

La emergencia de la **multitud** y las prácticas de **crowdmapping**

Reflexionando sobre los espacios posmodernos y sus narrativas

THE EMERGENCE OF THE CROWD AND CROWDMAPPING PRACTICES REFLECTING ON THE POSTMODERN SPACES AND ITS NARRATIVES

ABSTRACT

The article intends to reflect on the relation among the convergence of media, responsible for distributing content in different formats, the rise of the crowd committed to produce information and the urban space. The hypothesis is that the relationship among them provides new experiences of the space as well as interpersonal connections. In view of this fact, we chose to analyze collaborative narratives, labeled as crowdmapping practices, bringing up key elements for theoretical reflection as geolocation, collective mapping, hybrid and urban space, and especially the action of a globally connected crowd. Contemporary forms of life are testifying the relevance of the concept of multitude (crowd), from the perspective of authors such as Antonio Negri and Paolo Virno, and the consequent dissolution of the concept of "people". Plural nature and detached from a political unit or state, the crowd makes use of media to act in a non-representational form and demonstrates, in its narratives, new paradigms that shape contemporary society, its people and their spaces. Think on a postmodern urban space and its poetic, with the assumption of a culture where media are converging, demands us to list a number of changes regarding mainly the interaction between people and environments, as well as the production and consumption of information.

Keywords

Crowdmapping, crowd, media convergence, narratives, space, posmodern city.

RESUMEN

El presente artículo tiene como objetivo reflexionar sobre la relación entre la convergencia de medios, responsable de la distribución de contenidos en diferentes formatos, y la multitud comprometida con la producción de informaciones en el espacio urbano. La hipótesis es que la relación entre ellos propicia nuevas experiencias en el espacio y en las relaciones interpersonales. Para probar el alcance de la hipótesis, se optó por el análisis de narrativas colaborativas etiquetadas como prácticas de crowdmapping, que contienen conceptos clave para la reflexión teórica como georeferenciación, mapeado colectivo, espacio híbrido y principalmente la acción de una multitud conectada. Las formas de vida contemporáneas ponen de relieve la pertinencia del concepto de multitud desde la perspectiva de autores como Antonio Negri y Paolo Virno, y de la consecuente disolución del concepto de "pueblo". De naturaleza plural, desvinculada de una unidad política o estatal, la multitud encuentra en los medios espacio para actuar de forma no representativa y demuestra, en sus narrativas, los nuevos paradigmas que moldean la sociedad contemporánea, los individuos y sus respectivos espacios. Pensar el espacio urbano posmoderno y sus poéticas, teniendo como presupuesto una cultura de convergencia mediática, implica describir una serie de cambios en relación, sobretodo, a la interacción entre personas y ambientes, así como la producción y el consumo de informaciones.

Palabras Clave

Crowdmapping, multitud, convergencia mediática, narrativa, espacio urbano.

INTRODUÇÃO

Por volta do ano de 2004, há uma década, popularizava-se o termo Web 2.0. Muito mais do que uma nova geração da Internet, a web 2.0 apresentava um cenário mais complexo, a emergência, ou fortalecimento de uma sociedade da participação, do engajamento, do múltiplo e da multidão. Trata-se da designação para uma nova geração de serviços e comunidades, a qual englobaria uma série de novas linguagens e utilizações.

Além de novas possibilidades de experimentação dessa nova versão do ciberespaço, passamos a nos referir ao espaço no qual vivemos como um híbrido, informacional (Lemos, 2007), possível graças à função de mídias locativas que a maioria dos dispositivos móveis assumiram, os quais tornarem-se itens indispensáveis no cotidiano de grande parte da população em todo o mundo. Por mídias locativas pensamos “um conjunto de tecnologias e processos info-comunicacionais cujo conteúdo informacional vincula-se a um lugar específico” (Lemos, 2007, p. 2). Ou seja, trata-se de emissão e recepção de informações a partir de um local com o uso de dispositivos móveis que servem como processadores de dados informacionais e agregam esses dados a uma localidade.

O que a mídia locativa permite é um diálogo entre lugares e objetos com os dispositivos sem fios. São muitas as funções que ela exerce em diferentes áreas, moldando um universo móvel onde espaço físico e digital se mesclam, onde as cidades e a vivência em centros urbanos se reconfiguram dando abertura para novas conceituações. Torna-se, então, pertinente refletir sobre os espaços da contemporaneidade.

