

# **Cidade midiaticizada. Experiência, cotidiano e a representação do Rio de Janeiro nas redes sociais**

*Mediated city. Experience, daily life and the representation  
of Rio de Janeiro on social networks*

*Ciudad mediatizada. Experiencia, vida cotidiana y representación  
de Rio de Janeiro en las redes sociales*

---

**Renata REZENDE**

---

*Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*  
*N.º 130, diciembre 2015 - marzo 2016 (Sección Monográfico, pp. 87-106)*  
*ISSN 1390-1079 / e-ISSN 1390-924X*  
*Ecuador: CIESPAL*  
*Recibido: 21-10-2015 / Aprobado: 13-04-2016*

**Resumo**

O artigo objetiva discutir como, na contemporaneidade, a vida cotidiana nas cidades é atravessada pelo espaço cibernético, o qual inaugurou novos fluxos, afetos e alegorias, particularmente com o advento das redes sociais digitais. Nesse recorte, problematizamos como as narrativas sobre a cidade do Rio de Janeiro na rede social Facebook publicizam relações que estabelecem produções de sentido afinadas às características da sociedade em rede, onde o paradoxo da mobilidade se configura na articulação com a representação mediados do espaço e a experiência da vida urbana.

**Palavras-chave:** espaço; ciberespaço; mídia; cidade; Facebook.

**Abstract**

This paper aims to discuss how, in contemporary, everyday life in the city is crossed by the cyberspace, which ushered in new flows, affections and allegories, particularly with the advent of digital social networks. In this cut, we question how narratives about the city of Rio de Janeiro on the social network Facebook publicize relationships they establish tuned sense of production to the company's characteristics in network, where the paradox of mobility is configured in conjunction with the mediated representation of space and experience of urban life.

**Keywords:** space; cyberspace; city; media; Facebook.

**Resumen**

Este artículo tiene como objetivo discutir la forma en que, en la actualidad, la vida cotidiana en las ciudades se ve atravesada por el ciberespacio, el cual marcó el comienzo de nuevos flujos, afectos y alegorías; sobre todo con la llegada de las redes sociales digitales. En este espacio, cuestionamos la manera en que las narrativas sobre la ciudad de Río de Janeiro en la red social Facebook publicitan relaciones que establecen producciones de sentido sintonizadas con las características de la sociedad en red, donde la paradoja de la movilidad se configura en articulación con la representación mediaticada del espacio y la experiencia de la vida urbana.

**Palabras clave:** espacio; ciberespacio; ciudad; medios de comunicación; Facebook.

## 1. Introdução

Com o hibridismo dos meios de comunicação, a mídia passou a implicar uma nova qualificação da vida, ou como afirma Muniz Sodré (2002), um *bios virtual*, no qual o usuário pode entrar e mover-se em ambientes digitais, graças à interface gráfica, trocando a representação clássica pela “vivência apresentativa”. Trata-se, segundo o autor, de uma forma condicionante de experiência vivida, com marcações singulares de tempo e de espaço. Para Sodré, a novidade, nesses ambientes, é o fenômeno da estocagem de grandes volumes de dados e sua rápida transmissão, acelerando a mobilidade, a circulação das coisas no mundo, alterando os próprios conceitos de espaço e de tempo.

Nesse contexto, a representação das cidades passou a incorporar novas formas (o virtual, o espaço simulativo ou telerreal da hiperídia) expandindo a dimensão tecnocultural, onde se constituem e se movimentam os sujeitos sociais. Uma nova modalidade de representação se instaura, supondo outro espaço-tempo social (imaterialmente ancorado na velocidade do fluxo eletrônico e digital), e, por certo, um novo regime de visibilidade pública, no qual a lógica espetacular se desenvolve articulada aos movimentos da globalização.

O que se propõe nesse texto é discutir como a vida cotidiana nas cidades atravessa e é atravessada pelo espaço cibernético, o qual inaugurou novos fluxos, afetos e alegorias, principalmente a partir do advento das redes sociais digitais. Nesse recorte, analisamos narrativas sobre o Rio de Janeiro, na rede social Facebook, na tentativa de problematizar a relação de uma cidade midiaticizada, que imprime o paradoxo da “beleza e do caos”. Essa relação dicotômica se desenvolve em narrativas que ora promovem a estetização da cidade, ora perpetuam o discurso da violência, do medo e da desordem urbana. Objetivamos, desta forma, demonstrar as conexões entre a representação urbana e a experiência cotidiana na ambiência das redes, as quais se constituem como territórios nas montagens da paisagem social do século XXI.

