao interagir com as “bolinhas” nos painéis de Led uma nova surge, em tempo real, em consequência da resposta de algum usuário no questionário.

O que Ituita permite é que, somando-se esse dois tipos de interação, as pessoas se insiram em um processo cíclico de interações, não retendo-se apenas a interação *online* e nem a interação corporal na praça. A retroalimentação entre o site e os painéis sugere uma circularidade de ações, na qual as respostas dadas no site influenciam os gráficos exibidos na praça, ao passo que os gráficos influenciam as discussões sobre a cidade, que por sua vez influenciam os gráficos na praça novamente (figura 18). Ou seja, as perguntas estimulam o diálogo no fórum *online* e a interação das pessoas na praça com os gráficos lembram as pessoas constantemente do estado da cidade, estimulando-as a participar do fórum. Esse processo vai de encontro com o que Flusser entende por diálogo (FLUSSER, 2008), que como discutido no capítulo 3, é um processo conjunto e de retroalimentação no qual as trocas de informação acabam por gerar novas informações, permitindo uma possível transformação social.

Por fim, Ituita é aberta ao diálogo por ser baseada na lógica da evidência assim como a D-Tower, com a diferença de abordar temas que incitam mais a discussão, uma vez que condizem com problemas sociais pontuais. Como discutido anteriormente, a lógica da evidencia não desperdiça as informações criadas pelos usuários, ou seja, faz com que todas as informações sejam visíveis, colaborando para a continuidade das discussões. Além disso, da forma que Ituita dispõe tais informações, os problemas da cidade não são apontados de

forma objetiva, mas dá abertura para que os moradores possam se articular, discutir e agir de forma coletiva acerca das questões urbanas. Cabe aos moradores a interpretação do porquê o gráfico está mais “vermelho”, mais “amarelo” ou mais “verde” e o que fazer com tais informações. Desta forma, apesar da Ituita ter uma estrutura bem definida (site e painéis) o que vai determinar como ela será usada e quais as consequências de tais usos serão os próprios usuários durante as interações entre si por meio dos painéis, do questionário, do fórum e do espaço urbano, via diálogo.

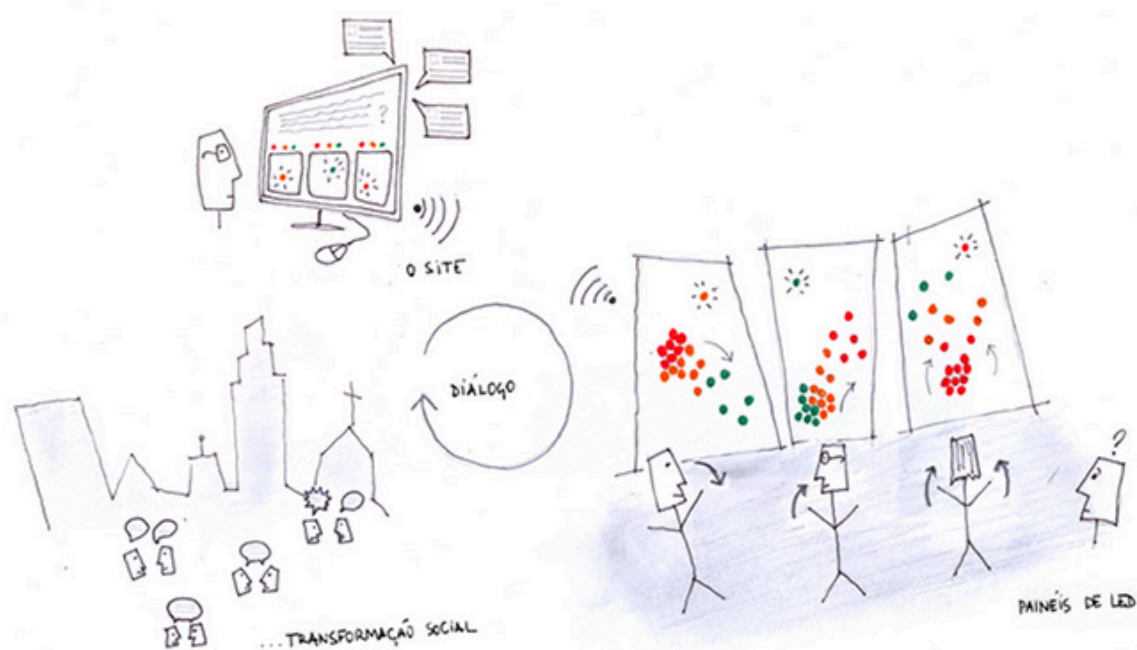


Figura 18: Esquema do funcionamento de Ituita. Fonte: autor

5.3 SITUAÇÃO ATUAL

A efetividade da Ituita em criar redes plurais e dialógicas entre os moradores de Congonhas só poderá ser confirmada uma vez que estiver em uso constante pela população. Porém Ituita teve percalços desde a inauguração da cascata que impediram seu funcionamento como planejado. A Praça Central foi inaugurada às pressas, em dezembro de 2012, nos últimos dias da administração do então Prefeito que tinha a urgência de veicular a construção da praça a sua administração. Sendo assim a inauguração da praça aconteceu sem que a Ituita estivesse funcionando, perdendo a chance de apresentá-la à população como elemento constituinte e original da Praça. Ituita só ficou pronta para ser usada, ou

seja, com os gráficos interativos funcionando e o website *online*, em julho de 2013.

Para promover a inauguração da Ituita foi realizada, de forma independente da Prefeitura, uma ação de publicidade com o objetivo de instigar as pessoas a acessarem o site para se informar sobre o que é Ituita, quais seus potenciais e como participar, além de convidá-las a seguir a página da interface no Facebook. Enquanto não havia respostas ao questionário, algumas “bolinhas” coloridas aleatórias foram projetadas na cascata para instigar a curiosidade das pessoas que transitavam pela praça. Cartazes convocatórios com frases como “Você quer discutir o que acontece em Congonhas?” ou “Como você colabora para uma Congonhas melhor?” foram fixados nos muros da cidade e panfletos foram distribuídos pessoalmente e anexados em árvores, postes e pontos de ônibus próximos à praça com as perguntas “O que são as bolinhas na cascata?”, “O que cada cor significa?”, seguidas de “Entre no site e descubra como” (figura 19).



Figura 19: Panfleto de publicidade da Ituita em ponto de ônibus. Fonte: autor

As consequências da publicidade foram notadas de duas formas. Primeiro que, segundo pessoas que trabalham na Prefeitura, o prefeito de Congonhas ficou sabendo dos panfletos e se mostrou preocupado com os assuntos que a interface poderia abordar. Segundo que nas semanas seguintes à publicidade, o questionário *online* foi respondido por algumas pessoas, mesmo que em pequena quantidade. Apesar desse engajamento de alguns moradores, alguns problemas técnicos - computador superaquecido e Kinects com

má leitura dos movimentos das pessoas - impediram a continuidade da Ituita. Como a Prefeitura não dispõe de técnicos capacitados para resolvê-los, ao invés do gráfico interativo, os painéis passaram a projetar imagens de peixinhos em movimento.

Ituita está há meses sem funcionar por falta de articulação interna da Prefeitura da cidade. Inicialmente a interface estava nas mãos do setor de Tecnologia e Informação que tem pouca autonomia para tomar decisões, como por exemplo exigir o conserto dos equipamentos com problemas. Atualmente a interface é mister responsabilidade do setor de Tecnologia e do setor de Comunicação que, apesar de mais autônomo, o secretário responsável se mostra preocupado com os tipos de discussões que a Ituita pode gerar, receoso que a interface seja usada para que os moradores exponham sua insatisfação com a administração. Essa preocupação existe por falta de conhecimento acerca do potencial da interface. Uma vez que Ituita é um termômetro das opiniões dos moradores, ela pode ser usada a favor da Prefeitura, pois evidencia por regiões as questões que mais merecem atenção. Além disso, a própria estrutura do questionário, separado pelas escalas da cidade (cidade, bairro e rua), impede que os usuários atribuam a responsabilidade dos problemas apenas ao poder público. Como foi citado anteriormente, as perguntas abordam os temas em relação à satisfação do usuário na escala da cidade, por exemplo, se está satisfeito com a mobilidade urbana, e depois questionam como a atuação de cada pessoa, em seu bairro ou rua, colabora para a minimização do problema, por exemplo, se o usuário utiliza meios de transporte alternativos.

Sendo assim, atualmente um grupo de bolsistas e pesquisadores do LAGEAR, no qual me incluo, pretende iniciar um processo de retomada da Ituita, iniciando com uma reunião com a Prefeitura para esclarecer os potenciais da interface. Além disso será aplicada uma série de atividades em Congonhas para engajar a população a retomar o uso da Ituita. Em articulação com a Prefeitura, será ofertado à população uma oficina de fotografias com o objetivo de formar um grupo de pessoas interessadas nas discussões. A oficina segue os moldes de uma atividade realizada em Catas Altas, que será abordada no próximo capítulo. Com as fotos da cidade tiradas pelos próprios moradores, um “varal de fotografias” será montado na praça, onde as pessoas poderão indicar com adesivos coloridos das mesmas cores dos gráficos da Ituita questões representadas nas fotos que consideram negativas,

neutras e positivas. A ideia é mostrar o potencial da interface de uma forma mais próxima do cotidiano, angariando moradores engajados em fazer parte da rede plural e dialógica que Ituita pretende formar. As atividades estão programadas para acontecer em setembro de 2014, porém, mais uma vez, dependem da Prefeitura para serem realizadas uma vez que parte do equipamento da Ituita necessita de manutenção para que funcionar novamente.

5.4 CRÍTICAS PRÉVIAS

Mesmo que para analisar os usos da Ituita seria necessário seu funcionamento por um período mais longo, o fato de termos participado da sua concepção e acompanhado os percalços para colocá-la em prática permite formular três críticas prévias. As críticas são baseadas na observação dos painéis, nos testes de uso no site e no processo de concepção da interface.

O caráter espetacular dos painéis (três painéis de Led de alto brilho de 3,5 metros de altura) pode prejudicar o funcionamento de retroalimentação da interface como esperado. Uma vez que a interação digital é algo inédito na cidade, e levando em conta que Congonhas é uma cidade de 50 mil habitantes, Ituita corre o risco de se resumir aos painéis, não conseguindo engajar a população com o que está além da interação com as “bolinhas”. Outro problema em relação a cascata é que seu potencial “espetacular” é maior do que apenas exibir “bolinhas”, podendo projetar fotos, vídeos e outros outputs que, à primeira vista, podem agradar e ter uma resposta mais positiva da população. Como foi citado, quando Ituita não está em funcionamento a Prefeitura projeta “peixinhos” nos três painéis, atraindo a atenção de várias crianças que passam pela praça.

Uma segunda crítica é em relação ao questionário *online*. Apesar da importância das perguntas abrangendo as três escalas urbanas (a cidade, o bairro e a rua) e de questionando tanto a percepção quanto a responsabilidade de cada um em relação ao tema, a estrutura das perguntas é muito engessada. Além de considerar as escalas urbanas, as perguntas devem levar em conta que respostas “sim” devem, necessariamente, ser positivas. Por exemplo: a pergunta “Há casos de violência em seu bairro?” é inválida, pois ao votar em

“verde” - sim, tem violência - a “bolinha” verde no painel vai ser entendida como algo “positivo”. Ou seja, são várias diretrizes a serem seguidas dificultando a formulação de novas questões que obedecem todos os critérios necessários. A complexidade das perguntas vai, possivelmente, impedir que um número maciço de pessoas sugiram novas questões para o questionário.

E por último, e mais importante, uma crítica em relação ao processo de projeto e produção da interface. A demanda por Ituita veio da Prefeitura e não da comunidade, fato que prejudica o processo de engajamento da população que além de não ter a demanda formulada não participou de nenhuma etapa do processo de concepção ou produção da interface. A população, desta forma, pode assimilar a Ituita como algo à parte, estranha e sem nenhuma relação com o que julgam como necessário. Além disso, a falta de participação da comunidade no processo de concepção da Ituita faz com que os temas abordados pela interface sejam, por vezes, genéricos, ou seja, seria necessário conhecer mais a comunidade e suas complexidades socio-espaciais para abordar temas pontuais que fossem relevantes, instigando as pessoas a discutí-los.

Independente da validade das críticas prévias Ituita não depende de sua estrutura física para ser reproduzida em outros contextos. O importante é manter em mente os potenciais das tecnologias telemáticas a favor do diálogo, determinando o mínimo possível os usos e desconstruindo as formas já estabelecidas de comunicação discursiva.

Após a investigação de diferentes tipos de interfaces digitais com potencial de criar redes plurais e dialógicas foi possível fazer apontamentos cruciais que alimentaram a criação da interface digital construída em Catas Altas. Primeiramente, a análise do Facebook, maior rede social digital do mundo, mostrou a importância em criar redes de relação que não se restrinjam a reproduzir as relações já existentes. Depois foram analisadas as interfaces que usam mapas como base para as discussões, PortoAlegre.cc e Ushahidi, mostrando a importância de contextualizar as discussões para não criar categorias genéricas de assuntos e também a importância de evidenciar de forma clara o produto da interação dos usuários na interface. Em seguida foi investigada a interface digital urbana D-Tower que mostrou que usar o espaço público para tornar visível as informações produzidas na interface pode ser

muito efetivo para criar redes plurais e dialógicas. E, por fim, foi analisada a Ituita, que, por ter sido acompanhada desde a concepção, evidenciou a necessidade de incluir as pessoas no processo de concepção da interface, isto é, de baixo para cima. De nada adianta abordar assuntos de interesse público, ter o potencial de criar redes plurais e dialógicas, se as complexidades do local não forem consideradas, possibilitando, assim, o engajamento da população em fazer parte da interface.

Sendo assim, Para testar a efetividade de tais apontamentos, no próximo capítulo será apresentado o processo completo da concepção, produção e aplicação de uma interface físico-digital construída em Catas Altas, Minas Gerais.

6. EXPERIÊNCIA EM CATAS ALTAS

Este capítulo apresenta uma experiência realizada em Catas Altas, cidade do interior de Minas Gerais, com o objetivo de conceber e produzir uma interface digital urbana que, tirando proveito dos potenciais das TICs discutidos até então, permita a aproximação dos moradores da esfera pública como entendida por Hannah Arendt.

Catas Altas foi escolhida para a experiência pelos indícios prévios de ser uma cidade com a demanda de articulação dos moradores, uma vez que sofre com a presença dominadora de duas das maiores mineradoras do Brasil: a Vale e a Samarco. Apesar de Catas Altas ser apontada como o município mineiro com maior avanço no PIB (crescimento de 327% entre a última pesquisa e a mais atual) (LOBATO, 2012), ao compará-la com Belo Horizonte e Santa Bárbara (município próximo do qual os catas-altenses dependem para a saúde, lazer e educação superior), vemos que apesar do PIB per capita ser muito maior (Catas Altas: 74.428,30; Belo Horizonte: 23.053,07 e Santa Bárbara: 13.178,97) (IBGE, 2014), o valor do rendimento médio mensal per capita é o menor das três cidades (Catas Altas: 594,22; Belo Horizonte: 1.766,47 e Santa Bárbara: 665,15) (IBGE, 2014). Sendo assim, claramente a riqueza gerada pela presença das mineradoras não chega aos moradores. Há uma presença dominante das mineradoras sobre a população que evidencia a falta de articulação dos moradores, desprovidos de capacidade de ação política. O objetivo, portanto, é construir uma interface que possibilite a formação de uma rede de relações plural e dialógica entre os moradores da cidade, ou seja, uma rede na qual as pessoas possam se articular para discutir as questões urbanas variadas, criando novas informações e valores afim de trazer mudanças para a cidade.

Para atingir os objetivos acima é essencial que a interface não seja pré-determinada de ante-mão, ou seja, é essencial que seja concebida em conjunto a população de forma que as complexidades e demandas da comunidade alimentem continuamente sua concepção em um processo coletivo e diversificado. Desta forma os moradores da cidade não são meros objetos de estudo, mas personagens principais uma vez que é a interação com a comunidade que define cada passo subsequente no processo que, apesar de incerto, é sempre contextualizado. Sendo assim, o primeiro passo da experiência em Catas Altas,

apresentado no item 6.1, foi reconhecer a cidade de três formas: por observação in loco, pelo levantamento de mídia impressa da cidade e das redes sociais digitais e por entrevistas semi-estruturadas com a população.

A partir dessa primeira perspectiva de Catas Altas, o próximo passo, apresentado no item 6.2, foi iniciar um procedimento de articulação de pessoas interessadas em discutir e trazer mudanças para a cidade. Para tal foram realizadas várias ações com a população, como oficinas de fotografia, de vídeo e de panfletos que, por sua vez, permitiram a formação de um grupo de jovens interessados em “movimentar” a cidade e também a formalização de um circuito de cinema de rua. Além de iniciarem a formação de uma rede entre pessoas interessadas em discutir a cidade, essas ações foram essenciais por estabelecerem uma relação mais informal e cotidiana entre mim e os moradores de Catas Altas, permitindo que complexidades sociais não evidentes nas entrevistas e questionários viessem à tona. Ou seja, a experiência em Catas Altas teve, majoritariamente, um caráter qualitativo uma vez que busca captar particularidades sociais que seriam difíceis de evidenciar em uma pesquisa pautada em números. Para a criação da interface foi muito mais relevante entender, por exemplo, como as pessoas da cidade lidam com o fato dos moradores de um bairro serem mais pobres que o resto da população, do que confirmar se tais moradores realmente têm a renda menor.

Por fim, todas as questões socio-espaciais levantadas a partir do reconhecimento da cidade e das ações realizadas com a comunidade foram interpretadas e retornaram à população por meio da interface construída. Ou seja, meu papel foi de articular as complexidades da cidade em conjunto com a população e apresentá-las em uma estrutura físico-digital disposta no espaço público que considerou os apontamentos feitos nos capítulos anteriores para incitar a formação de uma rede plural e dialógica. A interface foi concebida para ser o menos obstaculizante possível no sentido de permitir que novos assuntos e formas de interação possam ser incluídas em decorrência de novas demandas. Desta forma é esperado que as pessoas possam criar seus próprios questionamentos e, a partir do diálogo via interface, agir em conjunto para causar mudanças sociais, aproximando-se da ideia de liberdade na esfera pública como entendida por Arendt. O processo de concepção, construção e aplicação da interface será apresentado no item 6.3. A

experiência em Catas Altas foi realizada em 10 visitas à cidade, entre o final de maio de 2013 e o início de junho de 2014.