André Lemos (2004, p. 19) propõe olharmos para a cidade como um espaço de fluxo. Sob o nome de Ciber-cidade, Lemos dialoga com Manoel Castells quanto à configuração da cidade-mundo e refere-se a ela como um processo, e não como uma forma concreta. Assim, a cidade é um espaço de fluxos onde

a organização material de tempo-compartilhado de práticas sociais funcionam por fluxos. Por fluxo eu entendo sucessões propositadas, repetitivas, programáveis de troca e interação entre posições fisicamente deslocadas, organizadas por atores sociais nas estruturas econômicas, políticas e simbólicas de sociedade” (Castells, 1996, p.412).

A multiplicidade de fatores, que vai desde o uso rotineiro do celular até a reconfiguração dos espaços públicos, permite pensar novas práticas sociais, políticas e econômicas em aparatos sem fio e ainda mais, como veremos adiante, na convergência das mídias. Com as novas práticas vem o questionamento de sistemas de leitura e escrita, recepção e interação, pois redes *on line* e *off line* se mesclam. Trata-se, efetivamente, de uma fusão entre conceitos que culmina no surgimento de práticas híbridas entre o espaço físico e o espaço digital. A nova configuração está disseminando práticas de nomadismo tecnológico onde as tecnologias tornam-se cada vez mais transparentes.

Podemos pensar como uma ampliação do conceito de Cidade Global de Octavio Ianni (1994), o qual se referia à maneira como, a partir dos anos 90, começamos a enxergar as cidades devido a disseminação das telecomunicações e as tecnologias da informação e do audiovisual. A cidade global se estabelece no final do século XX e é fruto da globalização do capitalismo, ou seja, uma internacionalização de todos os lugares e seus indivíduos. Passamos a falar de uma economia

informacional e não mais industrial, favorecendo a emergência de outros modelos de trabalho. O impacto foi tão grande que pode-se pensar numa nova fase da história humana, com novas possibilidades e novos paradigmas.

Esse é o atual cenário onde as práticas de *crowdmapping* se firmam e que muito nos contam sobre uma sociedade, e uma cultura, da multidão e da convergência, como chamaria Henry Jenkins (2008). *Crowdmapping* trata-se da construção colaborativa de mapas de informações, ou seja, são bancos de dados alimentados por uma multidão conectada e seus inputs multimídia, em tempo real e com dados geográficos. Os *crowdmaps* fornecem informação sobre acontecimentos no âmbito global como guerras, crime e crises de caráter humanitário, político e até mesmo desastres naturais. Na ocasião desse artigo, nos interessa avaliar a prática de *crowdmapping* à luz de autores cujo pensamento está em consonância com uma teoria da pós-modernidade, ou como diria David Harvey (1989), autores cuja o pós-modernismo tenha tomado conta do seu sentimento, do seu interior. É pensar, então, na emergência da multidão pela ótica de Paolo Virno e Antonio Negri, aquela que se opõe à idéia de povo com sua coesão e homogeneização. É compreender a existência de singularidades no interior da multidão, a definindo como tal. Logo, nos interessa aqui, pensar na relação entre convergência midiática, multidão e espaço urbano, todos eles compartilhando da mesma condição pós-moderna.

1 PENSANDO A CONDIÇÃO PÓS-MODERNA

Antes de mais nada é preciso esclarecer o que compreendemos ser o pós-modernismo e quais características são evidentes nas práticas contemporâneas e que pensamos serem representativas de novos paradigmas. Para isso, escolhemos nos guiar pelo pensamento de David Harvey (1998), não obstante é a categorização feita por Hassan, e disponibilizada no livro de Harvey, que direcionará nossa análise.

Nos referimos, então, não apenas a um período histórico específico, uma nova fase do capitalismo contemporâneo ocorrida no período final do século XX, como também, e principalmente, a uma mudança de mentalidade e de modelos impostos que, de forma cíclica, se alimentam das mídias e as alimentam com seus novos consumidores. Eis a relação que nos interessa nesse momento e que traz à tona o questionamento sobre qual o impacto da mídia, e da convergência midiática, no fortalecimento da condição pós-moderna Hasseniana.

A modernidade, período anterior, foi marcado pela busca por certezas científicas e por verdades totalizadoras que objetivavam a redução das diferenças, o consenso e a homogeneização do mundo, dos saberes e das diferenças dos indivíduos. Logo, o conceito de pós-moderno é a decretação do fim do projeto da modernidade, aquele que dizia ser a razão a responsável pela emancipação do homem, uma herança do Iluminismo, e que objetivava o controle dos indivíduos e a ordem. Nesse sentido podemos dizer que a totalidade do pensamento moderno, que abraçava as metanarrativas, sucumbe à fragmentação dos indivíduos e seu dia a dia.