De acordo com Jaguaribe, a realidade é socialmente fabricada e “se processa por meio de representações, narrativas e imagens” (2007, p. 16). É nesse sentido que tomamos o conceito de cotidiano a partir de Agnes Heller (2008), que o considera como um processo ininterrupto de invenções humanas na tessitura da história. Para a autora, é importante analisar as ações do cotidiano porque é por meio dele que se assimila o outro e o mundo, e é por essa articulação que compreendemos a cidade como categoria histórica, a qual se transforma de acordo com novas variáveis no curso do tempo.

Realizamos, desta forma, um breve percurso sobre o espaço na articulação ao corpo enquanto território material e as questões sobre mobilidade, pois, como assinala Santos, “o estudo da cidade exige a necessidade de articular o conceito de espaço” (2013, p. 67). Além do percurso bibliográfico, a pesquisa estabelece a análise empírica a partir do recorte do objeto propriamente dito, ou seja, a página *Rio de Janeiro - Cidade Maravilhosa*, na rede social digital Facebook.

Utilizamos o conceito de rede social a partir de Recuero (2009) que a define enquanto um conjunto de dois elementos, atores (pessoas, instituições, ou grupos que seriam os nós da rede) e suas conexões (interações ou laços sociais). Para tanto, dividimos a metodologia em duas etapas: a primeira de mapeamento e coleta de material e, posteriormente, montagem dos quadros de análise e interpretação dos dados, que aqui são apresentados em síntese, por meio de algumas postagens na rede social.

“A análise de redes sociais é, inerentemente, uma empreitada interdisciplinar. Seus conceitos foram desenvolvidos por um propício encontro da teoria social e da aplicação da matemática formal, da estatística e dos métodos computacionais” (Wasserman & Faust, citado por Fragoso, Recuero & Amaral, 2013, p. 115). Nessa perspectiva, o método foi construído levando em conta os estudos das estruturas decorrentes das ações e das interações entre os atores sociais dessa página (*Rio de Janeiro - Cidade Maravilhosa*), que foi escolhida pelo tempo de atividade no Facebook (está ativa desde 2009) e pelo número de usuários, que ultrapassava 1 milhão e 200 mil, na época da coleta dos dados.

O método da análise narrativa seguiu a própria estrutura hipertextual do objeto na medida em que os exemplos coletados foram extraídos aleatoriamente, mas em escopo temporal de seis meses (janeiro a junho de 2015), em observação não-participante, segundo as conexões necessárias à análise narrativa, na medida de sua tessitura enunciativa. Trata-se de uma espécie de netnografia, ou etnografia na Internet (Kozinets, 1997). “Praticar a etnografia é estabelecer relações, selecionar informantes, transcrever textos, levantar genealogias, mapear campos [...] mas o que a define é o tipo de esforço intelectual que representa” (Geertz, 1978, p. 15).

Isso se deve à característica do próprio meio, enquanto plataforma multimídia, que é atualizado a todo instante. Outro motivo é a própria articulação dos conceitos utilizados ao longo da pesquisa, que segue a estrutura das marcas, não necessariamente cronológicas, pois, como afirma Ricoeur, narrar é uma forma de estar no mundo e, dessa forma compreendê-lo: “a história é sempre a história dos homens que são portadores, agentes, vítimas das forças, das instituições, das funções, dos lugares onde estão inseridos” (2010, p. 10).

## **2. O espaço e a transformação da mobilidade**

Durante as idades mecânicas, o ser humano projetou seu corpo no espaço e, hoje, mais de um século depois da invenção da energia elétrica, projeta o próprio sistema nervoso central em uma aldeia global (McLuhan, 1964). Modalidades orais, escritas e imagéticas passaram a integrar um mesmo sistema da comunicação humana. A hibridização de textos, sons e imagens em uma mesma plataforma, interagindo em pontos múltiplos dentro de uma rede global e em tempo real modificou – e ainda está modificando – o caráter da comunicação no mundo.