6.1 RECONHECENDO CATAS ALTAS

A escolha por realizar a experiência em Catas Altas se deu pelas particularidades, como, por exemplo, a questão do domínio das mineradoras na região, e pelos potenciais presentes na cidade. A sua escala reduzida, de aproximadamente 5000 habitantes facilita uma compreensão geral da comunidade, permite um contato mais direto e abrangente do pesquisador com a população, além de possibilitar um *feedback* mais claro e preciso das ações que a pesquisa pretende realizar.

Além da complexidade inerente a uma cidade interiorana mineira, Catas Altas (figura 20) tem paisagens exuberantes, cachoeiras e riquezas arquitetônicas (como por exemplo a Igreja Matriz da Nossa Senhora da Conceição, de cerca de 1739). Apesar de toda a riqueza cultural e natural a cidade ainda não tem seu potencial turístico explorado. Por outro lado há uma mobilização local vislumbrando a exploração do potencial turístico. Catas Altas foi emancipada do município de Santa Bárbara há apenas 14 anos, tendo sua primeira eleição em 2006.

A aproximação de Catas Altas se deu por meio da disciplina “Ateliê Integrado de Arquitetura - AIA” na qual fiz estágio docência (2º semestre de 2012) e participei enquanto professor voluntário (em 2013 e no 1º semestre de 2014). A disciplina, ofertada aos alunos do primeiro período do curso de Arquitetura e Urbanismo da UFMG, ministrada por José Cabral dos Santos e Ana Paula Baltazar, propõe que os alunos experienciem a cidade de Catas Altas em dois momentos. No primeiro reconhecem a cidade (por meio de observação e croquis) e se apropriam de espaços com o corpo. Cada grupo escolhe um espaço para, na segunda visita, propor uma intervenção espacial. Como os trabalhos têm o objetivo de se inserirem no contexto da cidade, após os primeiros dois semestres acompanhando a disciplina foi possível criar relações com moradores e pessoas da Prefeitura. Esta aproximação permitiu que algumas demandas e especificidades do local viessem à tona,

colaborando para a decisão de propor a concepção e construção da interface em Catas Altas.



Figura 20: Praça da Matriz, Catas Altas, Minas Gerais. Fonte: http://farm3.static.flickr.com/2203/1512250466_db0f690432.jpg

O processo de reconhecimento mais profundo da cidade se deu em três etapas (a) observação in loco do espaço urbano, (b) levantamento de mídia impressa e redes sociais para saber quais informações circulam nos meios de comunicação públicos da cidade e (c) entrevistas semi-estruturadas com moradores.

(a) Observação in loco

Com a análise de mapas e pesquisa feita no site da Prefeitura e no Wikipedia foi possível levantar os bairros institucionalizados da cidade de Catas Altas. A cidade, que tem aproximadamente 5500 habitantes, é dividida em três áreas: a "sede" com 3500 habitantes, o bairro Morro da Água Quente, que fica a aproximadamente 8 km da "sede" e tem 1000 habitantes, e a zona rural com mais 1000 habitantes. A experiência se reteve à "sede" da cidade, sendo a porção que tem a "imagem" de Catas Altas, com comércio para turistas, pousadas e centros administrativos e é dividida em cinco bairros: Centro, Santa Quitéria, Sol

Nascente, Vila Rica e Vista Alegre (figura 21).

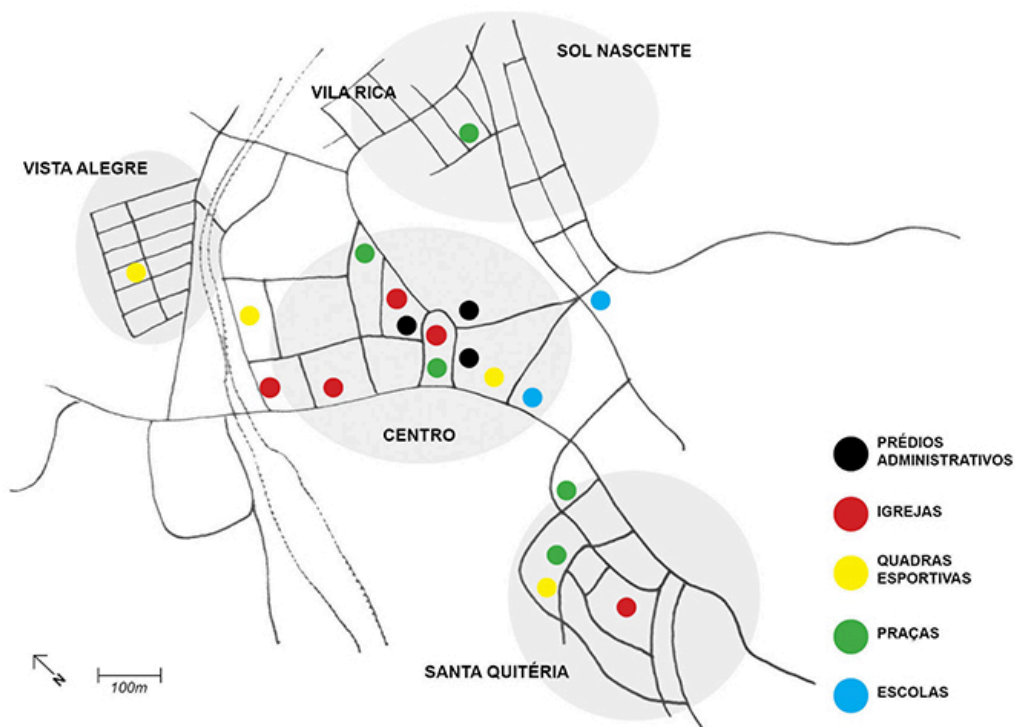


Figura 21: Mapa esquemático da cidade de Catas Altas. Fonte: autor

Após longas caminhadas observando as construções e o espaço público foi possível ter uma primeira noção de como a cidade se organiza espacialmente. É notável, logo no primeiro contato, que a cidade é pouco densa, com muitos espaços vazios de forma que os bairros são fisicamente bem separados um do outro. O Centro é onde está a grande maioria das construções históricas, com os antigos casarões, a Igreja da Matriz de Nossa Senhora de Conceição e a Igreja do Rosário. Também no Centro se encontram os comércios voltados para os turistas, a maioria dos prédios administrativos, a Escola Municipal, o Clube da cidade e a maioria dos poucos bares e restaurantes da cidade. Na rua principal está a maioria das construções antigas da cidade, e é notável que muitas já passaram pelo processo de reforma, mantendo as características das construções coloniais. O único bairro que segue as características arquitetônicas do Centro é o Santa Quitéria, onde está localizada a Capela de Santa Quitéria, porém é majoritariamente residencial e com pouco movimento.

O bairro Vila Rica, também residencial, aparentemente é habitado pela porção mais rica da cidade, com casas muradas que fogem da arquitetura antiga presente no centro e no Santa Quitéria. Tem poucos estabelecimentos comerciais e poucas pousadas. Aparentemente é o bairro com menos movimentação de carros e pessoas nas ruas. Uma

curiosidade é que, apesar de ser habitado pela porção mais rica da população, é onde está a estação de tratamento de esgoto da cidade, que faz com que um cheiro forte seja notado na maioria dos dias, dependendo da direção do vento.

Já o bairro Sol Nascente, também residencial, tem alguns estabelecimentos comerciais, como gráfica, conveniência e dois botecos. O principal acesso à cidade se dá pelo Sol Nascente, sendo notável o movimento mais intenso de carros. O bairro é aparentemente habitado pela classe média.

Por último o bairro Vista Alegre, aparentemente o mais populoso e denso e com a porção mais pobre dos moradores de Catas Altas. O bairro tem duas quadras de esporte, e é onde foram construídas dezenas de casas populares. Diferentemente dos demais bairros, excluindo o Centro, é notório o uso do espaço público pela população. São vários pequenos botecos, pessoas nas ruas conversando com os vizinhos, carros com música e aglomerados de pessoas. Também é notável a quantidade de lixo e materiais de construção jogados nas calçadas.

Na terceira parte do reconhecimento (c) o objetivo é complementar ou contradizer as impressões apresentadas aqui a partir da visão dos próprios moradores sobre os bairros e a cidade.

(b) Levantamento de mídia impressa da cidade e das redes sociais

Para saber quais são as discussões sobre a cidade nos meios de comunicação públicos e como são utilizados foi feito um levantamento dos jornais da cidade em circulação e da principal rede social *online*, o Facebook. Além de evidenciar quais assuntos são mais abordados na rede *online*, a análise do Facebook foi importante por mostrar que a população de Catas Altas é bem ativa na Internet. Essa fato é importante pois, assim, o Facebook surge como um bom canal para propagar as ideias da pesquisa com a população, como será mostrado posteriormente.

Atualmente Catas Altas tem dois jornais locais impressos em circulação: o "Acontece

em Catas Altas" e o "Bom Dia Catas Altas", ambos gratuitos. Foi feito um levantamento das últimas 20 edições de cada um dos jornais, disponíveis na Biblioteca Pública de Catas Altas, afim de mapear quais informações são publicadas e se têm abertura para gerar discussões sobre a cidade entre os moradores.

O "Acontece em Catas Altas" é um informativo da Prefeitura, e como esperado, é um meio de propaganda da atual administração com estatísticas positivas da cidade, lista das obras executadas pela Prefeitura, fotos de políticos em eventos, de festas da cidade, dos times de esporte etc. A única sessão com informações que podem acrescentar uma possível discussão sobre a cidade é a "Nossa Gente" que a cada número conta a história de alguma família catas-altense, retomando um pouco da história da comunidade. Além de impresso, o "Acontece em Catas Altas" também é disponível *online*, no site da Prefeitura.

Já o "Bom Dia Catas Altas" abrange mais assuntos, como "política", "meio ambiente" e "história". Apesar do jornal ser menos parcial que o "Acontece em Catas Altas" ainda é perceptível um certo zelo com as informações de denúncia e que evidenciem problemas pontuais na cidade. Questões são levantadas, como a importância do turismo, greves de professores, leis a serem aprovadas porém não trazem à tona questões mais profundas, que poderiam iniciar um processo de discussão entre os moradores. Além disso o jornal não tem abertura para que o leitor possa fazer denúncias, ou expor suas opiniões sobre algum aspecto da cidade.

Se as mídias impressas de Catas Altas não aparentam ter o potencial de gerar discussões sobre a cidade, seja pela qualidade das informações, seja pela circulação tímida, o mesmo não pode ser dito sobre os meios de comunicação *online*.

No Facebook há três perfis com o nome "Catas Altas": o "Prefeitura de Catas Altas", "Câmara Municipal de Catas Altas" e "Catas Altas". Enquanto os dois últimos não têm muitas atualizações, o "Prefeitura de Catas Altas" chama atenção pelo número de "amigos" e pela dinâmica nas postagens e comentários. O perfil tem 5000 "amigos", ou seja, cada postagem é direcionada instantaneamente para 5000 pessoas. Um levantamento foi feito de todas as postagens do perfil, desde dezembro de 2012 até o início de setembro de 2013. O objetivo é

saber o que é postado e quais postagens tem maior número de "curtidas" e "compartilhamentos", evidenciando, assim, o que mais interessa as pessoas que acompanham o perfil da Prefeitura.

A grande maioria das postagens segue a lógica do "Acontece em Catas Altas", com notícias propagando a boa administração da Prefeitura, como a entrega de novos uniformes, casas doadas pela Prefeitura etc. Há também postagens divulgando eventos da cidade, desde os maiores, como a Festa do Vinho, até os mais tímidos, como a Feira de Agricultura Familiar. Sempre são publicadas fotos dos eventos patrocinados pela Prefeitura. Outras postagens são sobre os times de futebol e equipe de judô da Escola Municipal e também é comum divulgação de vagas de emprego.

Após um levantamento sistematizado, atento ao número de "curtidas" e compartilhamentos de cada postagem, foi possível perceber que as festas de grande porte da cidade são os assuntos que mais mobilizam o público *online*. Informações sobre a Festa do Vinho chegaram a ter 60 "curtidas" e 266 compartilhamentos, enquanto a média das demais postagens não passa de 15 "curtidas". Outras postagens que conseguem um número significativo de interação são aquelas que convidam a população para atividades como caminhadas na Serra do Caraça e para a Feira de Prosa, Causos e Viola. Ambos eventos conseguiram a média de 30 "curtidas" e compartilhamentos, assim como suas fotos divulgadas posteriormente. Das publicações mais populares do perfil da Prefeitura, uma chamou a atenção. Foi postado um vídeo caseiro feito por um morador de Catas Altas, que apresenta uma compilação de fotos da cidade, com músicas de fundo. O vídeo foi compartilhado 113 vezes. Em contraposição, uma postagem feita por uma moradora no perfil "Câmara Municipal de Catas Altas" com um vídeo que denuncia a atuação da Vale na Serra do Caraça teve apenas 18 compartilhamentos e a convocatória da Prefeitura para a participação de uma reunião sobre o futuro do turismo na cidade teve 9 curtidas (figura 22).

Portanto, as postagens mais populares do perfil da Prefeitura no Facebook são aquelas que enfatizam a cultura da cidade, como Festas típicas, eventos familiares e fotos da cidade. Por outro lado, postagens de cunho mais político, como convocatória para a participação da população nas discussões sobre a cidade, ou vídeo denúncia da Vale, tem

resposta tímida dos moradores. Raramente as pessoas aproveitam o espaço para dar opiniões que possam gerar discussões sobre as decisões na cidade e quando o fazem, a discussão não tem continuidade. Um pressuposto é que a exposição da identidade inibe as pessoas a darem opiniões contrárias às ações da Prefeitura, ficando restritas à elogios e parabenizações.



Figura 22: A diferença no número de compartilhamento entre as duas postagens. A primeira de um vídeo com fotos de Catas Altas (113 compartilhamentos), e a segunda com um vídeo de denúncia da atuação da Vale na Serra (18 compartilhamentos). Fonte: autor

(c) Entrevistas

A partir dos dois itens anteriores foi possível ter um primeiro entendimento de Catas Altas. Porém para compreender as nuances do cotidiano da cidade foi necessário entrar em contato com os moradores pois somente a partir da visão de quem vivencia a cidade é possível esclarecer como se dá a relação das pessoas entre si e com o espaço urbano. As entrevistas aconteceram em dois momentos, com objetivos e métodos diferentes. De início foram realizadas entrevistas semi-estruturadas com o objetivo de fornecer um panorama mais amplo das questões socio-espaciais de Catas Altas, levantando as principais problemáticas, mesmo que sem muita profundidade. A partir das questões que se sobressaíram nesse primeiro momento, foram realizadas entrevistas de caráter mais narrativo com objetivo de aprofundar as discussões e esclarecer possíveis complexidades inerentes à cidade que poderiam ser abordadas na interface.

As primeiras entrevistas foram realizadas com moradores escolhidos de forma aleatória, porém com diversidade de idade, sexo e abordados em diferentes regiões da cidade. Primeiramente era esclarecido ao entrevistado que o objetivo da entrevista era conhecer um pouco mais Catas Altas a partir da visão de um morador. Para não constrangê-los, as entrevistas não foram filmadas e nem tiveram os sons gravados. As perguntas não

tinham uma ordem certa, porém o objetivo era pontual: destacar pontos positivos e negativos da cidade, os lugares públicos mais usados pelos moradores e entender um pouco mais as diferenças entre os bairros. Após 15 entrevistas, com tempo médio de 20 minutos cada, ficou evidente que as respostas se repetiam e que pouca informação nova seria coletada. O formato da entrevista, isto é, rápida e sem uma relação prévia entre o entrevistador e o entrevistado fez com que os entrevistados respondessem de forma superficial as questões, reproduzindo os mesmos discursos corretos e sem se arriscar a dar opiniões mais "polêmicas". Mesmo assim, a partir desse primeiro contato com os moradores foi possível destacar questões a serem retomadas com mais profundidade nas próximas entrevistas.

No decorrer das visitas à cidade e, principalmente durante as ações realizadas com a comunidade (abordadas no item 6.2), a relação com a população se solidificou de forma que as próximas entrevistas foram feitas com pessoas conhecidas ou com pessoas indicadas como interessantes e engajadas no que concerne às discussões sobre Catas Altas. Desta forma, as entrevistas foram realizadas de maneira mais informal, com a duração mais longa (cerca de uma hora por entrevista) e com uma estrutura mais aberta, se aproximando de uma conversa descontraída. Essas entrevistas seguiram o método adotado pelo grupo de pesquisa da UFMG, MOM - Morar de Outras Maneiras, que consiste em entrevistas com caráter mais narrativo, com elementos de entrevistas semi-estruturadas (KAPP et al, 2012). A ideia era estabelecer uma conversa fluida com o entrevistado, fugindo do caráter objetivo comum de entrevistas. Apesar de existir um roteiro, este serviu mais para que assuntos importantes, como os que se destacaram nas primeiras entrevistas, não passassem em branco. O fato das pessoas entrevistadas estarem cientes do propósito da pesquisa e de terem uma relação mais pessoal com o pesquisador facilitou com que se posicionassem com opiniões mais elaboradas e críticas sobre as questões da cidade. Sendo assim, os assuntos pertinentes trazidos à tona a cada entrevista eram retomados nas próximas conversas, de forma que, após entrevistar 10 moradores, as complexidades socio-espaciais da cidade foram, gradativamente, ficando mais evidentes.

Após esse contato mais próximo com a comunidade ficou clara a falta de articulação e, conseqüentemente, de autonomia da população em responder pelas questões da cidade.

Um indício é que, na maioria das vezes, as pessoas atribuíam tanto os problemas quanto as qualidades da cidade exclusivamente ao poder público, nunca questionando o papel da sociedade em interferir nas decisões urbanas. É justamente isso que a interface proposta pretende: a partir da rede plural e dialógica formada, permitir que os moradores tenham voz, exercendo o papel de cidadãos engajados ao invés de indivíduos conformados.