Como já havíamos dito, David Harvey nos apresenta uma síntese feita por Ihab Hassan (Hassan, 1985 apud Harvey, 1989, p. 48) e a usa como ponto de partida para uma análise mais ampla da condição pós-moderna. Na tabela de Hassan há muito para contemplar, visto que ele recorre a campos diversos. Feito o devido recorte, podemos falar das antigas formas fechadas dando espaço às antiformas (disjuntivas, abertas), constituintes de um eterno processo em

detrimento da obra finalizada. Aquilo que era um “tipo” hoje é mutante, a distância dá lugar para a participação, embora a presença dê lugar à ausência. Aqui conseguimos visualizar um outro paradoxo latente na pós-modernidade, o ausente que participa, que redefine e reconstrói. A presença física deixou de ser a única estratégia para a execução de algo.

Podemos pensar intertexto/contexto ao invés de fronteira e gêneros, a metáfora do rizoma tomando o lugar das raízes profundas. Não precisamos mais selecionar, podemos combinar. Essas são apenas algumas das muitas características que delineam as práticas de *crowdmapping*, como veremos mais a frente.

Embora sejam coerentemente relacionadas ao evento da pós-modernidade, algumas vanguardas artísticas como o futurismo, o surrealismo e o dadaísmo já introduziram questionamentos sobre um ideal de desenvolvimento e valores vigentes, sendo percussores de futuros novos paradigmas os quais são, injustamente, associados ao advento da Internet na década de 90. Coube aos movimentos artísticos de vanguarda sugerir novas ideias de autoria, participação e tempo-espaço. A emergência do leitor-autor e imersivo, aquele que dá corpo à arte da sua época (Santaella, 2004) e já estava presente numa fase pré-hipertextual¹, as criações narrativas multiformes (Leão, 2004) nas experimentações com múltiplas telas de Peter Weibel, metaforizando a busca pela multiplicidade que o homem pós-moderno hoje vivencia, passeando por caminhos líquidos e ambivalentes (Bauman, 1999). O participante-artista da arte neo-concreta de Lygia Clark na década de 50, dos happenings e do movimento Fluxus. Todos envolvidos com a “obra aberta” (Eco, 1968).

O movimento futurista se manteve fiel à representação do movimento e da velocidade, responsáveis por toda uma mudança na concepção do espaço e do tempo. Através do uso de onomatopéias e frases fragmentadas conferiam som e velocidade à poesia. As pinturas usavam cores contrastantes, apoiavam-se na sobreposição de imagens e incorporavam deformações visando passar a ideia de movimento e dinamismo. O futurismo denunciava uma mudança espacial associada ao desenvolvimento tecnológico que se tornaria, algumas décadas depois, uma das mais significativas na sociedade pós-moderna.

As novas tecnologias modificaram a malha urbana e reduziram a distância entre os lugares. McLuhan fala da transição do estado nômade para o sedentário e do sedentário para o nômade conectado globalmente. Trata-se da cidade enquanto um dispositivo que conecta subjetividades, repleta de nós de relações interpessoais, onde fluem emoções, informações e pontos de vista. Uma cidade-rede onde encontros sintetizam conhecimentos. Vivemos em um território informacional (Lemos, 2007), áreas de controle de fluxo de informação digital em zonas de intersecção entre o ciberespaço e o espaço urbano. André Lemos sugere chamarmos de território informacional aquilo que pensamos ser um espaço híbrido, ou seja, o que se forma na relação entre espaço físico e virtual. Um exemplo disso pode ser um parque, um local de acesso sem fio por redes Wi-Fi. Distinto do espaço físico do parque e do espaço eletrônico da internet, esse espaço é o território informacional. Ao acessar a internet pela rede Wi-Fi, “o usuário está em um território informacional imbricado no território físico (e político, cultura, imaginário, etc.) do parque, e no espaço das redes telemáticas” (Lemos, 2007, p. 12). O acesso e o controle dessas informações acontecem através do uso de dispositivos móveis e das redes sem fio. O espaço urbano das metrópoles, agora desplugados e híbridos, são ambientes de conexão generalizada devido à computação pervasiva, de mobilidade de usuários e de conexões entre máquinas, objetos e pessoas.

