



Notas sobre o celular como prótese identitária na cidade-ciborgue¹

Igor da Costa BENTO²

Escola Superior de Propaganda e Marketing - ESPM/SP
Mestrado em Comunicação e Práticas de Consumo

RESUMO

As cidades no seu desenvolvimento passaram por diversas modificações, uma que vem marcando profundamente é a simbiose entre as redes telemáticas e o espaço urbano. Com o advento das redes ubíquas, os celulares se tornam parte da paisagem urbana e, hoje, estão disseminados no cotidiano. Neste texto interessa-nos entender alguns aspectos ligados ao uso do celular como lugar de memória, capaz de resgatar dados e informações no ciberespaço e como este material pode ser utilizado para construir identidades na velocidade de mudanças e encontros que são propiciados pela cidade.

PALAVRAS-CHAVE: cidades; celulares; redes móveis; identidade.

Introdução

As cidades, como as conhecemos hoje, se tornaram um lugar de trocas materiais e simbólicas em que os indivíduos podem realizar negociações de sentido como forma de construção de identidades. As metrópoles sofreram (e sofrem) um crescimento acelerado conduzidas pelo avanço das tecnologias de produção e de comunicação. Com estas evoluções tecnológicas, houve uma alteração no processo produtivo que foi capaz de criar um novo quadro de valores e estilos de vida.

Walter Benjamin (1985) ilustra, a partir dos textos de Baudelaire, as mudanças executadas por Haussman no centro de Paris do séc. XIX, em acordo com um projeto de modernidade que estava em marcha. O autor narra também o nascimento de um novo sensorio a partir das mudanças estruturais sofridas na paisagem urbana. Em um primeiro momento, o autor narra que os moradores da cidade herdaram da sua vinda do campo uma visão panorâmica em que se olha para as construções em conjunto, se é capaz de ver o

¹ Trabalho apresentado no GT – Cibercultura e Tecnologias da Comunicação, do Inovcom, evento componente do XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste

² Graduado em Administração Mercadológica pela Escola Superior de Propaganda e Marketing. É mestrando e bolsista do programa em Comunicação e Práticas de Consumo da ESPM. Desenvolve pesquisa em comunicação, circulação e consumo de música em mídias móveis. E-mail: icbento@uol.com.br



horizonte e se entende a cidade como um todo, um completo. Com o surgimento das grandes avenidas e dos prédios em aço e vidro, que eram erguidos ao longo das grandes ruas, a metrópole passa a ser vista em corredores e, desta forma, a visão do indivíduo se fragmenta. Irrompem também as galerias de lojas e as vitrines, que trazem para o espaço urbano uma grande variedade de produtos e serviços, aportando signos à paisagem e ensejando um esboço da espetacularização do consumo.

Esta transformação de Paris nos aponta como a arquitetura, os objetos técnicos, podem alterar a percepção de espaço da mesma forma como os transportes, tecnologias da comunicação, foram capazes de uma compressão espaço-temporal. Neste texto gostaria de abordar uma mudança nas relações entre os indivíduos e a cidade, que mais uma vez me parece ser atravessada por um objeto técnico – o celular. Este dispositivo eletrônico é capaz de estabelecer a comunicação entre dois (ou mais) indivíduos através das redes telemáticas ubíquas, fazendo com que as pessoas possam ser encontradas a qualquer hora e em qualquer lugar. Na evolução desse objeto técnico também foram acopladas outras funções de dados, músicas e vídeos. Como objeto símbolo do contemporâneo e da modernidade líquida proposta por Bauman (2001), o celular, juntamente com as redes de transmissão de dados, despontam como evolução tecnológica capaz de trazer uma nova dinâmica espaço-temporal. É também capaz de realizar uma remodelagem das formas de estar e viver a cidade e de causar uma mudança na forma como os indivíduos expressam a sua identidade. Existem alguns pontos que devem ser destacados, por serem sintomas de uma nova percepção e nos ajudar a construir o fio condutor deste texto: a evolução das mídias e a sua simbiose com a cidade e a evolução das redes telemáticas e da Internet.