6.1.1 Primeiros apontamentos sobre a cidade

Após o reconhecimento da cidade *in loco*, das investigações sobre as mídias impressas e redes sociais e, principalmente, após as 25 entrevistas realizadas entre maio e dezembro de 2013, é possível destacar questões relevantes sobre Catas Altas, primeiramente a partir de uma perspectiva geral da cidade, em relação aos pontos negativos e positivos mais lembrados pelos entrevistados, e depois em relação às principais características dos bairros da cidade.

Pontos negativos e positivos

Os pontos negativos de Catas Altas mais citados foram a saúde, falta de entretenimento e falta de opções de trabalho.

Em relação à saúde as queixas são que o "postinho" tem poucos médicos e infraestrutura precária. Apesar de ser uma cidade pequena o tempo de espera para o atendimento chega a ser de duas horas, e caso alguém precise de atendimento de urgência é preciso ir até a cidade mais próxima, Santa Bárbara.

A falta de entretenimento não é uma queixa apenas dos jovens. Para ir a festas, cinema ou shows é necessário, novamente, ir à Santa Bárbara. As festas mais famosas de Catas Altas (Festa do Vinho e Cavalgada) são voltadas para os turistas, restando à população as festas e eventos da Escola e da Igreja, ou seja, eventos que não agrupam uma pluralidade de pessoas, restringindo-se à grupos já estabelecidos. Há também alguns eventos organizados pela Secretaria da Cultura da cidade, como, por exemplo, a "Feira de Prosa,

Causos e Violas” que, apesar de ser aberta ao público, vende cervejas importadas e por vezes tem temas como “Especial Jazz e Blues”, mostrando claramente seu caráter elitista. Nas duas oportunidades que tive de comparecer ao evento ficou claro que era frequentado, majoritariamente, pela “alta sociedade” de Catas Altas.

Por último, foi muito citado o problema de falta de opção de emprego. Mesmo sem dados estatísticos é notável que os empregos são restritos à Prefeitura, à Vale ou à Samarco, que exploram minérios nos arredores. Uma preocupação dos mais críticos é uma súbita saída da mineradoras da região que causaria um desemprego maciço na cidade, criando uma relação delicada da comunidade com as empresas. Se por um lado a Vale e a Samarco exploram o patrimônio natural da região, do qual Catas Altas depende para atrair turistas, por outro emprega a maioria dos homens da cidade. Uma saída dessa dependência, citada por alguns entrevistados, é o turismo, que se fosse mais consolidado poderia gerar empregos mais "independentes". Porém há várias queixas da comunidade em relação ao turismo, que vão desde apontamentos de erro na conduta da Prefeitura (não há placas indicativas, as cachoeiras estão mal cuidadas, excesso de burocracia para acessar algumas trilhas que tem acesso restrito, etc) ao problema de falta de conscientização e preparo da população para receber os turistas.

Já os pontos positivos de Catas Altas mais citados foram a tranquilidade da cidade, a natureza da Serra do Caraça com suas cachoeiras e trilhas e a Igreja da Matriz. É unânime o "orgulho" que os moradores sentem da Igreja, sendo claramente o lugar com que todos se identificam. É na praça da Matriz que as pessoas se encontram para conversar e descansar e onde acontece as "feirinhas", sessões de cinema patrocinados pela Vale, e outros eventos ocasionais.

Sobre os bairros

Há uma grande separação entre o bairro Vista Alegre e o resto da cidade, tanto física (o bairro se localiza do outro lado do Rio Maquiné) quanto social. A maioria dos entrevistados ao serem questionados sobre quais as "separações" espaciais de cidade respondia, de primeira, que o bairro Vista Alegre era "à parte". Muito se comentou sobre o

preconceito existente, pois o bairro é visto como sendo "de pobres" e violento (negado pelos moradores que foram entrevistados). Dos moradores do bairro que foram entrevistados todos comentaram que é o bairro mais "vivo", onde as pessoas mais se relacionam no cotidiano, diferente do bairro Vila Rica, por exemplo. Enquanto grande parte da população vê a região do Vista Alegre com maus olhos, os moradores do bairro, talvez para rebater essas críticas negativas, normalmente se dizem satisfeitos em morar na região por ser o lugar onde as pessoas mais se relacionam e onde os laços de vizinhança são mais fortes se comparado ao resto da cidade.

Sobre o bairro Sol Nascente não foi levantada nenhuma questão específica, apenas que os moradores não usam muito o espaço público (de fato, a praça Socoimex está sempre vazia e apresenta características de descuido). Sobre o bairro Vila Rica a questão mais interessante é o fato de, apesar de ser o bairro onde a parcela mais rica da cidade mora, é onde se encontra a estação de tratamento de esgoto. Não foram raras as vezes que os entrevistados mostraram um tipo de "satisfação" em comentar que, apesar de ricos, os moradores do bairro têm que conviver com o mal cheiro. Realmente é uma situação incomum, normalmente a parcela economicamente dominante de uma cidade se estabelece em locais privilegiados.

Já o bairro Santa Quitéria é o único, além do Centro, que foi citado como espaço usado pela população. As pessoas costumavam ir muito na área da Capela de Santa Quitéria ver a vista da Serra do Caraça, porém, como o local está com fama de ser "lugar de drogados" está cada vez mais vazio. Há reclamações de que a região da Capela não tem infraestrutura como postes de luz, bancos e lixeiras, dificultando o uso do espaço. Por fim, o Centro surge como a única região usada por todos os moradores da cidade. Ou seja, as pessoas saem do próprio bairro para ir, exclusivamente, para o Centro, não havendo um fluxo entre os bairros periféricos.

A partir dessas considerações foi possível estruturar uma série de questionários com o objetivo de confirmar tanto as questões urbanas mais relevantes para os moradores, como também para investigar mais a fundo algumas complexidades sociais mais evidentes, como por exemplo, o preconceito com o bairro Vista Alegre. O produto dos questionários

alimentou diretamente a concepção da interface, como será discutido no item 6.3.

6.2 ARTICULANDO OS MORADORES DA CIDADE

Como discutido anteriormente, a principal diretriz da interface construída em Catas Altas foi que seu processo considerasse as particularidades da comunidade, com o objetivo de ter um produto final que fosse contextualizado, abordando temas relevantes à população e, principalmente, permitindo que as pessoas não a vissem como um objeto à parte, externo à realidade da cidade. Porém, para que a interface seja contextualizada não bastam entrevistas e observações externas ao cotidiano, é preciso que os moradores da cidade façam parte do processo, interferindo na concepção e engajando nas discussões sobre a cidade.

Sendo assim, a seguir serão apresentadas ações propostas à comunidade que serviram como estratégia para que os moradores pudessem participar da criação da interface, direta ou indiretamente. Como aponta Jeremy Till no artigo “The negotiation of hope” (TILL, 2005), a maioria dos processos participativos não são, de fato, participativos, pois não mudam ou transformam a ideia original de quem o propõe. Ou seja, é muito comum processos participativos nos quais os participantes só fazem parte para legitimar uma ideia pré-concebida (KAPP E BALTAZAR, 2012). No caso de Catas Altas isso não aconteceu, pois foi a partir da interação com a comunidade, via ações, que a interface tomou forma. Ou seja, o processo foi incerto, dependendo das respostas, ideias e do engajamento das pessoas que acompanharam o processo, como será mostrado a seguir.

As ações foram essenciais pois, além de articularem pessoas interessadas em discutir as questões da cidade, criaram um contexto fértil para conversas ordinárias sobre o cotidiano que, diferentemente da formalidade de entrevistas, evidenciam questões sutis que as vezes as próprias pessoas não conseguem expressar formalmente. Essas situações criadas pelas ações propostas vão de encontro com o que Certeau considera importante nas pesquisas qualitativas baseadas em diálogos informais, uma vez que trazem “aos lábios lembranças, receios, reticência, todo um não dito dos gestos de mão” (CERTEAU, 2012,

P.25). Sendo assim, meu papel foi de estar atento aos discursos cotidianos das pessoas afim de captar implicações urbanas para serem consideradas na concepção da interface pois, como Till salienta (TILL, 2005), o conhecimento cotidiano das pessoas tem um potencial transformativo potente, que dificilmente seria possível de ser desvendado a partir de um olhar externo. Meu papel, portanto, não foi de observar a comunidade enquanto um agente externo para, posteriormente, oferecer soluções prontas, mas sim de um agente articulador de uma rede de pessoas em torno das complexidade socio-espaciais do local (evidentes graças ao conhecimento próprio de quem vive na cidade), instigando o diálogo entre os moradores numa tentativa de retomada da esfera pública via interface.

Sendo assim, a seguir serão apresentadas as estratégias usadas para engajar a comunidade e criar um canal de diálogo com os moradores, afim de incluí-los no processo de concepção da interface. As ações aconteceram de forma que a cada interação com a comunidade novas ações eram propostas que, por vezes, não vingaram e por outras geraram outras novas ações. Nunca houve um objetivo final, ou seja, não fosse o limite de tempo para a pesquisa, tais ações poderiam seguir acontecendo, pois quanto mais as pessoas são colocadas em relação acerca assuntos urbanos, mais complexidades vêm a tona alimentando as discussões.

6.2.1 Estratégias de engajamento e diálogo com a comunidade

Primeira oficina de fotografias

Logo na primeira visita foi proposta aos moradores uma oficina de fotografias nos moldes de oficinas aplicadas pelo MOM (BALTAZAR E KAPP, 2014), com o objetivo de criar um contexto de diálogo acerca das questões socio-espaciais da cidade e também de iniciar um processo de articulação de moradores acerca da pesquisa, podendo dar uma continuidade à atividades em decorrência do engajamento dos participantes. A escolha pela oficina de fotografia se deu por ter um produto rápido (as fotos) e com abertura para discussões pontuais sobre o que foi fotografado, podendo gerar discussões interessantes sobre a cidade. Além disso uma oficina de fotografia exige pouca preparação (apenas

câmeras fotográficas), e pode ter uma estrutura maleável, ou seja, uma vez tiradas as fotos é possível utilizá-las para vários fins. Algumas das ideias prévias, que poderiam acontecer dependendo da resposta dos participantes da oficina, eram: criação de blog com as fotos, edição das fotos em uma outra oficina ou referenciar as fotos em um mapa colaborativo.

De início, foi decidido que o público alvo da oficina seria os jovens de Catas Altas. A escolha por esse grupo se deu devido a maior facilidade de engajamento, haja visto que os jovens têm mais disponibilidade de tempo e mais interesse em "novidades" que os adultos. Além disso o objetivo do grupo a ser formado a partir da oficina é servir de núcleo de expansão, ou seja, um grupo que possa expandir as discussões internas. Jovens normalmente têm contatos com várias faixas etárias (pais, tios, professores) e são mais articulados.

A estratégia usada para convidar os jovens a participar da oficina de fotografia foi abordar um grupo de amigos na saída da escola. Desta forma as pessoas não ficaram receosas ou envergonhadas de participar do evento pois estavam acompanhadas de seus conhecidos. O fato do grupo convidado ser um círculo fechado de relações não foi um problema, pois não viria a ser a rede em si, mas sim o ponto de partida para a formação posterior de uma rede mais densa e plural. Um panfleto foi produzido (figura 23) e distribuído para o grupo de amigos. O panfleto continha informações diretas, deixando bem claro qual é a atividade proposta e qual sua ênfase. A ideia é, desde a abordagem, incitar a reflexão sobre "qual a sua visão sobre a cidade". Para isso o panfleto mostra silhuetas de pessoas com falas diferentes sobre possíveis visões da cidade, como "Para mim Catas Altas é como o quintal da minha casa", "Acho aqui muito parado, não acontece nada", "Aqui é uma paraíso! Tinha que ter mais turistas" etc. É uma tentativa de direcionar a oficina para a discussão sobre a cidade, assumindo que o foco não é a "fotografia" em si.

Foi combinado um ponto de encontro com sete jovens, o adro da Igreja da Matriz. Primeiramente foi feita uma apresentação rápida, explicando que o objetivo da oficina era descobrir mais sobre Catas Altas a partir do olhar de quem realmente a conhece via fotografias. Para isso foi proposto aos participantes fotografar lugares, objetos ou situações que chamam a atenção por mostrar a singularidade de Catas Altas. Posteriormente, seria

feita uma leitura da cidade em conjunto com os participantes ao sistematizar o que as fotografias representavam. Os participantes foram divididos em dois grupos, e com a ajuda da Ana Paula Baltazar, cada grupo foi acompanhado por um pesquisador. Para maior abrangência cada grupo fez uma trajetória diferente para tirar as fotos. Eram quatro câmeras compartilhadas, duas para cada grupo. Durante a oficina ficamos atentos aos comentários dos participantes e, quando conveniente, eram feitas perguntas a fim de gerar mais discussões sobre o espaço. Muita coisa foi levantada durante os trajetos, como por exemplo lugares usados por grupos específicos (um ponto de ônibus no bairro Vista Alegre que servia como ponto de encontro de homens mais velhos), o constante vandalismo ao mobiliário urbano (postes com lâmpadas quebradas), o mal uso das praças públicas (um parquinho sem condições de uso) etc. Um fato interessante foi que, durante o trajeto, mais uma integrante se juntou ao grupo ao ver os amigos participando da atividade.



Figura 23: Panfleto da Oficina de Fotografia. Fonte: autor

De volta ao adro da Igreja, as fotos foram transferidas para um computador conectado a um projetor. Além disso foi estendido no chão um grande tecido com o mapa de Catas Altas desenhado previamente (figura 24). O objetivo do mapa era de dar apoio às discussões, referenciando ao máximo as informações ao espaço. Primeiramente foi marcado no mapa onde cada participante mora. A atenção voltada ao mapa foi importante pois foi

possível destacar os principais pontos de referência usados pelos moradores, por exemplo “moro perto da quadra esportiva”, “moro na rua do CAT - centro de atendimento ao turista” e assim por diante. Em seguida, enquanto as fotos eram projetadas na parede do adro, foi iniciado um diálogo solto e descompromissado sobre o que as fotografias mostravam. As discussões eram direcionadas pelos pesquisadores a partir dos comentários feitos pelos participantes, com o objetivo de trazer à tona as complexidades do local. Os jovens se mostraram críticos em relação a produção do espaço, conscientes que a cidade tem muito a ser melhorada, de forma que as discussões foram muito informativas sobre a percepção da cidade. Foi possível evidenciar a segregação espacial, principalmente em relação ao bairro Vista Alegre, a falta de espaços públicos propícios para encontros, resumindo-se especificamente ao adro da Matriz, a relação frágil da população com a Vale que, ao mesmo tempo que muitos são contra a invasão da mineradora, sabem da importância do grande número de empregos gerados etc. A oficina foi muito efetiva, tanto durante os trajetos, quanto durante as discussões baseadas nas fotos.



Figura 24: Participantes da oficina ao redor do mapa de tecido. Fonte: autor

Aproveitando a atenção dos jovens e as discussões sobre a cidade, Ituita foi apresentada por meio de fotos e vídeo para exemplificar qual o objetivo final da pesquisa.

Foi esclarecido que a proposta é construir, em conjunto com a comunidade, uma ferramenta que permita que os próprios moradores possam agir em favor de uma cidade melhor. Como se mostraram animados com a ideia, os jovens foram convidados a formar um "grupo de pesquisa" com o objetivo de propor ações na cidade que pudessem iniciar a formação de uma rede entre os moradores e que pudessem informar a futura construção da interface. Todos concordaram imediatamente.

Grupo de moradores

No dia seguinte à oficina foi realizada uma reunião na Biblioteca Municipal com os jovens. Na ocasião, os objetivos da pesquisa foram apresentados mais detalhadamente, principalmente em relação à importância do processo acontecer em conjunto com a comunidade, ou seja, foi esclarecido que o grupo teria voz para propor as ações dali em diante, influenciando diretamente o processo.

Sendo assim, o grupo de moradores foi formalizado com a criação de uma página fechada no Facebook, chamada "Grupo de pesquisa Catas Altas". Apesar de ser uma página com o acesso restrito aos membros, ficou combinado que caso algum conhecido mostrasse interesse em fazer parte da pesquisa, os membros do grupo poderiam convidá-lo a fazer parte da página. Se no início da pesquisa havia 8 membros no grupo do Facebook, no final, em junho de 2014, a página já contava com 24 moradores. Isso não significa que todos eram ativos na pesquisa, pois durante o processo algumas pessoas deixaram de fazer parte das reuniões e das ações propostas, enquanto outras se interessavam em participar.

Esse espaço *online* foi essencial para o processo da experiência em Catas Altas pois permitiu um canal de comunicação direto entre mim e os jovens, facilitando tanto as discussões sobre os próximos passos da pesquisa quanto a realização das ações propostas à comunidade. Por meio da página os jovens me avisavam as boas datas para fazer as ações (em dias que não haveriam festas nas cidades vizinhas, por exemplo), ajudavam nas preparações prévias (publicidade e autorização da prefeitura quando necessário) e puderam acompanhar a construção da interface, criticando e dando palpites, mesmo que à distância. A página no Facebook colaborou ainda para que a rede de relações já estabelecida entre

mim e os moradores fosse mantida, de forma que não enfraquecesse as conexões entre uma visita e outra.

O grupo de jovens engajado na pesquisa foi uma peça chave na experiência de Catas Altas. Além de formalizar o contato direto entre mim e a comunidade influenciando, diretamente, o desenvolvimento da pesquisa, o grupo permitiu que os demais moradores de Catas Altas me vissem não como um agente externo desconhecido, mas sim como alguém articulado com a comunidade. Desta forma, no decorrer das visitas a cidade, os moradores da cidade, dentre eles professores, pessoas da Prefeitura, familiares e amigos dos jovens, tomaram ciência da pesquisa, facilitando cada vez mais o engajamento das pessoas nas ações propostas.

A seguir serão apresentadas as ações concebidas e realizadas em conjunto com o grupo. As duas primeiras foram propostas logo na primeira reunião: um circuito de cinema de rua e a produção de vídeos de entrevistas com os moradores antigos da cidade. As outras duas ações surgiram no decorrer da experiência: outra oficina de fotografia, desta vez associada a uma oficina de panfletos e uma tentativa de engajar os moradores a discutir a cidade no Facebook. Nem todas as ações repercutiram como o esperado, mas mesmo nesses casos foram válidas por articular os participantes em torno de questões sobre a cidade e por manterem a pesquisa sempre em atividade, sem grandes hiatos entre uma ação e outra.