Nas cidades contemporâneas, os tradicionais espaços de lugar (rua, praças, avenidas, monumentos) (Castells, 1996) se transformaram em espaços de fluxo. Manuel Castells afirma que a nossa sociedade está construída em torno de fluxos: fluxos de capital, de informação, de imagem, de tecnologia etc. Os fluxos dominam a vida econômica, política e simbólica delineando novas práticas sociais.

O pós-modernismo (Harvey, 1998) considera o espaço urbano como algo fragmentado, uma vez que tanto a aparência da cidade quanto a sua organização são frutos de práticas sociais e não mais de um planejamento racional, como foi Brasília, por exemplo. Os projetos pós-modernos buscam atender a todos levando em conta sua natureza, diferenças de gostos, reproduzindo a heterogeneidade do mercado.

No decorrer do seu livro, Harvey cita alguns autores como Foucault, de Certeau e Bachelard para complementar sua análise de espaço-tempo, o que o torna ainda mais pertinente. No entanto, é Antonio Negri, no artigo *Dispositivo metrópole. A multidão e a metrópole* (2008), que oferece uma análise mais pertinente quanto ao espaço da metrópole contemporânea em relação com a multidão.

Negri cita Koolhaas e seu estudo sobre as metrópoles, tomando Nova York como exemplo, que diz serem elas frutos de dinâmicas, conflitos, sobreposições de estilos de vida e de cultura. O encontro de milhares de “singularidades agentes” (Negri, 2008, p. 202), ou encontro de muitas formas de “repressão e bloqueio que a potência da multidão encontrava” (Negri, 2008, p. 202). Destruí-se uma cidade ocidental para fazer nascer uma metrópole mestiça.

A mobilidade é uma das características determinantes na transição da metrópole moderna para a contemporânea, ou pós-moderna. O conceito de mobilidade trata da capacidade em se atingir pontos distantes do território através do deslocamento nele próprio. Segundo Tomás Rebollo (2012), sobre o estudo da metrópole paulistana, as funções de mobilidade e acessibilidade são decisivas na estruturação das metrópoles pós-modernas, principalmente por estabelecer condições adequadas ao modo de produção informacional atual. Hoje pensamos em deslocamentos cada vez mais rápidos e na compressão espacial e temporal para dar conta das transformações da vida urbana. Nesse sentido, a narrativas colaborativas de uma multidão conectada globalmente, criadas a partir da prática de crowdmapping, alimentam e alimentam-se da mobilidade e da acessibilidade promovida pelas mídias, pela convergência entre elas e pela dinâmica urbana de uma sociedade em rede.

Definiremos agora o conceito de multidão adotado aqui, uma vez que a literatura sobre o tema é ampla e controversa. Não pretendemos queimar na fogueira a multidão como Hobbes, nem tampouco valorizar cegamente sua atuação recente na sociedade contemporânea. A intenção é, somente, compreender o papel político e social da multidão emergente, destacando o paradoxo indivíduo/múltiplo no cerne da sociedade e tão claramente exposto pelas práticas contemporâneas. Afinal, o que faz a cultura da convergência midiática a não ser promover a multiplicidade e a individualização ao mesmo tempo?

Zygmunt Bauman (1999) nos traz o conceito de ambivalência e propõe uma reflexão sobre esses paradoxos da modernidade líquida, maneira como se refere à pós-modernidade. Diz o sociólogo polonês ser a queda do projeto moderno universalista uma das causas para o surgimento de uma sociedade de individualidades, sendo ela o resultado de uma libertação e maior aceitação do diferente, do outro. Trata-se de uma emancipação. Através da individualidade, torna-se possível

conviver com a ambivalência, as muitas possibilidades frutos de uma multiplicidade e de uma tolerância com o diferente. Estamos mais abertos a reconhecer individualidades, defendemos nossa individualidade ao enxergar o múltiplo. Dessa forma, nos encontramos constantemente diante de ambivalências e paradoxos existenciais cada vez mais evidentes, uma vez que temos diversas possibilidades tecnológicas para nos comunicarmos com o mundo, entretanto sem nos livrar na sensação de solidão presente no dia a dia.