Novas redes e a cidade-ciborgue

Uma das formas de pensar as transformações das cidades na sociedade contemporânea é abordá-la como um lugar de contato e conexão, que opera de forma simbiótica com a mídia e os indivíduos. Em um primeiro momento as redes existiam no espaço urbano como laços afinitários que operavam em torno de uma: região, família, trabalho, etc., e que se sobrepunham na realização do cotidiano. Hoje, as cidades estão conectadas por esta multiplicidade de redes, acrescidas das redes sem fio, em que estas diversas redes afinitárias podem ser acessadas e estão disponíveis através dos



dispositivos móveis a qualquer hora e lugar. A cidade, então, se torna um espaço informacional tornando possível um acoplamento simbiótico entre ela e a tecnologia.

No século XX, houve a intensificação do crescimento das zonas urbanas e do fluxo de mercadorias e de capitais em nível mundial, que foram impulsionados pela internacionalização da produção que passa a necessitar dos insumos advindos de diversas partes do globo. Com o crescimento da população nas grandes cidades, como consequência, cria-se uma massa de operários aptos a consumir e ávidos por novidades; os meios de comunicação de massa (como a televisão, rádio e impressos) se tornam a principal fonte de informação e de entretenimento. Aqui se inicia de forma estreita a simbiose entre a mídia e a cidade, em que as mídias de massa passam a funcionar de forma mediadora entre o trabalho e o tempo ocioso, trazendo à tona, de forma acoplada ao entretenimento, novos estilos de vida que passam a perpassar o cotidiano, criando novas redes de comunicação mundial.

Ainda no século XX foi possível observar a revolução da microinformática e a criação da Internet que, na década de 1990, começou a se tornar pervasiva e presente no cotidiano das cidades. Como Lemos (2002) aponta, a história da microinformática tem quatro fases distintas. A primeira fase é marcada fortemente por um “desenvolvimento de domínios científicos”, tais como: a cibernética, a inteligência artificial, a teoria da auto-organização dos sistemas, a tecnologia de comunicação de massa e a telemática. Uma segunda fase, que abrange as décadas de 1960 e 1970, tem como principal característica “os sistemas centralizados ligados às universidades e à pesquisa militar”. Aqui foi embrionada a Internet como uma nova forma de comunicação, de circulação e de armazenamento de dados. Um terceiro momento, na década de 1980, é o da popularização do computador pessoal (*desktop*) e das redes telemáticas, quando a Internet começa a ganhar os contornos e as características de como a conhecemos hoje: esta foi a era do computador pessoal (PC). Lemos (2002) aponta ainda uma quarta fase, a partir da década de 1980, que o autor denomina de era do computador coletivo (CC), sendo marcada por uma generalização da Internet, repercutindo em todas as instâncias das nossas vidas. A Internet é um conglomerado de redes em escala mundial e de milhões de computadores interligados que permite, hoje, o acesso a informações e a transferência de dados entre eles. Ela ganhou seu formato atual através da padronização do protocolo de troca de dados (TCP/IP) e da introdução da interface *www*³, que utiliza

³ A World Wide Web é uma sistema que interconecta as páginas de hipertexto utilizando a Internet. Permite visualizar, som, imagem e texto.



gráficos e uma linguagem baseados em ícones, que a torna mais amigável e intuitiva para o usuário. Este dois fenômenos propiciaram a criação de um novo espaço de encontro, relacionamento e comunicação: o ciberespaço. A partir do encontro e da convergência entre o social e o tecnológico surge a cibercultura, que propicia novas formas de compartilhamento simbólico, redes afetivas e formas de cognição. (Lèvy, 2002).