Circuito de cinema de rua

Durante a primeira reunião com os membros do "grupo de pesquisa" ficou claro que Catas Altas oferece poucas opções de lazer. Questionados sobre os últimos eventos na cidade que gostaram, os jovens comentaram sobre as sessões de cinema organizadas pela Vale, que aconteciam no espaço público e normalmente atraíam um público grande e variado. Daí surgiu a ideia de fazer um circuito de cinema de rua. Durante uma semana foi discutido na página fechada do Facebook qual seria a estrutura do projeto de cinema. Primeiramente foi escolhido o nome "Catás Cine Clube: a cidade é a nossa tela" e ficou decidido que cada sessão deveria acontecer em um lugar diferente da cidade. Para não ser

um evento com o público passivo, os filmes a serem exibidos seriam escolhidos em uma votação *online*, onde seriam apresentados três filmes, escolhidos previamente pelo grupo de pesquisa. Para tal foi criada uma página aberta ao público no Facebook, “Catás Cine Clube”, tornando-se um poderoso instrumento para divulgação tanto das demais ações propostas, como da interface construída no final da experiência.

Ao todo foram realizadas 9 sessões de cinema, em 5 lugares públicos diferentes. O Catás Cine Clube se tornou a ação com maior repercussão na cidade chegando a juntar 50 pessoas em uma única sessão. A partir do projeto foi possível iniciar um processo de agrupamento de pessoas predispostas a participarem de ações diferentes das costumeiras, além de criar situações propícias para diálogos descompromissados com os moradores. Sendo assim, o Catás Cine Clube foi um instrumento essencial em todas as etapas da pesquisa, tendo vários desdobramentos importantes, como por exemplo sessões realizadas autonomamente pelos próprios moradores, que serão discutidos detalhadamente no próximo item (6.2.2).

Vídeos de entrevistas com moradores antigos

Essa ação surgiu da ideia em trazer à tona histórias de Catás Altas, evidenciando as mudanças pelas quais a cidade passou, afim de instigar as pessoas a pensarem e discutirem a cidade. Os membros do grupo de pesquisa fizeram uma lista com quatro moradores antigos da cidade que poderiam ser entrevistados e conseguiram uma câmera filmadora emprestada da Prefeitura para gravar as entrevistas. Após uma reunião, realizada na segunda visita à Catás Altas, foi feita uma estrutura de entrevista com os objetivos principais: descobrir como era o cotidiano da cidade e quais as diferenças entre o passado e o presente na visão dos entrevistados. Os vídeos poderiam ser usados para vários fins, como um documentário, ou em pequenas passagens separadas por temas, que poderiam ser publicados na Internet ou até mesmo exibidas antes das sessões do Cine Catás Clube.

Dos quatro moradores antigos que o grupo selecionou, apenas dois se dispuseram a gravar as entrevistas: Seu Sebastião e Dona Maria (figura 25). As entrevistas foram feitas pelos membros de grupo, sem a minha presença, com duração de aproximadamente uma

hora cada⁶. Nas entrevistas há momentos preciosos em que é possível ouvir os casos da infância e juventude dos entrevistados, contados em tom nostálgico, sempre enfatizando como a cidade era “mais calma” do que é hoje. Apesar dos casos interessantes, as entrevistas acabaram por se resumir a histórias muito pessoais. Seria preciso um direcionamento mais rígido por parte dos entrevistadores para que assuntos mais específicos sobre a cidade fossem abordados.

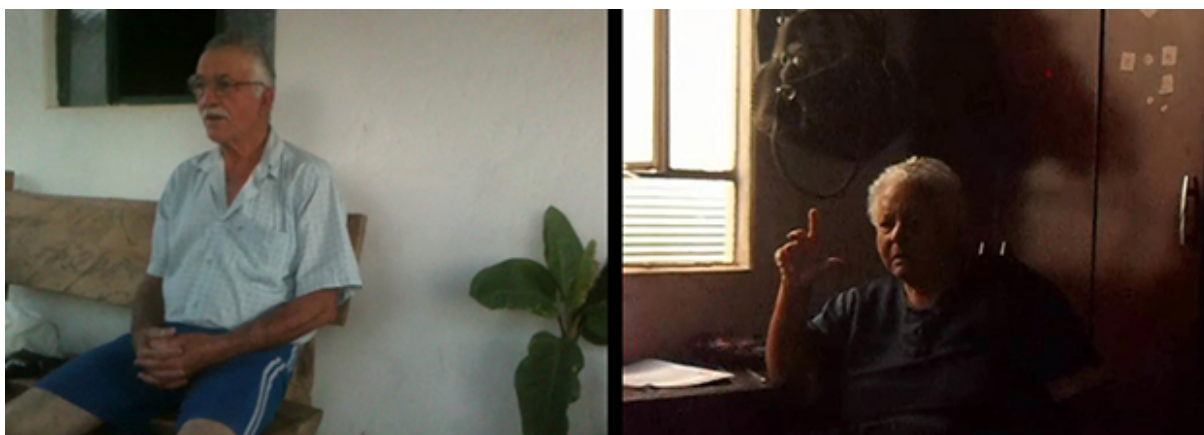


Figura 25: Cenas das entrevistas com Seu Sebastião e Dona Maria. Fonte: autor

Na terceira visita à Catas Altas, já com as duas entrevistas filmadas, foi realizada uma oficina de edição afim de mostrar para os membros do grupo que por meio da edição dos vídeos é possível apresentar as falas dos entrevistados de inúmeras formas. Porém, o fato de as entrevistas terem o áudio comprometido e de não abordarem assuntos mais específicos sobre o cotidiano da cidade como era imaginado a priori, fez com que os jovens não se interessassem em dar continuidade ao projeto. Possivelmente parte dessa falta de engajamento se deu pelo fato de não estar claro como os vídeos poderiam ser úteis para a concepção da interface. Como foi dito anteriormente, um processo participativo como o proposto em Catas Altas é aberto a incertezas que, por vezes, prejudica que os envolvidos vislumbrem o objetivo final de forma clara.

Mesmo que a ação não tenha atingido o produto final imaginado, a experiência foi válida por articular ainda mais os jovens, uma vez que produziram as entrevistas de forma autônoma. Além disso, a ação permitiu que os entrevistados e as pessoas próximas a eles tomassem ciência da pesquisa, como foi o caso, por exemplo, do filho do Seu Sebastião que,

⁶ Ambas entrevistas não têm boa qualidade de áudio, de forma que muito do que é falado não é compreendido.

após a entrevista do pai, conheceu o grupo de pesquisa e passou a frequentar as sessões do Catas Cine Clube.

Segunda oficina de fotografias + Oficina de panfletos

A segunda oficina de fotografia foi realizada durante a sexta visita à Catas Altas com o objetivo de articular mais pessoas na pesquisa e de usar as fotografias realizadas para a produção de panfletos que expressem as opiniões e ideias dos participantes sobre a cidade para os demais moradores. A publicidade foi feita por um panfleto que, além de convidar a população a participar das oficinas, apresentava a pesquisa através do projeto “Rede de Ideias Catas Altas”, nome escolhido em conjunto com os integrantes do grupo de pesquisa. A decisão de formalizar a pesquisa na “Rede de Ideias Catas Altas” se deu para que a população associasse todas as ações realizadas a um mesmo projeto que, como apresentado no panfleto, pretende investigar a formação de rede de pessoas com boas ideias que podem fortalecer os moradores de Catas Altas a tomarem decisões, trazendo mudanças para a cidade (figura 26). O panfleto foi distribuído pessoalmente para os moradores e também foi publicado na página do “Catas Cine Clube” no Facebook.

A oficina de fotografia seguiu os moldes da primeira. Desta vez o público foi formado por alguns membros do “grupo de pesquisa” e também por mais três pessoas até então desconhecidas, dentre elas, uma mulher que trabalha no setor de turismo da Prefeitura de Catas Altas. Sua presença na oficina foi essencial para que discussões ricas viessem à tona pois, por inúmeras vezes, as críticas feitas pelos demais participantes em relação à cidade eram rebatidas de forma dura pela participante, como se tratassem de críticas direcionadas diretamente a ela. Um exemplo foi quando, ao fotografarem uma praça recém construída, alguns participante comentaram que aquele espaço era mais interessantes anteriormente, quando era apenas um terreno gramado, com uma pequena bica d’água. A mulher se mostrou ofendida, argumentando que as pessoas nunca estão satisfeitas e que não consideram o esforço da Prefeitura em melhorar a cidade. Um dos jovens argumentou que o problema é que a praça não era necessária naquele local específico e que isso era evidente pelo fato da praça nunca ser usada. Essa foi a deixa para iniciar uma discussão sobre a importância dos moradores terem voz nas decisões do poder público, sendo esse um dos

principais objetivos da pesquisa. O trajeto para fotografar a cidade seguiu com a mulher salientando as qualidades da cidade, enquanto alguns participantes não se intimidaram, apontando os problemas existentes.

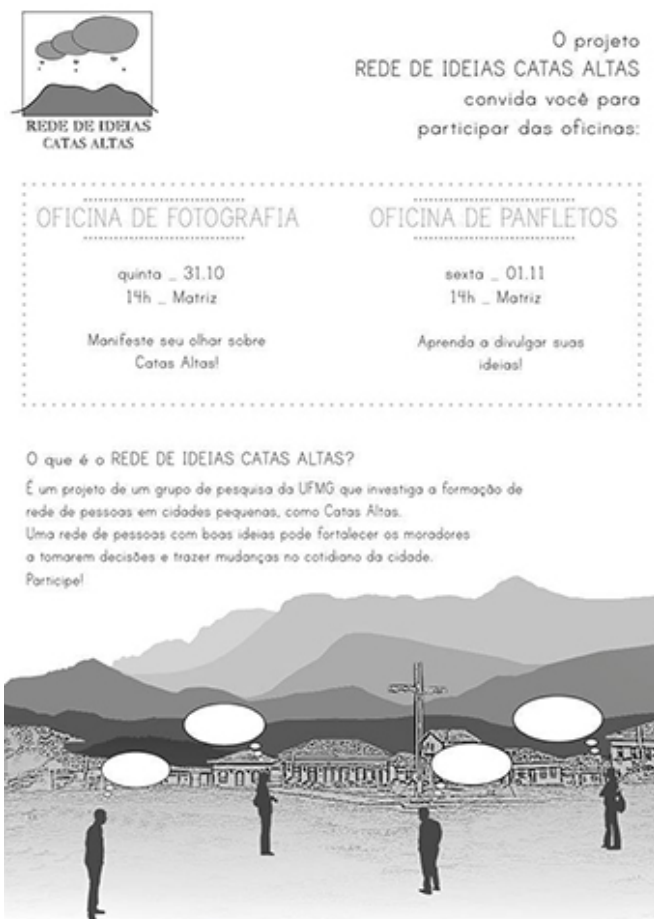


Figura 26: Panfleto das oficinas de fotografia e panfletos, apresentando o Projeto Rede de Ideias Catas Altas.
Fonte: autor

Após a caminhada pela cidade, nos reunimos para escolher as melhores fotos, que seriam impressas para serem usadas nos panfletos a serem produzidos no dia seguinte. A ideia era que cada participante produzisse panfletos que chamassem a atenção dos demais moradores para questões que considerasse importantes de serem abordadas. No dia seguinte, já com as fotos impressas, o grupo se reuniu na Casa do Professor, um espaço da Vale que, apesar de ser aberto ao público, raramente é usado. Todos colaboraram trazendo revistas, jornais, papeis coloridos, cola, tesoura etc para fabricar os panfletos. De início os participantes ficaram paralisados, sem ideia do como mostrar suas ideias e opiniões por meio de um panfleto. Sendo assim, foi apresentado uma série de panfletos pré selecionados, com diferentes estratégias de expressão como, por exemplo, colagens, frases de efeito, diálogos entre personagens, inserção de objetos e pessoas em uma foto existente etc. Pouco

a pouco os participantes sentiram-se mais confiantes e começaram a produzir os panfletos (figura 27).



Figura 27: Participantes da oficina produzindo os panfletos. Fonte: autor

Uma vez prontos os panfletos foram plastificados manualmente, usando plástico e ferro de passar. Essa estratégia foi interessante pois, além de permitir que os panfletos durassem mais tempo expostos ao sol e chuva, fez com que o produto final fosse inteiramente fabricado pelos participantes. Ao todo foram feitos 19 panfletos (figura 28) de diversos formatos e abordando a cidade de diversas formas: convocando a população a usar o espaço público, mostrando o descuido das poucas praças, lembrando o uso antigo de algumas construções, questionando se as pessoas realmente conhecem a própria cidade etc. No outro dia nos encontramos novamente para fixar os panfletos em muros e pendurá-los em árvores ao redor da cidade. Uma semana depois os panfletos ainda estavam expostos e bem conservados.

Além da maioria dos panfletos terem atingido um resultado positivo, sendo expressivos e abordando questões importantes da cidade, é importante salientar como o processo foi importante, uma vez que ficou claro que os participantes, de fato, repensaram a cidade sob uma perspectiva mais crítica. Não foi possível ter conhecimento da repercussão dos panfletos expostos, por exemplo, se instigaram algum morador a repensar a cidade e seus usos. Fato é que, por conterem a marca do projeto “Rede de Ideias Catas Altas”, colaboraram para que as pessoas os associassem à pesquisa, deixando claro que o grupo

pretende discutir a cidade de forma crítica, questionando a situação atual.



Figura 28: Alguns panfletos produzidos na oficina. Fonte: autor

Publicação de fotos de detalhes da cidade no Facebook

A ideia dessa ação surgiu a partir de um dos panfletos produzidos na oficina, que continha uma foto de um detalhe de uma construção, seguida da pergunta: “Você sabe que lugar é este?”. Os participantes ficaram curiosos pois, mesmo estando presentes na oficina de fotografia, quando a foto foi tirada, não reconheciam o local representado. Foi interessante notar que a foto gerou um tipo de desconforto, algo como “já vi esse lugar antes, mas não sei onde”. Ficou claro, então, o potencial de uma simples foto de detalhe em instigar as pessoas a conversarem sobre a cidade ao tentarem descobrir o local de onde foi tirada.

Sendo assim, no final da oficina de panfletos, ficou decidido que os participantes fariam mais fotos de detalhes da cidade nos dias seguintes para serem publicadas na página do “Catás Cine Clube”, afim de gerar um tipo de “brincadeira” *online*, na qual as pessoas seriam desafiadas a descobrir qual era o local da cidade representado em cada foto. Os objetivos dessa ação não eram muito pretensiosos, a ideia era apenas movimentar a página

no Facebook e testar se as fotos teriam potencial em gerar discussões sobre os locais representados.

Ao todo foram publicadas 17 fotos, esporadicamente, acompanhadas do texto: “Muitas vezes detalhes da cidade passam despercebidos no nosso dia-a-dia. O projeto Rede de Ideias Catas Altas quer saber: você sabe de onde essa foto foi tirada?”. Todas as fotos receberam comentários dos moradores (figura 29), porém ficou claro que não tinham o potencial de gerar discussões mais densas, resumindo-se a respostas pontuais. Mesmo assim, é possível afirmar que a ação foi importante por movimentar a página do “Catatas Cine Clube”, mostrando que o projeto estava ativo, mesmo nos hiatos de tempo entre uma ação e outra. Além disso a ação contribuiu para que os membros do grupo de pesquisa se articulassem, mais uma vez, de forma autônoma, com voz para decidir os passos da pesquisa.

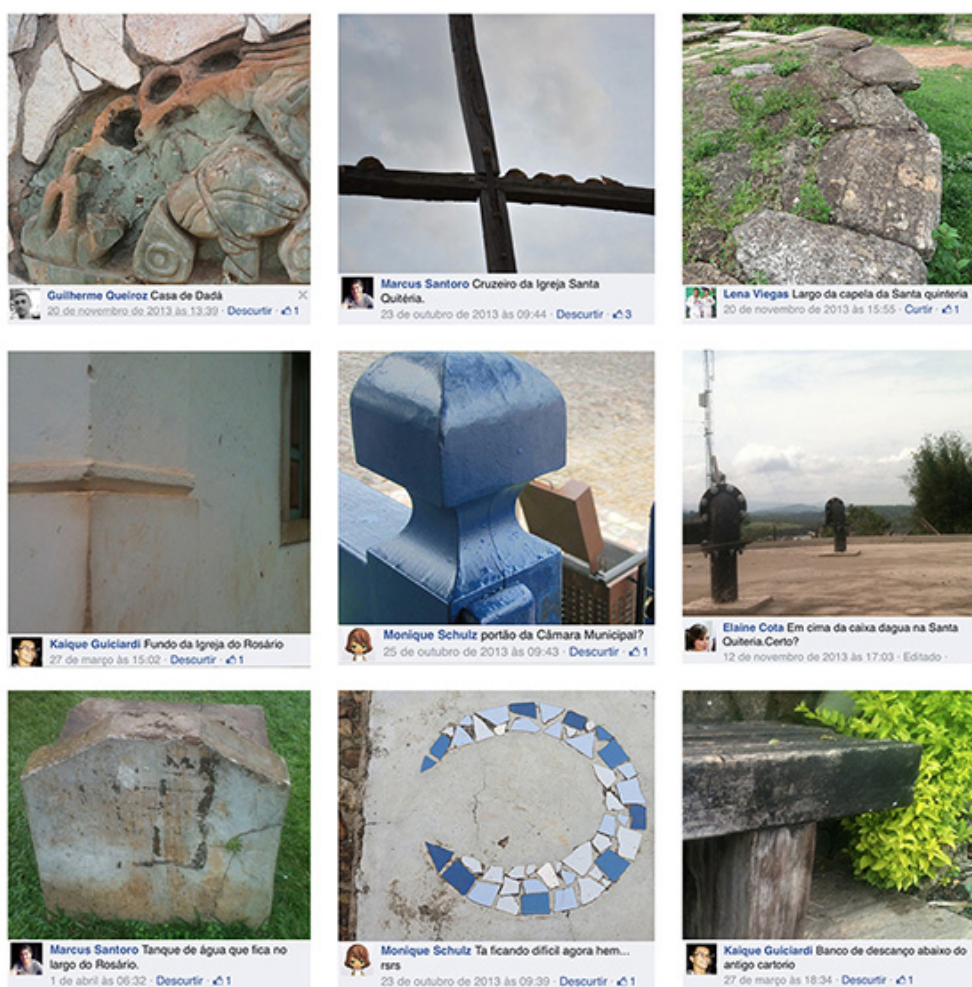


Figura 29: Fotos de detalhes da cidade, publicadas no Facebook. Fonte: autor

6.2.2 Catas Cine Clube

O Catas Cine Clube, como apresentado anteriormente, é um projeto concebido em conjunto com o grupo de pesquisa que consiste em um circuito de cinema colaborativo ao ar livre, em que a população escolhe, por meio de uma votação *online*, o filme e o local onde será exibido. O circuito de cinema de rua foi a ação proposta em Catas Altas que mais teve repercussão na comunidade, uma vez que cinema é atrativo para todas as idades e não exige do público uma pré-disposição tal como em uma oficina, por exemplo. O circuito de cinema de rua foi tão bem recebido pela população, carente de eventos culturais, que chegou a ser realizado pelos próprios moradores, sem a minha presença. Mas mesmo antes desse estágio autônomo dos moradores, o projeto foi efetivo em possibilitar um contato mais direto com moradores de diferentes círculos sociais, sendo essencial em todas as etapas da pesquisa, como será mostrado a seguir.