Voltando à multidão, o conceito que adotamos prevê a contraposição ao povo, unidade coesa e homogênea. Para Antonio Negri a multidão é um ator social ativo, uma multiplicidade que age de forma organizada e que desafia qualquer representação, qualquer unidade. Para Paolo Virno,

multidão significa: pluralidade- literalmente: o ser-muitos - como forma duradoura de existência social e política, contraposta à unidade coesiva do povo. “ (2013, p.56)

Virno se aprofunda dizendo ser a multidão contemporânea um conjunto de indivíduos individuados e que carregam em si uma realidade pré-individual, ou seja, o processo² que produz a singularidade. No entanto, é a segunda tese de Gilbert Simondon, abordada por Virno (2013, p.59), que ilumina o caminho para a compreensão da complexa relação multidão/indivíduo. Simondon diz ser a experiência coletiva, em grupo, a causa para uma nova individuação ainda mais radical, e não a anulação disso como podemos pressupor. Ao participar de um coletivo busca-se afinar a própria singularidade através da realidade pré-individual. Logo, “só no coletivo, e não no indivíduo isolado, a percepção, a língua, as forças produtivas podem se configurar como uma experiência individuada” (2013, p. 59).

No que se refere às ações de crowdmapping, essa segunda tese de Simondon parecer ser a que melhor da conta de explicar a relação indivíduo/coletivo tão presente nas práticas atuais, seja no cenário político, educacional, social ou estético. Para ele a singularidade alcança seu apogeu na “pluralidade de vozes; em uma palavra, na esfera pública” (Virno, 2013, p. 107). A individuação não é atenuada pelo coletivo, ao contrário, tem sua potência aumentada. É o grupo que se fundamenta na individuação. Complementa Virno que “ao contrário do que sustentava Heidegger, é somente na esfera pública que podemos passar do “se” para o si mesmo” (2013, p. 108)

2 MÍDIA, INTERAÇÃO E AS NARRATIVAS DA MULTIDÃO

O homem é um ser social e constrói sua realidade social a partir da interação com outros seres humanos fazendo uso da comunicação. É ela que está na linha de frente do processo de construção da civilização, uma vez que, através do diálogo³, permite pensarmos nas ações e intenções do outro de forma a favorecer o surgimento da cooperação. Essa cooperação pode ser vista em práticas recentes de ciberativismos, ou ativismos transmidiáticos (Constanza-Chock, 2011).

Projetos que se baseiam no princípio de crowdmapping, visam o envio, recebimento, organização e visualização de dados fruto de inputs colaborativos. Iniciativas como essa demonstram o empoderamento do indivíduo quando parte de uma multidão, uma vez que descentralizam o poder e incumbem cada pessoa da responsabilidade de cuidar, vigiar e lutar pelos seus direitos.

No contexto de uma cultura da convergência (Jenkins, 2008) pensamos nas muitas possibilidades de atuar sobre os dados de maneira colaborativa. Nesse sentido, encontramos um terreno cada vez mais propício para as ações da multidão.

As práticas de crowdmapping se constroem como uma ação de individual e tomam corpo e força como multidão. Trata-se de um pensar global e agir local. São espelhos do *status* da multidão contemporânea, aquele que ocupa uma região intermediária entre individual e coletivo, tornando a distinção entre público e privado⁴ cada vez mais inválida.

A plataforma *Ushahidi*, fruto do trabalho de uma ONG de mesmo nome nascida no Quênia logo após o conflito de 2008, é uma dos exemplos mais significativos no tocante às práticas de crowdmapping e crowdsourcing⁵. Plataforma open-source, tem como objetivo, através do armazenamento de informações sobre conflitos, desastres naturais e eleições, e da disseminação delas em tempo real, causar impacto social de maneira positiva. A rede social na qual os dados eram disponibilizados ultrapassou as barreiras territoriais e atingiu o globo, angariando voluntários de todas as partes do mundo.

O *Ushahidi* se vale de redes sociais, parceiros da imprensa internacional (como Al-jazeera) e seus veículos de comunicação. O grande objetivo é dar voz aos cidadãos dando instrumentos para a produção de conteúdo, ou seja, visa a construção colaborativa e o compartilhamento de informações.

O *Ushahidi* permite às pessoas informar, através de e-mails e SMS, incidentes violentos, desastres e problemas em uma determinada localidade. Os dados, de caráter multimídia (textos, imagens ou vídeos) são representados em um mapa, detalhando o tempo e o lugar real dos acontecimentos. O primeiro uso da plataforma foi durante os conflitos no Quênia em 2008 e tinha como objetivo reportar abusos e atos de violência. Sendo open-source, após 2008, diversos usos da plataforma foram registrados como o de rastrear violência contra imigrantes⁶ na África do Sul em Maio de 2008. A mesma plataforma tem sido usada por uma série de países africanos visando acabar com o problema da falta de medicamentos⁷ nessas regiões, o que é conhecido em inglês como Stock Outs.