Neste texto interessa-nos o que Lemos (2004) denomina um quinto movimento ou fase, a “era da conexão”, em que o autor afirma que há uma nova profusão de aparelhos com capacidade computacional e de conexão com a Internet. Há também as redes telemáticas ubíquas que fornecem essa conectividade. Os computadores coletivos móveis (CCm), nas figuras dos PDA⁴, laptops, agendas eletrônicas e principalmente os celulares, têm ganhado um papel central dentro do cotidiano. Com estas novas condições há transformações nas práticas sociais, na vivência do espaço urbano e na forma como a informação é produzida, transmitida e consumida. Aqui nesta nova prerrogativa, não seria mais o indivíduo que procura a rede, mas é esta rede que procura o indivíduo, utilizando uma diversidade de tipos de conexão sem fio ou *wireless* para acessar o ciberespaço.

Nesta era da conexão há um entremeamento da cidade com a infra-estrutura das redes telemáticas, que são capazes de criar novas formas de relacionamento entre os indivíduos. Desta maneira altera a sua forma de vivenciá-la e também as suas interfaces com os espaços urbanos. Do acoplamento simbiótico destes dois elementos, surge o que Lemos (2004) denomina de cidade-ciborgue:

A cidade-ciborgue é a cidade da cibercultura, preenchida e complementada por novas redes telemáticas – daí derivadas (Internet fixa, wireless, celular, satélites, etc) – que se somam as redes de transportes, de energia, de saneamento, de iluminação e de comunicação. Devemos compreender a cidade-ciborgue como híbrido, composto de redes sociais, infra-estruturas físicas, redes imaginárias, constituindo um organismo complexo, cuja dinâmica está acoplada às novas tecnologias da cibercultura, próximo a metáfora do ciborgue. A cidade sempre foi um artifício e hoje essa artificialidade está presa nas garras do digital. (LEMOS, 2004, p.2)

A cidade-ciborgue promove uma mudança na perspectiva da cidade, em que o seu espaço ganha, de forma superposta, uma dimensão informacional; o indivíduo passa a estar mergulhado em ondas eletromagnéticas capazes de trazer e levar informações em forma de voz, dados, texto, música e vídeo. Há também uma mudança de paradigma

⁴ PDA – Personal Digital Assistant – Aparelho móvel dotado de capacidade computacional reduzida.



relacionado ao tempo. Se antes a comunicação era demarcada pela capacidade de locomoção, agora é marcada pela capacidade de conexão; as pessoas com aparelhos capazes de acessar estas redes podem estar em “tempo real” em algum outro lugar. Em relação a esta perspectiva o professor André Lemos afirma que:

Na cidade-ciborgue o espaço cibernético e o tempo real se juntam ao espaço físico e cronológico. Não se trata de uma substituição das cidades de aço e concreto mas uma reconfiguração profunda. Assim, na cidade ciborgue passam a evidenciar-se interações complementares entre a cidade física e eletrônica e não a desmaterialização ou substituição total. (LEMOS, 2004, p.4)

Para Paul Virilio (2006), o tempo na cidade está cada vez mais colonizando o espaço. Este fenômeno pode ser evidenciado pela rápida e caótica movimentação humana, de bens culturais e de capitais, que está instaurada nas zonas urbanas. Com isso surgem as “cidades autopistas”, de movimentos rápidos, contínuos e compulsórios, em que as pessoas devem se locomover para conseguir realizar as suas atividades diárias. Esta velocidade faz com que prédios, pessoas, produtos e signos surjam e desapareçam na aceleração dos meios de transporte e dos meios de comunicação. Nesta vertigem em que as coisas apenas “passam”, não há mais tempo do encontro com o outro e temos, então, que ser capazes de ler os signos que nos são expostos de maneira rápida e superficial, sendo que, para tal, é necessário que se tenha informação (dos signos) e um sensorio adequado.