Logo na primeira sessão, realizada em junho de 2013 (figura 30), foi criada a página “Catatas Cine Clube” no Facebook como forma de divulgar as sessões e possibilitar que os moradores votassem nos filmes e nos locais que gostariam de assisti-los (figura 31). Atualmente a página tem 254 curtidas, o que significa que serve como um canal de comunicação direta com 254 moradores de Catatas Altas. Sendo assim, a página tornou-se uma poderosa ferramenta pela qual foi possível não só divulgar o cinema de rua, mas também todas as outras ações propostas, como por exemplo a publicação das fotos de detalhe da cidade, discutidas no item anterior. Desta forma, a página “Catatas Cine Clube” foi essencial para que a população fosse lembrada constantemente que a pesquisa estava em atividade, possibilitando que mais pessoas se engajassem em fazer parte do processo.

Ao todo foram realizadas nove sessões em cinco espaços públicos diferentes. Para destacar os locais com potencial para a exibição de filmes, foi feito um levantamento junto aos membros do grupo levando em consideração a iluminação, conforto do público, plano para projeção e ponto de energia. Uma vez que as sessões foram realizadas em lugares espalhados pela cidade, foi possível desvendar um pouco mais da dinâmica espacial de Catatas Altas. Assim como já tinha sido apontado nas entrevistas, o centro é a região onde todos os moradores frequentam, ficando claro nas sessões de cinema realizadas na Praça da Matriz.

Enquanto as sessões na região central agrupavam pessoas de diferentes círculos sociais, os filmes exibidos nas regiões periféricas tiveram um público restrito aos moradores do bairro. Porém não podemos atribuir essa diferença de público em cada região apenas à segregação socio-espacial na cidade. Como a grande maioria dos moradores transitam pelo centro (indo ao mercado, à missa, voltando do trabalho etc) as sessões aconteciam aos olhos da maior parte da população, de forma que mesmo aqueles que não tinham conhecimento do projeto, sentiam-se à vontade para se aproximar e participar do evento.



Figura 30: Alguns membros do grupo de moradores após a primeira sessão do Catas Cine Clube. Fonte: autor

**CATAS
CINE
CLUBE**

A CADA DIA UM FILME DIFERENTE
EM UM LUGAR DIFERENTE. E VOCÊ ESCOLHE O FILME!

**VISITE NOSSA
PÁGINA E VOTE
NO SEU FILME
FAVORITO**

MARY E MAX VERMELHO COMO O CÉU LUZES NA CIDADE

QUANDO: 30 de junho (domingo)
ONDE: gramado da Igreja do Rosário
HORÁRIO: 18:00

facebook.com/catascineclube

Figura 31: Cartaz do Catas Cine Clube divulgado no Facebook. Fonte: autor

A participação da população foi cada vez mais intensa no decorrer de cada sessão, tanto nas votações *online* quanto nos eventos. Na terceira sessão, realizada em julho de 2014, estiveram presentes aproximadamente 50 moradores na praça da Matriz, que levaram cobertores, almofadas e pipoca para ser compartilhada. Um caso curioso é o de uma senhora que, ao perceber que o filme que gostaria de ver estava perdendo na votação, pediu a ajuda de alguns amigos para que votassem no seu filme preferido. Seu engajamento a favor da exibição do filme "As aventuras de Pi" surtiu efeito (figura 32). Aos poucos o Catas Cine Clube foi criando um público cativo, presentes em todas as sessões e engajados em convidar amigos e familiares para participarem também.



Figura 32: Os votos para escolher o filme a ser exibido, publicados no Facebook. Fonte: autor

A situação criada pela sessões no espaço público era muito propícia para conhecer novos moradores, uma vez que muitas pessoas me abordavam interessadas em saber o porquê das sessões, sendo a deixa para que os objetivos da pesquisa fossem apresentados. Desta forma o cinema de rua permitiu que novos atores interessados em movimentar e discutir a cidade viessem à tona, adensando minha rede de relações na cidade. Muitas dessas pessoas foram entrevistadas e acompanharam a pesquisa até o final participando, inclusive, da interface que foi apresentada à cidade durante uma sessão do Catas Cine Clube, aproveitando o clima descompromissado das sessões.

Após cinco meses realizando as sessões tornou-se frequente a situação de moradores que abordavam os membros do grupo de pesquisa perguntando quando

aconteceria a próxima sessão. A essa altura ficou claro que a demanda pelo cinema de rua já tinha sido estabelecida por parte da população, de forma que meu papel não era mais o de propor as sessões, mas sim de realizá-las, uma vez que tinha o equipamento necessário (projektor, caixa de som e aparelho de dvd). Sendo assim, em reunião com o grupo de moradores surgiu a ideia de tornar o Catas Cine Clube um projeto autônomo, de forma que pudesse acontecer a partir da articulação de moradores interessados, sem depender da minha presença.

Catas Cine Clube autônomo

O primeiro passo para tornar o Catas Cine Clube autônomo foi produzir um panfleto mostrando como é simples realizar uma sessão de cinema na rua (figura 33). O objetivo do panfleto, além de instigar a população a se articular para organizar as sessões, foi de convencer a Prefeitura a disponibilizar um “kit de cinema de rua”, com projetor, caixa de som, extensão e um computador ou aparelho de dvd. Para que as sessões aconteçam é preciso um morador encarregado de organizar a sessão, a página no Facebook para divulgar o evento e fazer a votação e o “kit de cinema de rua”. O morador que se interessar em realizar a sessão deve se manifestar na página do Facebook, decidindo o dia, a hora, o local e os três filmes que serão colocados em votação. No dia da sessão, o encarregado pega o “kit de cinema de rua” com a Prefeitura, se comprometendo a cuidar dos equipamentos e realiza a sessão com a ajuda dos espectadores.

O processo para conseguir o “kit de cinema de rua” com a Prefeitura não foi simples. Além do panfleto tivemos que produzir um documento formal explicando os motivos e objetivos do projeto. As pessoas da Prefeitura com quem conversamos se mostravam mais interessadas em associar o projeto a uma colaboração entre a UFMG e a Prefeitura do que, de fato, permitir a autonomia da população. Fomos incisivos sobre a importância do projeto ser independente, sem a “marca” de nenhuma entidade, para manter seu caráter autônomo. Como, por semanas, não recebemos nenhuma resposta por parte da Prefeitura, os membros do grupo de pesquisa decidiram pressionar os encarregados, indo constantemente nas secretarias perguntar sobre o andamento do processo de disponibilizar o kit para a população. Por fim, a Prefeitura disponibilizou um projetor e um aparelho de

dvd, alegando que não seria capaz conceder uma caixa de som pois não sabiam como incluí-la no orçamento da Prefeitura.

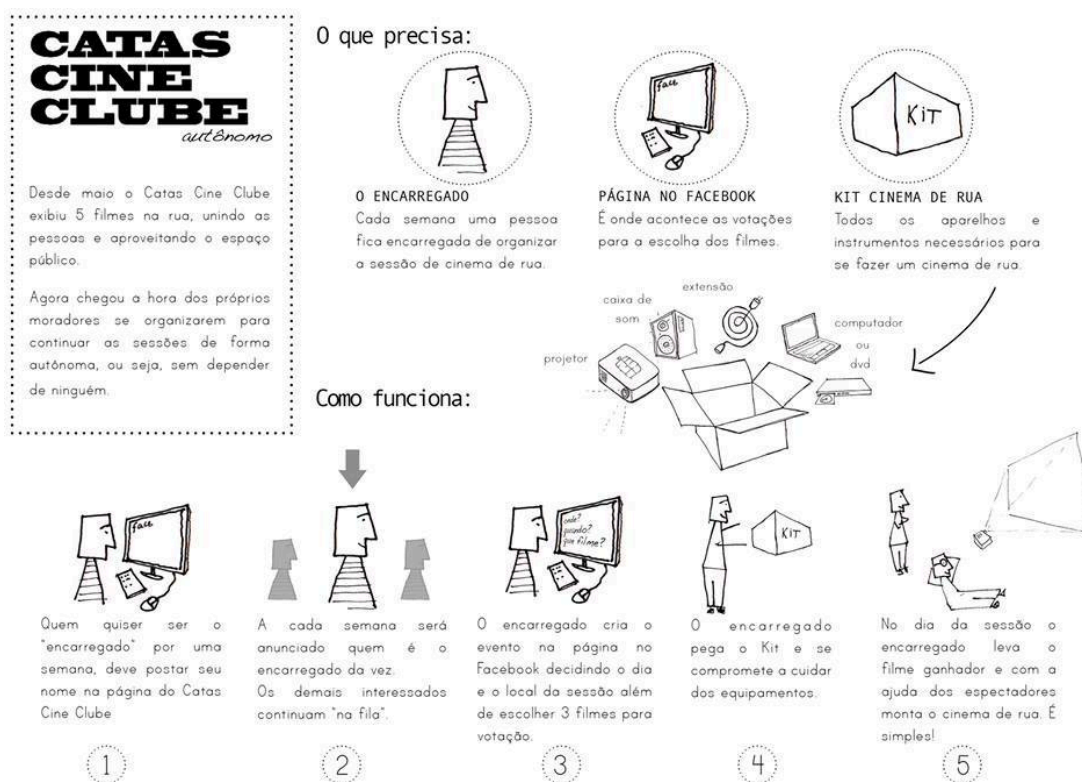


Figura 33: Panfleto explicativo de como funciona o Catas Cine Clube Autônomo . Fonte: autor

A primeira sessão do Catas Cine Clube autônomo aconteceu em fevereiro de 2014, organizado por um membro do grupo de pesquisa. A sessão teve mais público do que a maioria das anteriores, sugerindo que as pessoas se sentiram mais à vontade de participar de um evento organizado pelos próprios moradores. Após a primeira sessão, moradores passaram a abordar os jovens do grupo de pesquisa, cobrando a realização de mais sessões. Os jovens insistiram que a ideia é que qualquer morador possa organizar as sessões, porém foi notado um bloqueio das pessoas em ir à Prefeitura pegar o kit de cinema de rua. Cedendo aos pedidos, outro participante do grupo de pesquisa organizou uma segunda sessão, em abril de 2014, também com sucesso de público.

Frente à dificuldade de engajar as pessoas em algo à parte do seu cotidiano, a experiência do Catas Cine Clube foi inspiradora pois permitiu vislumbrar uma aproximação da esfera pública, mesmo que de forma tímida. O fato das pessoas se articularem autonomamente, decidindo os filmes e os lugares, movimentando a cidade e usando o espaço público já é um avanço, frente à passividade presente nas relações em Catas Altas

notada durante a experiência na cidade. As sessões estabeleceram situações em que pessoas de diferentes círculos sociais se encontravam no espaço público, vendo e sendo vistas, em um cenário propício para que novas conexões sociais pudessem acontecer, adensando a rede plural de relações na cidade tendo como base um evento público, sem interesses privados e sem dependência de entidades externas. O circuito de cinema de rua, que surgiu como uma estratégia para iniciar uma rede de pessoas interessadas em discutir a cidade, acabou sendo a principal ferramenta para investigar as relações socio-espaciais de Catas Altas, influenciando diretamente a produção da interface, que será apresentada no próximo item.

6.3 A INTERFACE REDE DE IDEIAS CATAS ALTAS (R.I.C.A.)

A seguir será apresentado o processo de concepção, produção e aplicação do protótipo da interface, nomeada R.I.C.A. (Rede de Ideias Catas Altas), em Catas Altas. Sendo assim, primeiramente serão apresentadas as estratégias usadas para construir o arcabouço no qual a interface foi baseada, em seguida, as diretrizes da interface, considerando os apontamentos feitos nos capítulos 4 e 5 e, por fim, será descrita a aplicação e os usos da interface pela população de Catas Altas, seguida de uma análise crítica.

6.3.1 Construindo o arcabouço para a interface

A partir das entrevistas realizadas e da convivência com a comunidade por meio das ações propostas, foi possível ter um panorama mais detalhado das complexidades socio-espaciais da cidade, trazendo à tona pistas sobre os assuntos mais relevantes que poderiam ser abordados pela interface. Porém, foi preciso pensar estratégias para que tais assuntos fossem abordados de tal forma que as opiniões dos moradores ficassem evidentes afim de instigar o diálogo entre as pessoas. Durante as entrevistas realizadas ficou claro que as conversas eram mais direcionadas às questões urbanas quando um mapa era apresentado ao entrevistado pois, assim, a pessoa podia apontar regiões e lugares correspondentes ao assunto abordado além de se lembrar de lugares que não seriam considerados sem a

presença do mapa. Sendo assim, para construir o arcabouço para a interface, foram aplicadas questionários baseados no mapa de Catas Altas, os quais eu denomino “questio-mapas”.

Os “questio-mapas” são questionários rápidos, com poucas questões, nos quais as respostas devem ser, necessariamente, indicadas no mapa da cidade. No decorrer do processo de investigação as perguntas, a representação do mapa e as formas de indicar as respostas foram modificados dependendo da interação do público. Uma vez que as respostas de todos os participantes podem ser agrupadas em um único mapa, os “questio-mapas” serviram como uma estratégia muito efetiva em evidenciar as opiniões graficamente, além de ser uma ótima oportunidade para testar perguntas com potencial de trazer à tona as complexidades socio-espaciais da cidade.

Em um primeiro momento foi usado um mapa simplificado de Catas Altas, apenas com linhas e os nomes dos bairros. Ao abordar um morador, lhe era entregue uma fita de papel com cinco adesivos coloridos. Cada adesivo deveria ser colado na região correspondente a cada uma das perguntas (figura 34), que foram modificadas após alguns testes prévios: “Onde você mora?” (adesivo dourado); “Qual a região que você menos frequenta?” (adesivo vermelho); “Qual a região que você mais gosta?” (adesivo amarelo), “Qual a região que você tem menos afinidade?” (adesivo verde) e “Qual região tem menos gente conhecida?” (adesivo azul). Após 22 “questio-mapas” respondidos foi possível destacar que a região preferida da grande maioria é o centro (20 pessoas), que os bairros Sol Nascente e Vila Rica sequer foram lembrados, e que o bairro Vista Alegre é o mais rejeitado (16 pessoas). As únicas pessoas que não marcaram o Vista Alegre como a região com menos afinidade foram os próprios moradores do bairro.

Após as marcações com os adesivos foi sugerido que os moradores indicassem no mapa, marcando com uma caneta, onde moram as três pessoas com quem mais se relacionam no cotidiano. O objetivo dessa pergunta era desvendar se a segregação espacial da cidade influencia a rede de relações dos moradores. O produto final foi surpreendente: as redes formadas não condiziam com a segregação entre os bairros, ou seja, a escala reduzida da cidade permite que as pessoas se relacionem independente da região em que moram

(figura 35). Mesmo que os moradores do Vista Alegre façam parte dos círculos sociais dos demais moradores de Catas Altas, ainda assim o bairro mantém o estigma de ser mal frequentado, tornando o preconceito com o bairro uma questão ainda mais complexa.



Figura 34: “Questio-mapas” respondidos com adesivos coloridos . Fonte: autor

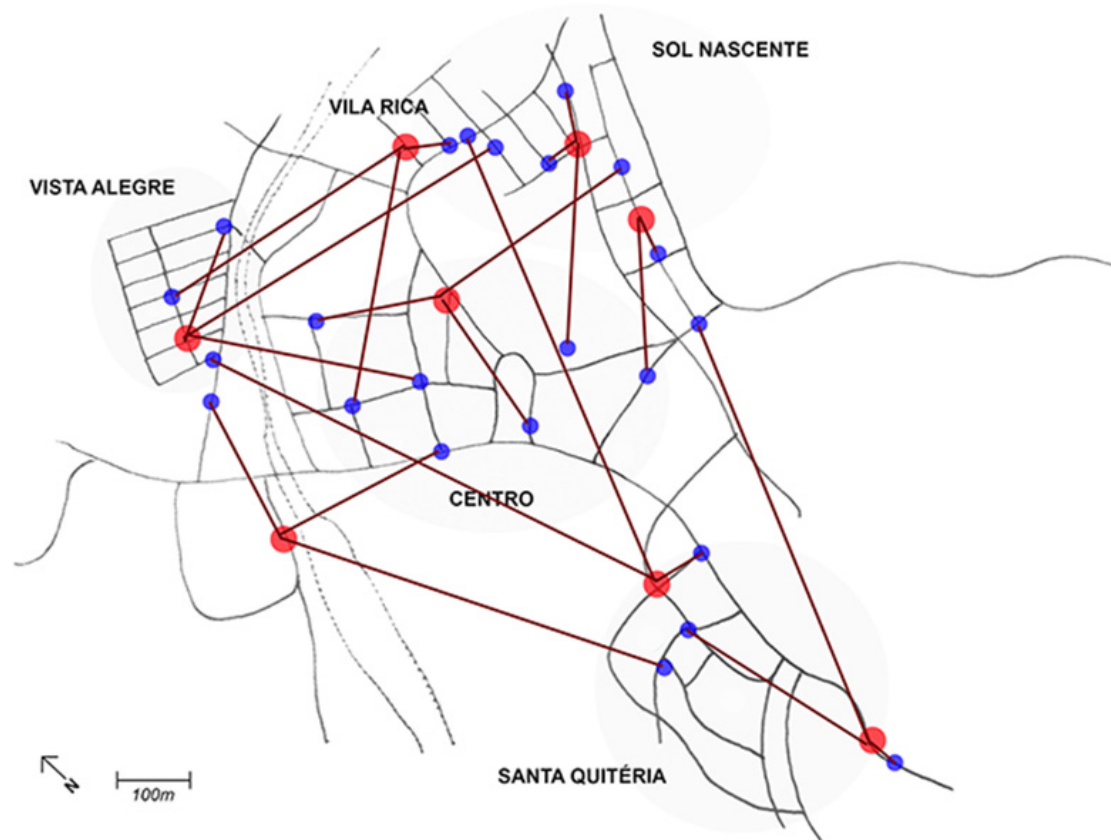


Figura 35: Amostragem de 8 respostas ao “questio-mapa”. Em vermelho, onde os entrevistados moram, em azul onde moram as pessoas com quem mais se relacionam. Fonte: autor

Após a aplicação dessa primeira versão do “questio-mapa” ficou claro que as pessoas não estavam considerando, de fato, o mapa como base para as respostas, mas sim os nomes dos bairros. Sendo assim, para a próxima etapa foi usado um mapa de Catas Altas mais detalhado, sem os nomes dos bairros, e com alguns pontos de referências para facilitar a

leitura dos moradores. Desta vez, ao invés de investigar as diferenças entre as regiões da cidade, os moradores foram questionados sobre lugares pontuais, marcando as respostas no mapa com alfinetes ao invés de adesivos (figura 36), podendo indicar mais de um lugar para a mesma resposta. Após testes prévios as perguntas finais foram: “Quais os locais onde você mais encontra as pessoas?” (alfinetes verdes), “Quais locais merecem mais cuidado da população?” (alfinetes brancos), “Quais locais os turistas não vão mas deveriam ir?” (alfinetes amarelos), “Quais os locais que deveriam ser mais usados pelas pessoas?” (alfinetes vermelhos).