Dos projetos já realizados usando a plataforma, destacamos a cobertura do Movimento de Ocupação, em inglês *Occupy Movement*⁸, manifestações internacionais contra desigualdades econômicas e sociais e que buscavam uma horizontalização das relações econômicas e políticas nas sociedades. O primeiro protesto de maior atenção foi a ocupação de Wall Street em Nova York, em 2011. Na sequência, protestantes tomaram conta das ruas em 82 países com as mais diversas reivindicações, no entanto, grande parte questionava o poder das grandes corporações e do sistema financeiro global e o benefício às minorias.

O site *OccupyMap*, montado sob a plataforma *Ushahidi*, trabalha tanto coletando informações daqueles que eles chamam jornalistas cidadãos ou ativistas, quanto emitindo alertas às pessoas cadastradas. O envio de textos, vídeos e imagens sobre as manifestações em qualquer parte do mundo pode ser feito através de e-mail, SMS, twitter. O projeto incentiva o envio em tempo real e com a localização anexada ao evento, possível graças às mídias locativas e função de geotagging. Para ser alertado sobre um evento a 20km de distância da sua localização basta fazer o cadastro e acionar as categorias desejadas. O caso do Furacão Katrina é um exemplo ativo no site atual. Pode-se selecionar diversas categorias para obtenção de alertas como “necessita comida”, “necessita voluntários”, “área em reconstrução”, etc.

Quando bem implementadas, as práticas de *crowdmapping* se mostram representativas do conceito de multidão, como o que trabalhamos, e de uma condição pós-moderna principalmente por sua liberdade política. Podem trazer, com transparência e muita agilidade, informações sobre eventos que fogem ao olhar e cobertura da mídia tradicional. Além de impactos imediatos, esses bancos de dados de narrativas individuais podem fornecer perfis importantes sobre tendências a longo prazo.

Projetos como o *Occupy Movement* também utilizam uma estrutura hipertextual pré-categorizada por Pierre Lévy, um dos grandes pesquisadores sobre o gênero. Lévy nos oferece alguns princípios que norteiam o entendimento das poéticas que se valeram das especificidades da internet os quais pensamos serem válidos para explicar a estrutura por trás da transmídia, gênero fruto de uma convergência midiática a qual falamos em demasia nesse artigo. Ademais, são os princípios de Lévy passíveis de um diálogo com a tabela de Hassan a qual falamos anteriormente.

O primeiro princípio é a metamorfose e caracteriza-se pelo aspecto moldável da rede hipertextual. Isso quer dizer que sua estrutura e sua composição estão sempre em jogo para os atores envolvidos. Pode-se associar tal princípio à co-autoria, um dos paradigmas dos novos meios. O princípio da heterogeneidade está relacionado à diversidade de elementos da rede hipertextual, seus nós e conexões. Podem ser encontradas imagens, sons, palavras, modelos, grande diversidade de pessoas, grupos que se conectam, e uma gama enorme de remodelagens e ligações entre todos os elementos que a compõe. Interligado a esse princípio vem outro: a multiplicidade, que define a rede como uma estrutura fractal, ou seja, dotada de redes complexas dentro de cada nó. Um fractal é um objeto geométrico que pode ser dividido em inúmeras partes que serão semelhantes ao objeto original por possuírem infinitos detalhes auto-similares independentemente de escala. A exterioridade, quarto princípio colocado por Lévy, afirma que a rede é moldável pelas ações externas - provenientes de ações dos usuários ou mesmo de ações de elétrons, raios etc. No entanto, tudo no hipertexto funciona por proximidade, o quinto princípio. A proximidade se relaciona diretamente com a topologia e os caminhos. Não há espaços homogêneos onde as mensagens circulem livremente sem depender da rede hipertextual a qual se encontra afinal, “a rede não está no espaço, ela é o espaço” (Levy, 2001: 26). O último princípio é a mobilidade de centros. A rede possui inúmeros centros, todos móveis e ramificados, permitindo o desenho de inúmeras “paisagens” e ampliando ainda mais a sua complexidade.

Essas características que passaram a configurar as novas mídias contribuem para o fortalecimento da ação individual, daí o nome de cultura participativa, e da interação, fazendo surgir, dessa forma, práticas cada vez mais colaborativas.