É neste contexto da cidade-ciborgue que gostaríamos de abordar um dos artefatos técnicos que se tornam quase indispensáveis no cotidiano – o celular. Este vem sendo utilizado como uma prótese identitária capaz de acoplar a vivência nessas cidades informacionais ao ciberespaço, sendo apropriado de forma performática pelos indivíduos.

O celular se torna uma prótese à medida que, ao ser acoplado aos ouvidos, boca e cérebro, permite amplificar os efeitos da voz, escuta e capacidade de processamento de dados. Através da digitalização é capaz de armazená-los e transmiti-los na forma de bits, realizando, além da amplificação, uma compressão espaço-temporal. Então, torna-se uma prótese identitária por funcionar como extensão e fonte de capital simbólico do indivíduo através do seu: design, material armazenado (músicas, imagens, vídeos e dados), poder de conexão e acesso à informação, que pode ser utilizado na construção



de identidades necessárias dentro dos diversos grupos nos quais se precisa circular nas culturas urbanas.

Celular – lugar de memória, lugar de identidade

O celular é um aparelho móvel de comunicação por ondas eletromagnéticas que permite a transmissão bidirecional de voz e dados. Seu funcionamento depende de antenas com capacidade de transmissão e recepção de ondas eletromagnéticas configuradas na mesma frequência de funcionamento dos celulares. Cada antena tem um raio de ação circular denominado de células (que dá gênese ao nome do aparelho celular, ou seja, “de dentro da célula”), que são superpostas a fim de criar a cobertura para o funcionamento dos aparelhos. O mundo, hoje, tem 3,1 bilhões de celulares⁵, que estão presentes em todas as classes sociais e faixas etárias, e o mais interessante é que as apropriações e as formas de uso, assim como a percepção e a importância, são as mais diversas.

A mobilidade propiciada pelos celulares e as redes ubíquas é uma das principais características que o torna uma mídia tão particular. É interessante observar que existem diferenças entre portabilidade e mobilidade. O portátil, que advém do latim medieval *portátum*, significa “aquilo que se pode trazer, levar, transportar” e remete apenas ao ato de poder ser deslocado de um ponto a outro. O termo móvel, do latim *mobilis*, denomina “causa, razão de ser de qualquer ação”, ou ainda, de forma mais contemporânea, “um objeto ou corpo em movimento.” Aplicado aos aparelhos móveis, neste caso o aparelho celular, não são apenas as características relacionadas às pequenas proporções que fazem com que ele possa ser carregado com liberdade por um indivíduo, mas para que ele seja móvel é necessário que exista uma causa ou razão para ser utilizado em trânsito. Ou seja, são as suas funções e sua capacidade de comunicação com os indivíduos em trânsito que o tornam um aparelho móvel: sua capacidade ou a ação de conectar ao ciberespaço no deslizar pela cidade, escutar música, trocar mensagens, etc. Existe ainda uma confusão entre as duas expressões anteriores e a expressão ubiqüidade, que

⁵ Teleco – acessado em 04/01/2008. Em: <http://www.teleco.com.br/pais/celular.asp>



[...] não é sinônimo de mobilidade, mas denomina em sentido estrito, o compartilhamento simultâneo de vários lugares. É por assimilação da continuidade temporal do vínculo comunicacional a plurilocalização instantânea que se pode falar de ubiqüidade a propósito da comunicação móvel. (WEISSBERG, 2004, p.113)

Portanto, para este autor, a ubiqüidade é a concomitância entre o deslocamento e a comunicação e coloca um segundo elemento – o lugar – que permite que o indivíduo esteja em território (na cidade, em movimento) e ao mesmo tempo em contato com as informações contidas no ciberespaço. Neste sentido devemos observar as redes ubíquas como um imbricamento do espaço real e do ciberespaço, em que se pluralizam as formas de interagir com os ambientes e as pessoas.