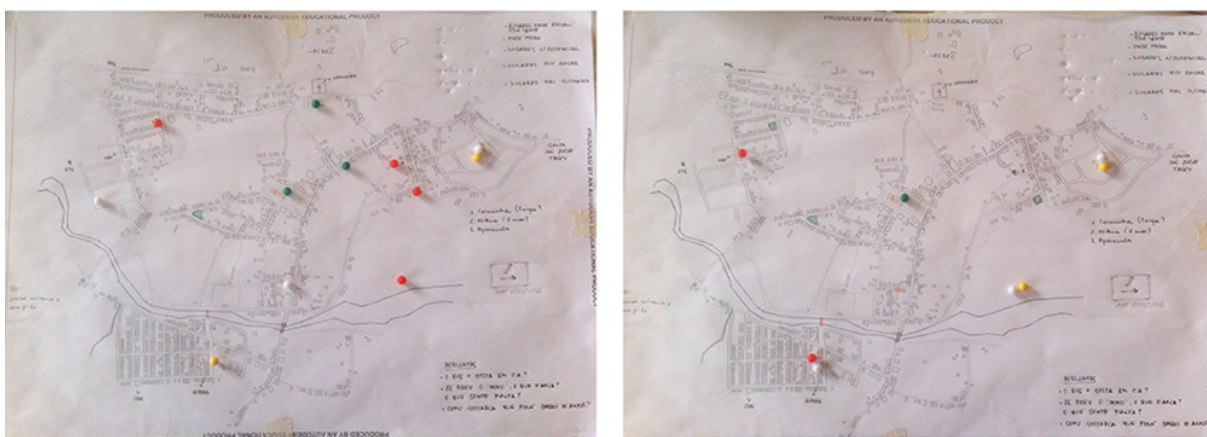


Figura 36: “Questio-mapas” respondidos com alfinetes coloridos. Fonte: autor

Após 18 “questio-mapas” respondidos foi possível apontar algumas questões interessantes sobre lugares públicos de Catas Altas que até então não haviam sido citados. Um exemplo foi a quantidade de moradores que sentiram falta da representação da Serra do Caraça, pois gostariam de indicá-la como um lugar mal cuidado, claramente referindo-se à presença da Vale. Aliás, muitas pessoas marcaram mais de um “lugar mal cuidado”, sendo que algumas chegaram a usar os cinco alfinetes brancos disponíveis. Dentre os locais indicados estiveram as praças da cidade, a Igreja do Rosário, a Quadra Esportiva do Vista Alegre, o gramado da Igreja Santa Quitéria etc. Ao mesmo tempo, muitas dessas pessoas não conseguiram pensar em lugares que deveriam ser mais usados pela população, sem perceber que lugares mal cuidados também são, normalmente, pouco usados, ao passo que lugares pouco usados, normalmente, acabam por serem mal cuidados. É esse tipo de contradição que deve vir à tona a partir dos usos da interface, pois assim as pessoas podem ser instigadas a dialogar sobre o assunto. Ou seja, não se trata apenas de apontar “lugares mal cuidados” mas sim relacioná-los às outras complexidades da cidade, questionando o porquê são mal cuidados e o que poderia ser feito para mudar a situação.

A aplicação dos questio-mapas foi essencial para a construção do arcabouço da concepção da R.I.C.A. Primeiro porque permitiu que fossem testadas perguntas com potencial de evidenciar questões socio-espaciais que nem sempre estão claras para a população. Tais perguntas serão a base das discussões propostas pela R.I.C.A. Segundo que, a partir da interação dos moradores com os “questio-mapas” foi possível destacar pontos de referência da cidade afim de facilitar a leitura do mapa usado na interface R.I.C.A., como será mostrado a seguir. Por último, a aplicação “questio-mapas” mostrou a importância de usar estratégias para que as discussões com os moradores não tenham um caráter burocrático, no qual as pessoas apenas respondem às perguntas feitas. O fato dos moradores serem convidadas a agir isto é, marcar o mapa com os adesivos ou alfinetes, colaborou para que se engajassem mais nas discussões, diferentemente do que aconteceu durante as entrevistas semi-estruturadas, durante as quais muitas pessoas pareciam dispersas, sem muito interesse na conversa.

6.3.2 Interface R.I.C.A.: diretrizes e concepção

Com o objetivo de articular os moradores de Catas Altas em uma rede plural e dialógica acerca de assuntos de interesse público para uma aproximação da esfera pública, a concepção da interface R.I.C.A. considerou os potenciais das TICs a partir das análises das interfaces digitais e físico-digitais apresentadas nos capítulos 4 e 5: o Facebook, as interfaces baseadas em mapas PortoAlegre.cc e Ushahidi, a interface físico-digital urbana D-Tower e, principalmente, a partir da experiência em participar do projeto e aplicação da Ituita. Sendo assim, as principais diretrizes para a concepção da R.I.C.A. são: ser desmembrada em dois terminais, um digital e um físico no espaço público (permitindo a formação de uma rede plural e uma interação circular, aberta ao diálogo), usar o mapa da cidade como base (permitindo que os assuntos abordados sejam sempre relacionados às questões socio-espaciais), apostar na lógica da evidência (tornar visíveis as informações produzidas a partir da interação com a interface, instigando o diálogo) e por fim abordar assuntos contextualizados com a realidade do local (permitindo o engajamento da comunidade).

Desta forma, a interface R.I.C.A. se resume a: (a) um mapa físico no espaço público

(b) as pessoas podem “marcar”/ “agir” no mapa (c) tal “marcação”/ “ação” é registrada e (d) esse registro é publicado na Internet. A interação tem início com um pequeno painel de Led acoplado ao mapa que sugere que o morador indique questões como, por exemplo, “o lugar que acha mal cuidado?” ou “a região que você menos frequenta?”. As respostas são registradas por uma webcam, e sintetizadas em um único mapa que, publicado na Internet, pretende gerar discussões a partir do que ficou evidente (figura 37).

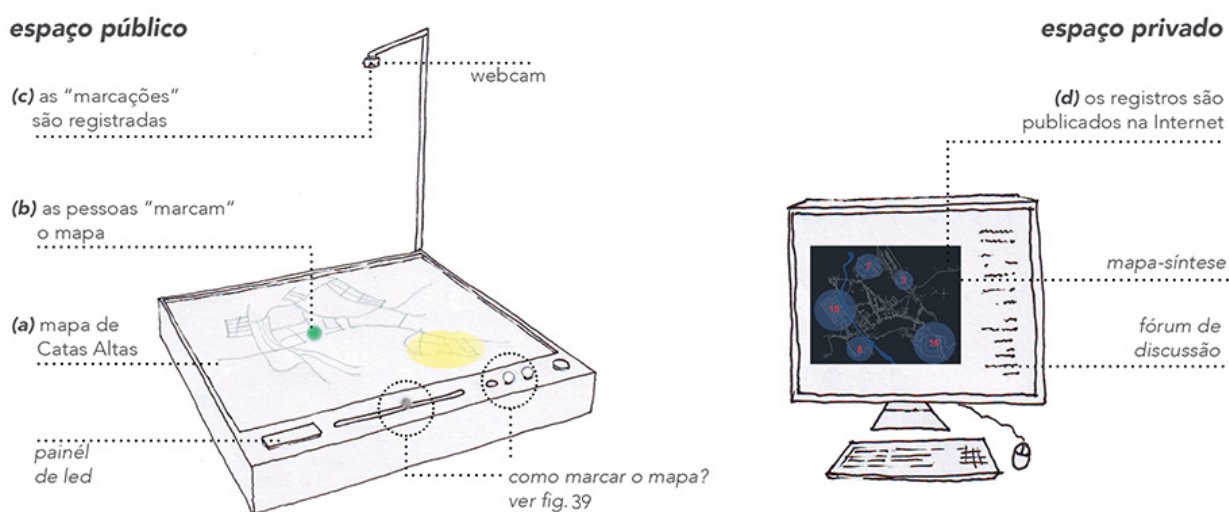


Figura 37: Esquema do funcionamento de R.I.C.A.. Fonte: autor

A partir dos “questio-mapas” ficou claro que as perguntas deveriam abranger tanto as regiões da cidade como também locais pontuais. Sendo assim há duas formas de marcar o mapa: iluminando as regiões ao acionar lanternas dispostas abaixo do mapa, e dispendo bolinhas iluminadas de cores diferentes nos locais pontuais. Para que a luz das lanternas seja visível, o mapa foi gravado em uma chapa de acrílico do tipo Black and White que, ao contrário dos acrílicos comuns, retém a luz de forma bem definida. A escolha por usar componentes luminosos é por permitir que a webcam capte com clareza as marcações no mapa. Para facilitar o entendimento das pessoas, o mapa gravado no acrílico tem a projeção das construções da cidade e também as principais referências espaciais em modelos tridimensionais (figura 38).

Ao todo são seis lanternas abaixo do mapa, cada uma disposta para iluminar uma região da cidade. Para acioná-las o participante deve manipular uma esfera de imã que se encontra em uma canaleta de madeira. Na canaleta estão embutidos seis *reed switches*

(sensor que abre o circuito quando próximo de um ímã), de forma que, com o movimento da esfera de ímã, uma lanterna acende por vez. Para movimentar a esfera de ímã há uma segunda esfera imantada disposta logo acima da canaleta, que pode ser manipulada pelos participantes, atraindo e movimentando a esfera no interior da canaleta (figura 39).

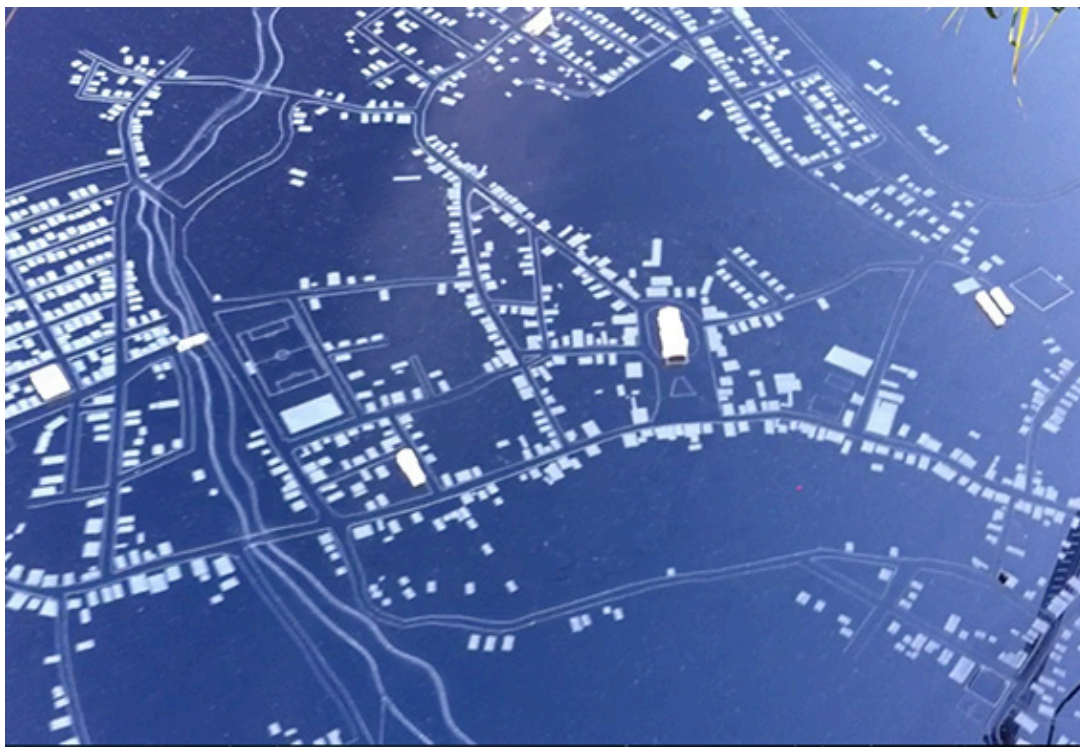


Figura 38: Mapa de acrílico com referências tridimensionais. Fonte: autor.

Já as bolinhas, para marcar lugares no mapa, são esferas de desodorante *roll-on* com uma base de cortiça para manterem-se em pé e com um circuito simples na parte interna: duas pilhas, um led e um sensor de mercúrio (abre ou fecha o circuito dependendo da sua posição). Antes da interação dos participantes as três bolinhas ficam dispostas com a base de cortiça voltada para cima, de forma que os leds permanecem desligados (figura 39). Ao virá-las, com a base de cortiça para baixo, os leds acendem, e as bolinhas podem ser dispostas no mapa. São três bolinhas, cada uma com led de uma cor (vermelho, verde e azul) para dar maior flexibilidade às perguntas. Por exemplo, em uma única interação, os participantes podem marcar uma região e até três lugares pontuais, complexificando as discussões sobre a cidade.

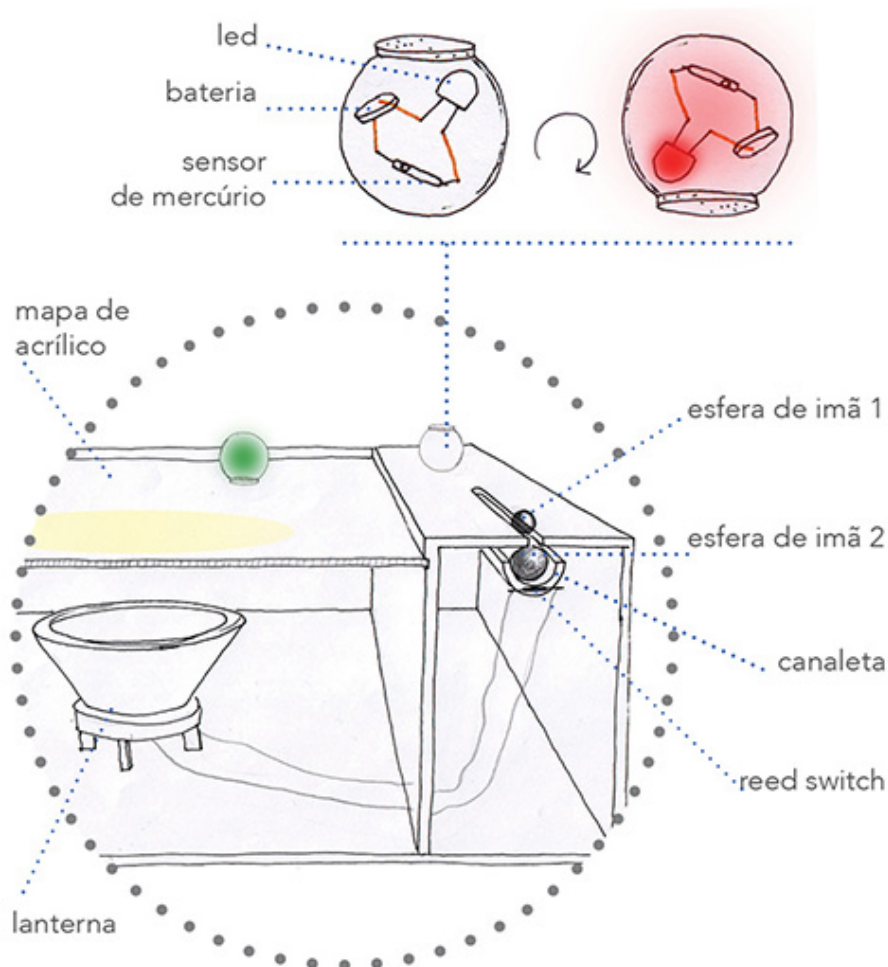


Figura 39: Detalhes sobre como marcar o mapa de acrílico. Fonte: autor

Após marcar o mapa, acionando uma das lanternas e dispondo as bolinhas coloridas a partir do que o painel de Led sugeriu, o participante pressiona um botão que dispara a webcam fixada em uma estrutura metálica no alto da interface (figura 40). A foto é armazenada em um micro computador, chamado Raspberry Pi, para compor um mapa com a síntese de todas as respostas dadas que, por fim, é publicado no site da interface⁷. Se no dia a R.I.C.A. questionou, via painel de led, sobre os lugares mais mal cuidados de Catas Altas, o mapa síntese pode mostrar que a maioria dos participantes marcou, por exemplo, a Igreja Santa Quitéria, instigando a população a discutir a situação no fórum *online*. A partir das evidências no mapa síntese, os moradores podem discutir o porquê que tais regiões ou lugares foram muito ou pouco citados pelos participantes, e até sugerir formas de trazer mudanças frente o que ficou evidente. A interface tem algumas questões pré-definidas, porém os moradores podem sugerir suas próprias questões e enviá-las para o painel de Led

⁷ Vídeo da R.I.C.A. em funcionamento < https://www.youtube.com/watch?v=FVB_O-n6naU >

junto ao mapa. Desta forma a interface é aberta às demandas específicas das pessoas.