Manovich fala de uma cultura de banco de dados (2004) e os compara à narrativa. Assim como ela, cabem aos bancos de dados organizar a experiência humana e representá-la. No entanto, esses reservatórios de dados, digitais ou não, fazem categorizações, conexões e permitem uma visualização dos dados, muitas vezes criativa, mas nem sempre contam uma história. Manovich defende que os muitos novos objetos de mídia não tem começo, fim e nem se desenvolvem um tema, de maneira formal. Somente organizam uma coleção de itens individuais numa sequência e cada um, individualmente, possui o seu significado. Diferente da narrativa, a qual cria uma trajetória de causa-efeito, o banco de dados aparece aos usuários como uma coletânea de itens para serem vistos, navegados e pesquisados, não importando como estão organizados.

No entanto, a cultura participativa atua na transformação da experiência de uma navegação em algo conceitual, mais significativo à medida que podemos inserir marcações, anotações, tornando o conteúdo pessoal. Além de visualizar e acessar dados de forma ubíqua e rápida é possível produzir conteúdo, imagens, textos, mapas que são espaços pessoais de informação.

Para atuar e perceber o mundo ao redor é necessário integrar mente, corpo, ambiente, técnica e interação social e é dessa necessidade que se justifica pensar as tecnologias como determinantes no processo de pertencimento. A premissa é de que as técnicas atuam estimulando o processo cognitivo através de práticas comunicativas, ativando um conjunto de habilidades como, em especial, atenção, percepção, socialização e aprendizagem de linguagens.

Pensar as narrativas da multidão no contexto pós-moderno leva-nos a refletir sobre a experiência que opera na cognição de um sujeito. É olhar para a multidisciplinaridade e contexto global como possibilidades reais no contexto de uma Sociedade do Conhecimento (Squirra, 2005). Uma teoria pós-moderna, em diálogo com a convergência midiática, promove o surgimento de verdadeiras poéticas da multidão, cujas características são determinantes para a construção da experiência do sujeito contemporâneo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A atual Sociedade do Conhecimento (Squirra, 2005) caracteriza-se pela expansão do acesso às informações e pela combinação das configurações e aplicações da informação com as tecnologias da comunicação em todas as suas possibilidades. Com as mídias digitais, a informação e a comunicação passam a ser operadas de maneira mais flexível redefinindo a sociedade, seus espaços e suas práticas sociais. O espaço urbano das metrópoles é um ambiente de conexão generalizada e de conexões entre máquinas, objetos e pessoas.

Pode-se falar de uma horizontalização dos antigos modelos, uma quebra de padrões hierárquicos resultando na descentralização de poder e na evidenciação de um conceito de multidão. A organização em redes, típica numa sociedade em constante fluxo e de uma cultura da convergência midiática, permite a ação da multidão de agentes diferenciados. Não se trata mais de um grande projeto revolucionário organizado por um grupo e imposto ao coletivo, mas sim de múltiplas ações que, de certa forma, convergem para um bem comum.

De natureza plural e desvinculada de um Uno estatal, a multidão contemporânea encontra forças para agir nas mídias, produzindo poéticas que tornam-se espelhos da mesma. Espelhos para a relação indivíduo/multidão no cerne da produção de conhecimento, esta a mercê de muitas novas propostas.

Referencias

Almeida, F. e Okada, A. (2004). *Navegar sem mapa?* In Leão, L. (Org.) (2004). *Derivas: cartografias do ciberespaço*. São Paulo: Annablume.

Bauman, Z. (2001). *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

Constanza-Chock, S. (2011). *Transmedia mobilization*. Disponível em: <http://cyber.law.harvard.edu/interactive/events/2011/02/sasha>

Castells, M. (1996). *The rise of the network society*. Cambridge: Blackwell Publishers.

Eco, H. (1968) *Obra Aberta*. São Paulo: Perspectiva.

Hardt, M; Negri, A. (2005). *Império*. São Paulo: Record.

Harvey, D. (1989). *A condição pós-moderna*. São Paulo: Loyola.

Ianni, O. (1994). *Globalização: novo paradigma das ciências sociais*. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ea/v8n21/09.pdf>

Jenkins, H. (2008). *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph.

Leão, L. (2004). *Derivas: cartografias do ciberespaço*. São Paulo: Annablume.

----- (2013). *O universal no imaginário sistêmico das poéticas cartográficas: acloparmentos e desvios nos processos de criação transmidiáticos*. Disponível em: <http://medialab.ufg.br/art/anais/textos/LuciaLeao.pdf>.