É interessante que desmembremos novamente esta idéia de estar em um lugar real, um território, e ao mesmo tempo em uma minúscula tela do celular. Existe aqui uma questão de complementaridade, pois as informações disponibilizadas no território podem gerar uma busca por informações no ciberespaço ou vice versa, fazendo com que estes dois espaços conversem ou se tornem uno acerca de um tema. Weissberg (2004, p.121-122) afirma que a Internet não dissolve a noção de lugar, mas a retrabalha, e também que os sistemas não mais contrapõem (e nem procuram contrapor) distância e presença, mas na verdade há um processo de hibridação e de reforço das comunidades territoriais. No caso das mídias móveis há um diálogo entre este dois ‘mundos’, já que as redes criadas dentro do ciberespaço não só reafirmam e reforçam as redes presenciais como também trazem uma nova abordagem às redes de afinidades na Internet.

Os celulares, dentre inúmeros artefatos técnicos, têm ganhado o seu espaço no cotidiano. Bauman (2001) aponta que o celular é um dos artefatos-símbolo da “modernidade líquida” e que, assim como o vestuário próprio para a circulação na cidade, os telefones celulares são objetos da “era da instantaneidade”, que devem ser portáteis e pertinentes para esta vida em movimento. O mesmo autor aponta ainda que os aparelhos celulares são uma das tecnologias capazes de realizar a compressão de espaço-tempo. A Internet foi capaz de alterar as percepções de tempo e espaço, pois a comunicação, a informação e o contato entre indivíduos dependiam apenas do acesso a um computador conectado (apesar do telefone já te-lo feito com a comunicação de voz), as redes ubíquas e os dispositivos móveis liberam a necessidade de se estar no mesmo espaço do computador, permitindo que a comunicação aconteça em qualquer lugar e em trânsito.



A utilização e o consumo de produtos, como é o caso do celular, não residem apenas nas suas funções para as quais foram construídos, existem as dimensões simbólicas e sociais ligadas a estes artefatos que ganham importância na vida das sociedades pós-industriais e nas grandes metrópoles. Neste contexto, o professor Nicolau Svecenko, nos coloca que:

Nessas grandes metrópoles em rápido crescimento, todos vieram de algum outro lugar; portanto, ninguém conhece ninguém, cada qual tem uma história à parte, e são tantos e estão todos o tempo todo tão ocupados, que a forma prática de identificar e conhecer os outros é mais rápida e direta: pela maneira como vestem, pelos objetos simbólicos que exibem, pelo modo e pelo tom com que falam, pelo seu jeito de se comportar. (SEVCENKO, 2001, p.63-64)

Silverstone, dentro da sociedade contemporânea, também nos chama a atenção para o papel dos artefatos técnicos e o seu papel simbólico como mediadores e marcadores que são constituintes da identidade dos indivíduos.

“[...] o produto sobretudo das demandas de uma nova era imperial e industrial, era de populações em trânsito precisavam de uma nova base para a comunicação e cultura, de uma nova base para o pertencimento. Assim, enquanto as fronteiras físicas se tornavam mais porosas e as coerções institucionais mais brandas, os vínculos seriam cada vez mais procurados e, de fato encontrados no reino do simbólico.” (SILVERSTONE, 1999, p.185)

A função simbólica dos celulares não se destaca apenas por sua estética externa, tendo este aparelho, em sua evolução tecnológica, absorvido outras funcionalidades e introduzido outras novas, tais como: SMS⁶, vídeo, som e IM⁷. Desta forma, como aponta Maurizio Ferrari (2007), o celular se torna um aparelho de registro, de *memorabilia*, capaz de resgatar elementos que ficam registrados de forma digital na sua memória e que podem ser disponibilizados ou retomados de acordo com o desejo do indivíduo. Ou seja, é capaz de prover às pessoas em trânsito elementos e signos que podem ser apropriados para a constituição de uma identidade pertinente (ou que o indivíduo julga pertinente) a uma determinada situação, que muda de acordo com lugar, hora e companhia em que se encontra, em um contexto que muda de forma muito rápida no deslocamento constante pela cidade autopista.