Figura 40: A interface R.I.C.A. (1) as bolinhas para marcar o mapa pontualmente; (2) a canaleta de madeira com a esfera imantada; (3) o Raspberri Pi; (4) a estrutura metálica com a webcam; (5) o painel de Led e (6) as lanternas para marcar o mapa de acrílico. Fonte: autor

Como em Catas Altas não há sinal de Internet para dispositivos móveis (3G) na maioria dos lugares, a ideia original de enviar imediatamente os registros das respostas para o site da R.I.C.A. foi abortada em um primeiro momento. Além disso, para que um site próprio da R.I.C.A. fosse acessado pelos moradores constantemente, primeiramente seria necessário que a interface fizesse parte do cotidiano da cidade, sendo usada diariamente e conhecida por todos os moradores. Uma vez que na fase inicial o mais importante é que os mapas-síntese sejam vistos pelo máximo de moradores possível, afim de gerar discussões,

durante os primeiros dias em que a R.I.C.A. foi usada pelos moradores os mapas-síntese foram publicados na página do “Catás Cine Clube”, aproveitando que é um canal de comunicação já estabelecido com 257 moradores da cidade. Futuramente um site próprio para a R.I.C.A. estará *online*, servindo como espaço para visualização dos mapas-sínteses, com um fórum de discussão e um vídeo explicativo sobre como usar a interface e mostrando seus potenciais em articular a população e trazer mudanças para Catás Altas.

6.3.3 R.I.C.A. em ação

O primeiro contato da população com o protótipo da interface R.I.C.A. aconteceu durante 4 dias, no início de junho de 2014. Durante esse período foi possível acompanhar a interação dos moradores, ficando evidente tanto os potenciais quanto os aspectos que devem ser aprimorados para que R.I.C.A. permita a formação de uma rede plural e dialógica. O contexto para apresentá-la foram as sessões do Catás Cine Clube pois, como já foi comentado, o cinema de rua une pessoas de diferentes círculos sociais além de ser uma situação propícia para interagir com os moradores.

No primeiro dia a interface foi disposta na Praça da Matriz, ao lado da sessão de cinema (figura 41). Alguns membros do grupo de pesquisa ajudaram tanto na realização da sessão, quanto nos preparativos para que a R.I.C.A. estivesse pronta para as interações. Durante o filme algumas pessoas se aproximaram, curiosas para saber do que a interface se tratava. Era explicado rapidamente o objetivo da interface, e a pessoa então era convidada a participar. No dia, o painel de Led sugeria que as pessoas marcassem o mapa de duas formas: “1. posicione a bolinha verde onde você mora; 2. ilumine a região onde gostaria que fosse realizada a sessão do Catás Cine Clube de amanhã”. O objetivo de usar a R.I.C.A. para decidir o local da sessão do dia seguinte foi de mostrar para os participantes, de forma simples e clara, a utilidade da interface em permitir que tenham voz para tomar decisões.

Após o filme, enquanto algumas pessoas interagiam com a R.I.C.A., outras teciam comentários sobre cada resposta dada. Em certo momento aconteceu uma situação interessante: enquanto um grupo de três amigos interagiam com a interface, um senhor se

aproximou interessado em saber do que se tratava aquilo. Uma vez explicado, o senhor imediatamente escolheu o centro da cidade para a sessão de cinema da dia seguinte, comentando que, caso o filme fosse exibido no centro, o público seria selecionado pois as pessoas dos bairros mais distantes não iriam à sessão. Para ele os filmes deveriam ser exibidos cada vez em um bairro para não misturar os públicos, uma vez que as “pessoas menos instruídas” não têm modos e falam alto durante os filmes. Após seus comentários, uma menina retrucou falando que o objetivo da interface era justamente o contrário, ou seja, escolher um local para que todos pudessem participar da sessão de cinema pois, uma vez que o espaço é público, todos tem o direito de usá-lo. Outro menino completou falando que a sessão de filme, com ou sem “conversas altas”, seria interessante por juntar pessoas de diferentes bairros, situação rara no cotidiano de Catas Altas. Não é possível dizer se o senhor se convenceu, porém é fato que foi contrariado com bons argumentos. A discussão, portanto, aconteceu entre as pessoas via interface, dando abertura para que opiniões contrárias sobre a cidade fossem debatidas ali mesmo, no espaço público, entre pessoas até então, aparentemente, desconhecidas.



Figura 41: A interface R.I.C.A. disposta no espaço público durante uma sessão do Catas Cine Clube. Fonte: autor

Neste primeiro dia, 10 pessoas responderam o mapa, ficando decidido que a sessão do dia seguinte aconteceria no bairro Santa Quitéria (figura 42). Infelizmente não foi possível

organizar a sessão no bairro de um dia para o outro, pois dependíamos da autorização da Prefeitura para usar a área externa e a energia elétrica da Igreja de Santa Quitéria. Sendo assim, junto com o mapa-síntese publicado no Facebook, avisamos aos moradores que a sessão do dia seguinte aconteceria no Vista Alegre, que foi a segunda região mais indicada pelos



participantes.

Figura 42: Mapa síntese com as repostas às perguntas “Onde você mora?” e “Onde gostaria que fosse realizada a sessão do Catas Cine Clube de amanhã?”

A sessão de cinema no Vista Alegre, diferentemente das realizadas no centro, teve um público restrito aos moradores do bairro. Novamente a interface ficou disposta próxima à exibição do filme, desta vez sugerindo que as pessoas apontassem com a bolinha verde o local onde moram, e iluminando a região que consideram mal cuidada. Durante as interações, mais uma situação interessante aconteceu: uma menina marcou sua casa no mapa, localizada no próprio Vista Alegre, e depois escolheu como uma região mal cuidada o Vila Rica, onde se encontra a estação de tratamento de esgoto da cidade, curiosamente o bairro mais rico de Catas Altas. Na mesma hora uma mulher falou: “Não! Eles (os moradores do Vila Rica) já têm tudo! Você tem que marcar o nosso bairro, que é todo mal cuidado!”. A menina refletiu um pouco, argumentou que independente da localização a estação de tratamento de esgoto precisava ser reformada e propôs que a outra moradora interagisse com a interface para explicitar sua opinião. Mais uma vez a interface permitiu que assuntos frágeis sobre as relações sociais na cidade viessem à tona. Ao todo 17 pessoas interagiram com a R.I.C.A., todos moradores do Vista Alegre, mostrando que a grande maioria considera

o próprio bairro a região mais mal cuidada da cidade (figura 43).



Figura 43: Mapa síntese com respostas à pergunta “Qual região você considera mais mal cuidada?”. Fonte: autor

No terceiro dia a R.I.C.A. foi exposta na praça central, em frente à Igreja Matriz, aproveitando o público da missa de domingo. O grande número de pessoas ao redor da interface após a missa impediu que se sentissem à vontade para interagir. Mesmo assim foi uma boa oportunidade para discorrer sobre os objetivos da interface para pessoas que, até então, não tinham o conhecimento da pesquisa. Um senhor vislumbrou o potencial da interface e sugeriu que fosse apresentada para os alunos da Escola Estadual, argumentando que os jovens são os que mais têm voz e que podem se engajar em dar continuidade ao projeto. Alguns membros do grupo de pesquisa estavam presentes e, imediatamente, entraram em contato com a coordenadora da escola, marcando a apresentação da R.I.C.A. para os alunos na manhã seguinte.

Sendo assim, no quarto dia de apresentação da R.I.C.A. à comunidade de Catas Altas, a interface foi levada à Escola Estadual. A interface foi levada para uma sala vazia, onde os alunos vieram, em grupos, para conhecê-la (figura 44). Foi feita uma breve apresentação do projeto e dos potenciais da interface em dar voz aos moradores a tomarem decisões para melhorar a cidade. Nesse dia a interface questionava sobre a região que deveria ser mais frequentada pela população de Catas Altas. Ao todo, mais de 90 jovens conheceram a interface, sendo que 49 responderam à pergunta. As regiões mais “marcadas” foram os

bairros Santa Quitéria e Vista Alegre (figura 45). Uma vez que a interface foi usada por muitas pessoas no mesmo dia, ficou evidente seu potencial em gerar discussões distintas que não se limitavam à questão indicada no painel de led. A cada grupo de estudantes as conversas eram variadas, levantando questões que não haviam aparecido durante toda a experiência em Catas Altas. Durante a manhã na escola ficou claro que as pessoas têm o que dizer e querem discutir sobre a cidade, só não têm a oportunidade de participar de situações em que as relações socio-espaciais são o tema central.



Figura 44: Alunos da Escola Estadual de Catas Altas interagindo com a R.I.C.A. Fonte: autor



Figura 45: Mapa síntese com as respostas à pergunta “Qual região deveria ser mais frequentada?”. Fonte: autor

Durante os quatro dias que ficou em funcionamento, a R.I.C.A. foi usada por 76 moradores. Como o site da interface não está *online*, os mapa-síntese foram publicados na página “Catas Cine Clube” do Facebook. Apesar das postagens terem recebido “curtidas”, não desencadearam discussões como o esperado. Atribuo isso ao fato dos moradores não terem o hábito de expor suas opiniões sobre a cidade, com cautela em fazer críticas mais pontuais, receosos de causar desavenças com outros moradores. Durante as entrevistas, por exemplo, ficou claro que muitos entrevistados só ficavam à vontade para tecer comentários mais críticos quando percebiam que eu não tinha nenhuma relação prévia com a comunidade. Sendo assim, para que os moradores passem a discutir as questões urbanas abertamente é preciso que a interface seja inserida no cotidiano da cidade, não se resumindo a um objeto em funcionamento esporádico.

6.3.4 Considerações finais

Durante o período em teste ficou claro que para a R.I.C.A. fazer parte do cotidiano de Catas Altas, sendo usada continuamente pelos moradores, uma próxima versão da interface deve possibilitar o uso autônomo dos moradores, sem depender da minha presença. Para isso a interface precisa ser mais robusta visto que durante o período de teste do protótipo alguns componentes eletrônicos se mostraram muito frágeis, precisando de reparos constantes. Além disso é necessário criar um site próprio para a R.I.C.A., no qual as pessoas poderão enviar seus próprios questionamentos para o painel de Led e, principalmente, poderão dialogar sobre a cidade sem que estejam vinculados a um perfil pessoal, como acontece no Facebook. Desta forma, sem as amarras sociais existente nas redes sociais, o diálogo entre os moradores estará mais próximo de ser baseado em assuntos de interesses, de fato, públicos ao invés de privados. A ideia é manter R.I.C.A. associada ao cinema de rua autônomo, de forma que antes de cada sessão seja exibido o último mapa-síntese, evidenciando as opiniões sobre a questão abordada e instigando mais pessoas a usarem a interface.

Mesmo que as discussões não tenham acontecido na Internet a partir dos mapas-

síntese, ficou claro o potencial da interface em gerar discussões entre os moradores ali mesmo, no espaço público, enquanto respondiam as questões propostas. A presença do mapa foi essencial para que as pessoas tecessem comentários relacionando-os diretamente a algum local ou região específica, debatendo e amadurecendo ideias sobre Catas Altas até então não refletidas. Ou seja, as conversas não se limitaram às questões propostas no painel de led, que serviram como um ponto de partida para que as pessoas iniciassem diálogos, abordando assuntos mais gerais como, por exemplo, a segregação espacial e preconceito social na cidade.

A efetividade de R.I.C.A. em engajar os moradores em discussões no espaço público se deu por dois motivos: por atrair a atenção das pessoas e por abordar temas relevantes para a comunidade. O caráter “incomum” da interface, de objeto nunca visto antes, despertou a curiosidade das pessoas que se aproximavam, naturalmente, interessados em descobrir do que aquilo se tratava. Uma vez deparados com a interface, as referências tridimensionais destacadas no mapa e as marcações de cada construção da cidade instigaram as pessoas a ler o mapa, procurando suas casas, praças e lugares conhecidos. Além do interesse pelo mapa as pessoas se mostraram atraídas pelos componentes eletrônicos, ou seja, pelas bolinhas que se iluminam em decorrência da sua posição e pelas lanternas acionadas a partir do movimento da bola de imã na canaleta de madeira. Esses componentes, por serem simples, com fios aparentes, desmitificam a tecnologia de forma que não há mistério em seus funcionamentos (BALTAZAR E CABRAL, 2011), ou seja, apesar de engajar as pessoas a interagirem, não impedem que o foco principal ainda seja as discussões sobre a cidade via o mapa. O objetivo da interface é ser atrativa mas não a ponto das pessoas se interessarem por causa da ignorância do seu funcionamento. O importante, no final das contas, é que as pessoas interajam não apenas com a interface, mas com seu conteúdo.

Além da R.I.C.A. ser visualmente interessante e ter dispositivos que despertam a curiosidade, o fato de abordar questões, de fato, relevantes para os moradores foi essencial para o engajamento da população. Ao propor que os moradores marquem no mapa lugares relacionados a questões mais gerais, porém contextualizadas com a realidade da cidade, as discussões não se resumem a reclamações pontuais que pouco colaboram para o diálogo.

Caso as questões propostas pela interface fossem setorizadas por temas tais como saúde, educação e lixo, dariam abertura para opiniões genéricas, uma vez que as complexidades da cidade muitas vezes não se adaptam a uma ou outra categoria, mas ao contrário, são relativas à sobreposição de categorias variadas. R.I.C.A., desta forma, não pré-define o tema das discussões, mas delega aos moradores a decisão de discutir o que lhes é mais relevante.

6.4 R.I.C.A. E A RETOMADA DA ESFERA PÚBLICA

O processo da experiência em Catas Altas, desde a articulação da população até o período de teste do protótipo da R.I.C.A. permitiu pontuar questões importantes sobre a retomada da esfera pública, sob a perspectiva dos potenciais das TICs. Para Hannah Arendt, como discutido anteriormente, a esfera pública é relacionada à cidadania ativa, ou seja, ao poder dos cidadãos em tomarem decisões coletivamente. Esse poder é conquistado por meio da ação política que depende das redes de relações plurais entre os cidadãos. Porém, no momento em que vivemos, isto é, na Modernidade, é cada vez mais difícil se portar enquanto cidadão uma vez que a ascensão da esfera social isolou os indivíduos no privado, passivos politicamente e reféns da pobreza política (DEMO, 1999), focados apenas em suprir suas necessidades econômicas. Para que os indivíduos ajam enquanto cidadãos é necessário, portanto, que desprivatizem seus interesses privados, focados em trazer mudanças políticas baseadas em questões de interesse, de fato, comuns. Ou seja, para uma aproximação da esfera pública é essencial ir contra o social, formando redes não apenas plurais mas que sejam sustentadas por interesses públicos. A partir dessa rede é preciso ainda que a lógica da comunicação se afaste do discurso, de forma que crie novas informações dialogicamente, respeitando a pluralidade dos cidadãos, afim de causar mudanças sociais.

Frente a essa problemática a interface R.I.C.A. se mostrou bem sucedida em apontar na direção da esfera pública uma vez que deu abertura para que os moradores, em pluralidade, dialogassem sobre as complexidades socio-espaciais da cidade além dos seus interesses privados, afastando-se da esfera do social. Isso aconteceu pelo fato da interface permitir uma nova categoria de comunicação entre os moradores, uma vez que se encontra no espaço público e é itinerante (acessível a qualquer morador da cidade), é baseada no

mapa da cidade (direcionando as discussões a questões exclusivamente relativas à Catas Altas) e por abordar assuntos contextualizados com a realidade da cidade (trazendo à tona complexidades socio-espaciais que estimulam o diálogo).

Enquanto nas interfaces físico-digitais urbanas apresentadas anteriormente, D-Tower e Ituita, os terminais públicos (monumento luminoso e painéis de led) servem para evidenciar as respostas *online*, o terminal público de R.I.C.A. (mapa interativo) permite que as pessoas atuem ali mesmo, no espaço público, frente os demais moradores presentes criando uma situação fértil para o diálogo. Desta forma os moradores podem intervir no processo mesmo quando não têm acesso ou não têm o hábito de usar a internet. Isso é importante, pois como foi discutido no capítulo 2, a internet não garante a pluralidade da rede uma vez que nem todos têm acesso e que é necessário uma prática específica para aproveitar seu potencial. No caso de R.I.C.A., portanto, a internet não é a única via para os moradores informarem o processo, de forma que o terminal *online* serve como um apoio para adensar a rede e dar continuidade às discussões iniciadas no espaço público.

Por fim, é possível afirmar que RICA se mostrou muito efetiva em aproximar os moradores de Catas Altas da esfera pública tanto por permitir a formação de uma rede plural quanto por incitar discussões relativas a interesses públicos. Além disso, uma vez que Arendt enfatiza que a ação política é imprevisível, ou seja, uma pequena ação pode reverberar em ações em cadeia causando novos processos, a interface reforça seu potencial na aproximação da esfera pública já que dá abertura para que novos atores interessados em mudar a cidade venham à tona articulados em uma rede plural e dialógica, podendo iniciar processos de mudanças sociais. Porém, apesar de todo seu potencial, RICA tem seus limites. Para uma plena retomada da esfera pública, conforme definida por Arendt (2011), é necessário ampliar a possibilidade de consciência crítica da população, de forma que reconheça que a ação política não é um luxo desnecessário. Para tal é preciso instrumentos sociais que lidem com a pobreza política (DEMO, 1999) pois, para exigir que os moradores ajam politicamente, é preciso “torná-los cidadãos: e isto implica em transformar as circunstâncias de suas vidas privadas de modo que se tornem aptos a desfrutar do ‘público’” (ARENDR, 2011, p. XXXVI). Ou seja, apesar da interface iniciar um processo de discussão entre os moradores, ainda não é suficiente para transformar a vida privada por si só. A

consciência histórica da possibilidade e da importância de agir enquanto cidadão não é algo possível de ser “dado” por uma interface, mas deve ser conquistado no próprio exercício da ação política cotidiana. É esse exercício que RICA inicia, ainda que de forma limitada.