Lemos, A. (2002). *Cibercultura: tecnologia e vida social contemporânea*. Porto Alegre: Sulinas.

----- (2004). *Cidade ciborgue*. In Galáxia. Revista Transdisciplinar de Comunicação, Semiótica, Cultura., n. 8, outubro de 2004., PUC-SP, São Paulo, EDUC:Brasília.

----- (2007). *Mídia Locativa e Territórios Informacionais*. Disponível em: http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/midia_locativa.pdf

Levy, P. (2001). *As tecnologias da inteligência*. São Paulo: Editora 34, 10a reimpressão.

Manovich, L. *Visualização de dados como uma abstração e anti-sublime*. In Leão, L. (2004). *Derivas: cartografias do ciberespaço*. São Paulo: Annablume.

Negri, A. (2008). *Dispositivo metrópole: a multidão e a metrópole*. Disponível em: <http://uninomade.net/lugarcomum/25-26>

----- (2002). *Para uma definição ontológica da multidão*. Disponível em: <http://uninomade.net/lugarcomum/19-20>

Rebollo, T.A. (2012). *Urbanismo e mobilidade na metrópole paulistana: estudo de caso :o Parque Dom Pedro II*. Dissertação de Mestrado - Universidade de São Paulo (USP). Faculdade de Arquitetura e Urbanismo São Paulo.

Santaella, L. (2004). *Navegar no ciberespaço*. São Paulo: Editora Paulus.

Santos, B.S. (2007). *Para além do pensamento abissal: as linhas globais a uma ecologia de saberes*. Disponível em: http://www.ces.uc.pt/myces/UserFiles/livros/147_Para%20alem%20do%20pensamento%20abissal_RCCS78.pdf

Squirra, S. (2005). *Sociedade do Conhecimento*. Disponível em: http://www.lucianosathler.pro.br/site/images/conteudo/livros/direito_a_comunicacao/254-265_sociedade_conhecimento_squirra.pdf

Virno, P. (2001). *Multidão e princípio de individuação*. Disponível em: <http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/1479,1.shl>

----- (2013). *Gramática da multidão, para uma análise das formas de vida contemporâneas*. São Paulo: Annablume.

NOTAS

1. A linguagem hipertextual foi amplificada ou experimentada de outras formas com a disseminação da internet, porém, sua existência - ou pré-existência sob o título de pré-hipertexto- é atestada nas obras de Júlio Cortázar, Laurence Sterne, Jorge Luiz Borges, entre outros.
2. Esse processo é composto por três fenômenos. O primeiro é o fundo biológico de toda espécie, órgãos sensoriais e percepções. Virno cita Merleau-Ponty e conclui que “a percepção não é descritível mediante a primeira pessoa do singular. Não é um “eu” individual que sente, vê, toca, mas a espécie como tal” (Merleau-Ponty apud Virno, 2013, p. 57). O pré-individual nas sensações é genérico. Em segundo lugar vem a língua, outro pré-individual. Ela é de todos e de ninguém. Nesse caso, assim como as percepções e sensações temos um “fala-se”. O uso da palavra é social e público. Em terceiro vem o conjunto de forças produtivas, a produção dominante, uma vez que essa mobiliza requisitos universais da espécie como linguagem, percepção, memória. Logo, a multidão contemporânea é composta por indivíduos que carregam sua realidade pré-individual.
3. Etimologicamente o termo “diálogo” é fruto da junção de “dia”, que significa “passagem, movimento”, e “logos”, que significa “palavra”. Filosoficamente “logos” significa “razão”, ou capacidade de racionalizar. Sendo assim, diálogo refere-se a troca de sentidos, de significados, um processo de ligação e fortalecimento de vínculos, de formação de redes. É, por excelência, um processo que visa a identificação de perspectivas, de outros mundos, levando-nos ao questionamento de nossas próprias idéias a partir do contato com outros grupos, indivíduos e realidades. Um diálogo verdadeiro, no entanto, necessita de vontade mútua e cooperação para a compreensão recíproca de algo. É através do diálogo que acessamos o pensamento do outro, construindo um universo comum, mas feito de diferenças.
4. Segundo Paolo Virno (2013), privado não tem o sentido de ser algo pessoal, e sim “privo: privado de voz, privado de presença pública”
5. Crowdsourcing trata-se da obtenção de informações de forma colaborativa, ou seja, a partir da intervenção de milhares de pessoas.
6. <http://unitedforafrica.co.za/>
7. <http://stopstockouts.org/>
8. <http://map.occupy.net/>