⁶ SMS ou Short Message Service – é uma capacidade dos celulares de enviar mensagens de texto, com até 136 caracteres, de um celular para outro.

⁷ Instant Messenger – são softwares instalados nos celulares que permitem, assim como o MSN e o GoogleTalk, estabelecer um chat entre dois ou mais usuários.



Desta forma este objeto técnico pode ser utilizado como performático dentro de uma estrutura social da cidade em que o espaço, as instituições e os indivíduos não fornecem mais uma sensação de segurança; em uma sociedade de desconfiança, o celular pode funcionar como uma prótese identitária. As identidades podem ser construídas a partir da habilidade do indivíduo de manipular os signos e as informações capazes de resgatar nos arquivos digitais presentes no celular, como também ao dotar os indivíduos de conexão com as suas redes de relações pré-existentes (seja ela virtual ou real). Como sugere Silverstone (1999), a realidade é negociada não apenas consigo mesma, “mas com o todo da sociedade em sua atenção ao – e dependência do – detalhe da interação diária”, ou seja, a feitura do social é realizada segundo a segundo na vida cotidiana, ditada não apenas por demandas internas.

Uma das formas mais notórias do uso dos celulares na vida cotidiana é a customização dos celulares pelos usuários, que se iniciou dentro da cultura jovem e urbana e que depois se tornou uma prática disseminada por outras faixas etárias e estilos de vida. A customização dos celulares acontece não apenas na escolha do modelo, que pode ser um indício de a qual tribo o indivíduo pretende pertencer, há também na sua parte externa a possibilidade de trocar capas (vendidas pelos produtores dos próprios dispositivos) que podem mudar sua cor e aparência. Como podemos observar nas ruas, há ainda a possibilidade do uso de adesivos, chaveiros, cristais e outros acessórios com esta mesma finalidade. A nossa hipótese é que essa customização serviria para denotar de forma estratégica e performática com “quem” os transeuntes da cidade estão “esbarrando” ou falando.

Outra forma de customização acontece quando os usuários utilizam os conteúdos do celular para expressar as suas identidades de forma performativa, os *ringtones*⁸, *wallpapers*⁹, fotos e vídeos são utilizados de forma estratégica para comunicar alguma posição dentro do grupo. Um destes comportamentos pôde ser constatado em um grupo de adolescentes reunidas em um shopping center, em que uma das meninas (com idade em torno dos 13 anos) do grupo utilizava o tema do Darth Vader¹⁰ como toque de telefone para quando a mãe ligava. A reação dos outros componentes daquele grupo foram risos e gargalhadas. A menina parece ter utilizado o *ringtone* de forma

⁸ Os ringtones são os toques, pedaços de música em formato digital, que podem ser escolhidos para tocar quando o aparelho recebe uma ligação.

⁹ Os wallpapers ou papéis de parede são imagens que podem ser selecionadas para “decorar” a tela do celular.

¹⁰ Personagem do filme “Guerra nas Estrelas” cujo papel é de imperador das forças do mal dentro do contexto da trama.



estratégica, como um signo compartilhado pelo grupo para obter uma determinada reação e, desta forma, tentar estabelecer o seu papel, a sua identidade, dentro das bordas delimitadas daquele grupo.

Ainda de forma mais radical e instigante está o uso que estes usuários fazem das redes ubíquas às quais os seus celulares estão conectados de forma ininterrupta. Eles muitas vezes utilizam estes positivos para realizar downloads de material em formato digital para serem utilizados em resposta a uma determinada situação ou lugar. Aqui cabe descrever outro comportamento observado, em um segundo grupo de adolescentes, no mesmo shopping center, que conversavam sobre um determinado vídeo da cantora Beyoncé¹¹. Uma das garotas indagou se as amigas já o tinham visto, a resposta foi negativa. A adolescente retira o celular do bolso, conecta-se com a Internet e realiza o download do videoclipe para mostrar às amigas. As reações das amigas foram as mais diferentes e o videoclipe forneceu material para que a conversa se estendesse (sobre o cabelo, roupas, o último namorado da cantora, etc.). Como este acesso ao videoclipe da cantora, outros acessos a materiais do ciberespaço poderiam ser utilizados como complementadores ou argumentos contrários, ajudando estas garotas a definir o seu lugar dentro do grupo.