7. CONCLUSÃO

Ao longo deste trabalho foi discutido o potencial das Tecnologias da Informação e Comunicação em relação às complexidades inerentes à retomada da esfera pública, como entendido por Hannah Arendt. O objetivo foi embasar o processo de concepção de uma interface digital que dê abertura para que as pessoas possam se articular em pluralidade, dialogando sobre questões de interesses, exclusivamente, públicos afim de trazer mudanças sociais de forma autônoma, em resposta à crise da democracia representativa. A partir da experiência prévia com a interface Ituita, da qual tive a oportunidade de participar da concepção, a principal hipótese do trabalho é que interfaces digitais urbanas, isto é, que têm um terminal exposto no espaço público, têm aior probabilidade de articular pessoas de diferentes círculos sociais e, uma vez que as complexidades socio espaciais da comunidade foram consideradas na sua concepção em um processo participativo, têm maiores chances de gerar diálogos acerca de assuntos de interesse público, aproximando-se da esfera pública.

No capítulo dois foi apresentado o conceito de esfera pública de Hannah Arendt, mostrando as características da Modernidade que iniciaram seu declínio paralelo à ascensão da esfera do social. Entre outras, as principais características desse momento que impedem a ação política dos indivíduos são a prevalência do trabalho frente à ação política e o isolamento dos indivíduos de forma que a pluralidade das pessoas não vem à tona para embasar as decisões políticas. Além disso foram apresentados entraves sociais à participação direta dos indivíduos como a pobreza política e o predomínio de ferramentas de participação da sociedade civil com o caráter estadocêntrico. A partir do esboço dessa situação desfavorável para a atuação autônoma das pessoas nas decisões políticas foi possível levantar questionamentos que embasaram o processo de concepção da interface R.I.C.A., por exemplo, como uma interface pode dar abertura para que as pessoas dialoguem sobre assuntos de interesse público afastando-se da esfera do social, ou como projetar uma interface que possa engajar as pessoas em questionarem criticamente seu papel enquanto cidadãos. Por fim cabe salientar que muitas das discussões levantadas nesse capítulo foram facilmente reconhecidas em Catas Altas, especialmente em relação à prioridade dos moradores ao trabalho ao invés da ação política. Uma vez que a grande maioria dos

moradores trabalham ou na Prefeitura ou nas mineradoras da região, eles ficam no impasse de não poder ir contra o que lhes é imposto. Desta forma, os catas altenses têm dificuldades de se articular politicamente, haja visto que dependem das mesmas instituições que devem ser questionadas para amenizar ou solucionar problemas estruturais da cidade.

Uma vez esboçada a situação da falta de poder dos cidadãos nas decisões políticas, o terceiro capítulo aborda as formas de comunicação pois é a partir da troca de informações que as pessoas se articulam, podendo fazer parte de redes de relação plurais e dialógicas sobre assuntos de interesse público, aproximando-se da uma possível retomada da esfera pública. No capítulo foi apresentado o argumento de que não basta se comunicar, pois, politicamente falando, o importante é a criação de novas informações. Isto é, para a retomada da esfera pública é essencial a lógica do diálogo, como entendido por Flusser, em contraposição à lógica discursiva. O capítulo ainda apresenta uma análise da rede *online* percorrendo sobre suas potencialidades tais como a comunicação de duas vias e a imensa quantidade de informações disponíveis. Com base nesta análise, o processo de concepção da R.I.C.A. levou em consideração que a internet não garante a criação de informações novas e de qualidade (no sentido de gerar diálogos acerca assuntos de interesse público) e nem a pluralidade em rede, uma vez que não é acessível a todos. Desta forma o protótipo da R.I.C.A. dá mais ênfase na interação dos moradores no espaço público ao passo que a internet surge mais como um apoio às possíveis discussões geradas durante a interação.

A partir da crítica ao suposto caráter democrático da internet, no capítulo quatro são feitas análises de quatro interfaces digitais com potencial de formar redes plurais e dialógicas. Primeiramente o Facebook que, apesar das críticas levantadas (reprodução das redes de relação já existentes, predominância da lógica do discurso etc), surge como uma interface importante para a mobilização de pessoas, uma vez que é usado pela grande maioria dos internautas. Sendo assim o Facebook foi essencial no processo de articulação dos moradores de Catas Altas na pesquisa, criando um canal direto entre mim e os moradores. Em seguida foram analisadas duas interfaces digitais baseadas em mapas, PortoAlegre.cc e Ushahidi, pelas quais ficou clara a importância dos mapas em gerar discussões relacionadas às questões urbanas e também a importância em evidenciar de forma simples todas as informações geradas a partir da interação dos usuários,

influenciando diretamente a concepção da R.I.C.A. Por fim foi apresentada a interface físico-digital urbana D-Tower, evidenciando o potencial de criar redes de relação plurais e dialógicas pelo fato de ser desmembrada em dois terminais, um no espaço privado (website) e um no espaço público (escultura luminosa). D-Tower influenciou diretamente a concepção da interface Ituita.

No quinto capítulo foi apresentada a interface Ituita, construída em Congonhas, Minas Gerais. O fato de eu ter participado do seu processo de concepção foi importante pois ficaram claros os desafios em projetar uma interface que leve em consideração os apontamentos feitos no capítulo 4. Mesmo não estando em funcionamento como o planejado foi possível destacar a importância de incluir os moradores da comunidade durante o processo de concepção. Sendo assim, para a produção da R.I.C.A. foi essencial um processo participativo para que a população se sentisse parte da interface, direcionando as decisões de como funciona e que assuntos são abordados afim de gerar o diálogo entre os moradores.

O sexto e último capítulo abordou a experiência realizada em Catas Altas. Foram apresentadas as variadas estratégias usadas para articular os moradores a para criar situações de diálogo afim de trazer à tona questões inerentes à realidade da cidade para serem usadas na interface. R.I.C.A. foi pensada para ficar no espaço público e ser itinerante (acessível a qualquer morador da cidade), é baseada no mapa da cidade (direcionando as discussões a questões exclusivamente relativas à Catas Altas) e aborda assuntos contextualizados com a realidade da cidade (trazendo à tona complexidades socio-espaciais que estimulam o diálogo).

A R.I.C.A. se mostrou muito efetiva em articular os moradores no espaço público que, frente ao mapa interativo da cidade, discutiram questões urbanas diretamente relacionadas aos interesses públicos, ou seja, as pessoas desprivatizaram seus interesses, afastando-se da esfera do social, em direção a esfera pública. Porém a interface tem seus limites, uma vez que seus potenciais não são suficientes para trazer mudanças estruturais essenciais para a retomada plena da esfera pública tais como a necessidade da comunidade de vencer a pobreza política e conquistar uma consciência crítica sobre a produção do espaço e das

relação de domínio a que está submetida. Independente desses limites a R.I.C.A. dá espaço para que atores interessados em discutir e mudar a cidade venham à tona, adensando a rede de cidadãos ativos, podendo dar suporte para que mudanças sociais aconteçam a partir dos seus usos.

O próximo passo para que R.I.C.A. seja usada para uma aproximação da esfera pública é reconstruí-la de forma que seja mais robusta para poder ficar no espaço público, sendo gerida pelos próprios moradores. Somente assim a interface fará parte do cotidiano da cidade, adensando cada vez mais a rede de relações entre cidadãos. Para isso será necessário o apoio de alguma instituição financiadora, porém é essencial que não se crie nenhum tipo de dependência de atores externos. A interface precisa manter seu caráter autônomo, ou seja, é fundamental que a população seja responsável pelo seu funcionamento.

Após a experiência deste trabalho ficou claro que a internet é superestimada no que confere seu caráter democrático. Se a R.I.C.A. fosse uma interface apenas *online* não teria articulado pessoas de diferentes idades, classes e círculos sociais. Desta forma a internet serviu mais como um apoio do que como uma personagem principal no processo. Sem a internet seria muito mais difícil articular os moradores, mas não excluiria o potencial de retomada da esfera pública que a R.I.C.A. tem. A convivência plural entre as pessoas e o espaço público ainda se mostra como a melhor interface para a autonomia coletiva. Para interfaces com propósito de retomar a esfera pública a internet é uma catalisadora mas não pode ser parte essencial no processo pois ainda é excludente, uma vez que nem todos têm acesso e que depende de uma prática específica por parte dos usuários para poderem aproveitar todo seu potencial.

Uma interface nos moldes de R.I.C.A. pode ser muito efetiva para outras pesquisas que têm o objetivo de desvendar as complexidades socio-espaciais de alguma comunidade a partir da perspectiva de seus moradores. Porém, para a construção de uma interface como R.I.C.A. em outro contexto é preciso que o mesmo processo de inclusão da comunidade aconteça, pois somente assim a interface pode abordar questões relevantes que possam reverberar em diálogos com potencial de causar mudanças sociais, aproximando a

comunidade da esfera pública.

Por fim, importante salientar que a produção da R.I.C.A. evidencia que o papel do arquiteto não é, necessariamente, o de produzir espaços extraordinários, podendo se estabelecer como produtor de interfaces. Essa mudança é relevante pois ao invés de definir soluções, de cima para baixo, o arquiteto pode projetar interfaces para que as pessoas envolvidas se mobilizem para tomar decisões sobre o próprio espaço. Desta forma o conhecimento inerente a elas, no caso de Catas Altas o conhecimento sobre o cotidiano e a dinâmica da cidade, é considerado no processo podendo surgir resoluções que seriam difíceis de serem atingidas apenas a partir do olhar de um agente externo.

REFERÊNCIAS

ALLEGRINI, Gabriela. Mídia Alternativa: O Grilo Falante da Grande Imprensa. *Revista Caros Amigos Especial: Democracia Digital?*. São Paulo, n. 65, p. 12 -13, 2013.

ARENDRT, Hannah. *A Condição Humana*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2011.

BALTAZAR, Ana; KAPP, Silke. *Against determination, beyond mediation*, In: Kossak, Petrescu, Schneider, Tyszcuk e Walker. (Org.). *Agency: working with uncertain architecture*. Abingdon: Routledge, 2010, pp. 131–40.

BALTAZAR, Ana; CABRAL, José dos Santos. *Magia além da ignorância: virtualizando a caixa preta*. Festival de Arte Digital (FAD), 2011.

BALTAZAR, Ana; KAPP, Silke. World Urban Forum - WUF7. Networking Event: Participatory Design and Planning for Equitable Cities. Medellin, Colombia, 8 April, 2014 (apresentação não publicada)

BARAN, Paul. *On Distributed Communications*. California: The Rand Corporation, 1964. Disponível em: <http://www.rand.org/content/dam/rand/pubs/research_memoranda/2006/RM3420.pdf>. Acessado em: jun. 2013.

BRASIL. Constituição (1988). *Constituição da República Federativa do Brasil*. Brasília: Senado Federal, 1988.

BRASIL. Presidência da República. *Pesquisa Brasileira de Mídia 2014: Hábitos de Consumo de Mídia pela População Brasileira*. Brasília: Secom, 2014.

CARDON, Dominique. *A Democracia Internet - Promessas e Limites*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2011.

CARTA CAPITAL. *Por que o novo decreto de Dilma não é bolivariano*. Disponível em: <<http://www.cartacapital.com.br/politica/por-que-o-novo-decreto-de-dilma-nao-e-bolivariano-8992.html>>. Acessado em ago. 2014

CASTELLS, Manuel. *The Interaction Between Information and Communication Technologies and the Network Society: a Process of Historical Change*. Coneixement Societat, vol.1, Catalonia: Departament d'Univerditatas, 2003.

CASTELLS, Manuel. *The New Public Sphere: Global Civil Society, Communication Networks and Global Governance*. The ANNALS of American Academy of Political and Social Science, 2008.

CERTEAU, Michel de. *A Invenção do Cotidiano - Artes de Fazer*. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2012

- CONGONHAS, Prefeitura Municipal. *Plano de Requalificação da Área Central de Congonhas/MG*. Congonhas, 2010. Disponível em: <<http://dc182.4shared.com/doc/B550Oux6/preview.html>>. Acessado em: jun. 2014
- DANTAS, Marcos. Walled Gardens vs. Creative Commons. *Revista POLITICS*, n.9, p.40-48. 2011. Disponível em: <<http://www.politics.org.br/?q=node/89>>. Acesso em: jul. 2014
- DANTAS, Marcos. Conexões Perigosas: a Vigilância Oculta na Grande Rede. *UFRJ Plural*, 2013. Disponível em: <<http://www.plural.ufrj.br/007/entrevista.php>>. Acessado em: ago. 2014
- DEMO, Pedro. *Pobreza política como desafio central*. Brasília, UnB, 1999. Disponível em <http://www.dhnet.org.br/educar/textos/demo_direitos_humanos_e_educacao.pdf>. Acessado em: maio 2014
- DUBBERLY, Hugh; HAQUE, Usman; PANGARO, Paul. What is Interaction? Are There Different Types?. *Interactions Magazine*, publication of the ACM, vol. XVI, no.1, 2009. Disponível em: <www.dubberly.com/articles/what-is-interaction.html>. Acessado em: nov. 2013
- FLUSSER, Vilém. The City as a Wave-Trough in the Image-Flood. *Critical Inquiry*, vol. 31, no.2, p. 320-328. Chicago: The University of Chicago, 2005.
- FLUSSER, Vilém. *O Mundo Codificado: por uma Filosofia do Design e da Comunicação*. Organizado por Rafael Cardoso. São Paulo: Cosac Naify, 2007
- FLUSSER, Vilém. *O universo das imagens técnicas - elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008
- FLUSSER, Vilém. *Espaço urbano e as novas tecnologias*. Texto do arquivo para Festival de Arles, mesa redonda Passage Mejan, 10/07/1985
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta: Ensaio para uma Futura Filosofia da Fotografia*. São Paulo: Annablume, 2011
- FLUSSER, Vilém. Two Approaches to the Phenomenon, Television. In *The New Television*. Cambridge: MIT Press, 1977.
- FLUSSER, Vilém. *Espaços públicos e espaços privados*. Texto do arquivo Flusser para palestra no Institut Européen d'Ecologie, Metz, em 03/05/1979
- FRANCO, Augusto de. *Viver em Rede e Viver da Rede*, entrevista gravada em 25/04/2014. Disponível em: <<http://vimeo.com/93414607>>. Acessado em jul. 2014.
- ILLICH, Ivan. Tools for Conviviality. 1973. Disponível em: <http://www.preservenet.com/theory/Illich/IllichTools.html>. Acessado em setembro de 2014.

KAPP, Silke; BALTAZAR, Ana. The paradox of participation: a case study on urban planning in favelas and a plea for autonomy. *Journal of the Society for Latin American Studies*, Malden: Blackwell, 2012

KAPP, Silke. et al. Arquitetos nas favelas: três críticas e uma proposta de atuação. In: Anais do CTHab 2012 – IV Congresso Brasileiro e III Congresso Ibero-Americano Habitação Social: ciência e tecnologia – Inovação e Responsabilidade, Florianópolis: Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo – PósARQ/UFSC e Associação Catarinense de Engenheiros – ACE/SC, 2012.

KAPP, Silke; BLATAZAR, Ana; Morado, Denise. Architecture as critical exercise: little pointers towards alternative practices in architecture. In *Field: a free journal for architecture*, vol. 2, no. 1, Oct 2008, pp. 7–30.

LOBATO, Paulo. Catas Altas é a cidade campeã do PIB mineiro. *Estado de Minas*. Disponível em http://www.em.com.br/app/noticia/economia/2012/12/16/internas_economia,337287. Acessado em maio 2014.

OOSTERHUIS, Kas. Leitura em Building Centre, London, 22 November, 2002.

OWENS, Patricia. Hannah Arendt and the Public Sphere: Model for a Global Public?. Conference Paper, *International Studies Association Conference*, New Orleans, March 24-27, 2002. Disponível em: <<http://www.isanet.org/noarchive/Owens.html>>. Acessado em jun. 2013.

PASCUCCI, Ernest. Intimate (tele)visions. In HARRIS, Steven; BERKE, Deborah (eds.), *Architecture of the everyday*. New York: Princeton Architectural Press, pp. 39–54, 1997.

PASSERIN, Maurizio. *The Political Philosophy of Hannah Arendt*. London and New York: Routledge, 1994.

SAFATLE, Vladimir. O povo brasileiro não existe. *Folha de São Paulo*, 2014. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/colunas/vladimirsafatle/2014/10/1539370-o-povo-brasileiro-nao-existe.shtml>>. Acessado em outr. 2014.

SIMMEL, Georg. *A metrópole e a vida mental*. In: VELHO, Otávio Guilherme (org). *O Fenômeno Urbano*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1973.

SOUZA, Jessé. *A ralé brasileira: quem é e como vive*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009.

SOUZA, Marcelo Lopes de. *ABC do Desenvolvimento Urbano*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.

SILVA, Hugo. Decreto 8243: Ditadura petista ou tentativa de reaproximação?. *Revista Amálgama*. Disponível em: <<http://www.amalgama.blog.br/06/2014/decreto-8243-ditadura-petista-ou-tentativa-de-reaproximacao/>>. Acessado em jun. 2014.

SOJA, Edward. *Geografias pós-modernas: a reafirmação do espaço na teoria social crítica*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993.

SILVA, Alessandro. #ogiganteacordou?. *Jornal da Unicamp*, 2013. Disponível em: <<http://www.unicamp.br/unicamp/ju/567/ogiganteacordou>>. Acessado em ago. 2014.

SERAFIN, Q. S.; MULDER, A. D-Tower. *Artistic Research and Development (aRt&D)*, V2-Publishing, may 2005. Disponível em: <<http://www.qsserafijn.nl/artikel/14>>. Acessado em jul. 2014.

STRALEN, Mateus. et al. Congonhas Media Cascade - Ituita: A Permanent Urban Interactive Interface For Citizenship. In: *The 30th International Conference on Education and research in Computer Aided Architectural Design in Europe, 2012, Praga, 2012, Praga*. Digital Physicality - Proceedings of the 30th eCAADe Conference. Praga: Czech Technical University in Prague, 2012. v. 2. p. 293-300.

TILL, Jeremy. The negotiation of hope. In JONES, Peter; PETRESCU, Doina; TILL, Jeremy (org). *Architecture & Participation*. Padstow: Spoon Press, 2005. p. 23-43.