Considerações Finais

No processo de crescimento das cidades vimos o surgimento de várias redes - espirituais, interpessoais, de mercadorias, de transporte, de energia, de telecomunicações – às quais se entremeiam e se somam. O advento das redes telemáticas dá uma nova dimensão à cidade (assim como aconteceu com a introdução da energia elétrica e dos transportes urbanos), permitindo que os processos produtivos globais e a circulação de mercadorias sejam cada vez mais velozes, dinâmicos e complexos.

Nesse sentido pode-se dizer que as cidades se tornaram ciborgue, ganhando uma nova dimensão informacional, dotadas de redes de fibras óticas e redes wireless que são capazes de nos fornecer próteses para acompanhar o ritmo da produção e renovação dos produtos nas vitrines. Na simbiose da mídia com a cidade, o celular se torna artefato-símbolo, com características necessárias para reunir, processar e informar os usuários a

¹¹ Beyoncé Knowles, cantora de música pop.



qualquer hora e em qualquer lugar. Com a velocidade transformando a percepção que se tem das zonas urbanas e a cidade, e a necessidade de novas formas de relacionamento nestes espaços, o celular se torna não apenas lugar de memória, mas também lugar (tanto como pólo emissor ou receptor) para se constituírem diferentes identidades.

Assim, estes dispositivos estão sendo apropriados por indivíduos com uma multiplicidade de estilos de vida e condições sociais diferentes. Podemos observar que ele, hoje, é ponte de redes sociais tanto reais quanto virtuais. Ele serve também como prótese, na medida em que nos acresce desta capacidade de coletar, processar e emitir dados que nos acoplam a outras redes, indivíduos e ao ciberespaço. Ele também nos serve como prótese identitária, pois é capaz de ser fonte de material simbólico a ser utilizado na construção de identidades necessárias ao reconhecimento grupal ou de tribos que constituem as grandes zonas urbanas.

Os celulares, as redes telemáticas e as cidades-ciborgue continuam se modificando. Podemos acompanhar este acoplamento que se torna a cada dia mais estreito. Desta forma, os novos desdobramentos, aplicativos e formas de uso devem continuar a ser mapeados, pois estas notas são frutos de um estágio atual destes processos de transformação urbana. Este processo ainda pode nos surpreender com as possibilidades que surgem da apropriação e do uso destes artefatos técnicos e destas redes.



REFERÊNCIAS

BAUMAN, Zygmunt. (2001). *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

BENJAMIN, Walter. *Paris, Capital do Século XIX*. In: Coleção Grandes Cientistas Sociais. São Paulo: Editora Ática, 1985.

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

_____. *Cibercultura e Mobilidade: A Era da Conexão*. In: Revista *Razón y Palabra*, n. 41, Outubro/Novembro 2004.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2002

VIRILIO, Paul. *Negative Horizon: An essay in dromoscopy*. London: Continuum, 2005

SEVCENKO, Nicolau. *A Corrida para o Século XXI. No loop da montanha-russa*. São Paulo: Cia. das Letras, 2001 (Coleção Virando Séculos, 07).

SILVERSTONE, Roger. *Por que estudar a mídia?* São Paulo: Loyola, 1999. 302 p.

WEISSBERG, Jean-Louis, Paradoxos da Teleinformática. In: PARENTE, André (org). *Tramas da rede*. PA; Sulina, 2004.