Há uma transformação da cultura, na medida em que esta é mediada pela comunicação, ou seja, por um sistema de códigos e de crenças, historicamente produzido e transformado com o passar do tempo pelo desenvolvimento e pelos usos de sistemas tecnológicos.

A partir da influência desse novo sistema de multimeios, atravessado por interesses sociais, políticos e mercadológicos, emerge na contemporaneidade uma “cultura da virtualidade real”, que, de acordo com Castells, é outra forma de experimentar o espaço, onde a própria realidade (a experiência simbólica e material dos sujeitos) “é inteiramente captada, totalmente imersa em uma composição de imagens virtuais no mundo do faz-de-conta, no qual as aparências não apenas se encontram na tela comunicadora da experiência, mas se transformam na experiência” (1999, p. 395).

Esse sistema de comunicação transforma dimensões fundamentais da vida, como o tempo e o espaço: localidades reais e imaginadas são despojadas de seu sentido histórico, geográfico e cultural, reintegrando-se em redes fragmentárias de texto e imagens, em uma esfera cada vez mais fluida. Passado, presente e futuro se confundem para interagir no mesmo conteúdo: a imaterialidade e a mobilidade se tornaram palavras de ordem no cenário do século XXI.

Compreender as particularidades desse fenômeno técnico, bem como seu papel no mundo contemporâneo não é simples. Devido à penetrabilidade em todas as esferas da atividade humana, a chamada “revolução tecnológica da informação” nos obriga a mudar o olhar e a buscar ferramentas para entender esse novo suporte, inserido em um paradigma sociocultural desacreditado de grandes ideologias e contextos políticos fracassados.

As tecnologias digitais surgiram como a infraestrutura do ciberespaço (Johnson, 2001), enquanto *locus* de organização de um novo mercado da informação e do conhecimento, mas também de comunicação e de sociabilidades. Nesse contexto, tais tecnologias se desenvolveram, possibilitando a veiculação de mensagens em um mesmo suporte, o computador e, dessa tecnologia decorreu uma nova mídia – a Internet – que passou a implicar outra qualificação da vida, ou como caracteriza Muniz Sodré (2002), um *bios* virtual, que consiste em outra dimensão da realidade, com novas formas de perceber, pensar e formular a “materialidade”, particularmente em sua referência física.

Apesar de autores como Pierre Lévy (1999) e Jean Baudrillard (2002) afirmarem que o virtual provocou a anulação do espaço pelo tempo, gerando novos canais de distribuição de bens e de indivíduos, que se tornaram imagens e passaram a formatar seus corpos dentro de um ambiente artificial, acreditamos que o espaço não foi anulado, mas multiplicado em novas possibilidades geradas pela própria tecnologia. No nosso entendimento, há uma complexificação dos espaços possíveis de serem habitados. Nós, bifurcações, pontos de referência, janelas imaginárias que abrem outras dimensões virtuais; tudo isso constitui novas possibilidades espaciais, que determinam formas diferenciadas de se conceituar o espaço, lembrando, inclusive, o próprio corpo enquanto espaço material

e virtual, que se relacionam às dimensões fundamentais da mobilidade: física, informacional-virtual e do pensamento (Lemos, 2011, p. 16).

Richard Sennett, em uma reconstituição da história do corpo na civilização ocidental, lembra-nos como “o homem moderno é, acima de tudo, um ser humano móvel”. O sociólogo desenvolve seu pensamento a partir da revolução científica de William Harvey, o qual transformou a compreensão do corpo, relacionando-o ao advento do capitalismo moderno, que resultou em uma visão de liberdade associada ao fato do mover-se. Sennett afirma que no século XX as pessoas passaram a se deslocar rapidamente, especialmente em função de um “movimento total” condensado na tecnologia do automóvel. A partir da experiência corporal, o autor buscou uma “nova história da cidade”. Para Sennett, “o individualismo moderno sedimenta o silêncio dos cidadãos na cidade. (...) os lugares são para se passar à vista, mais do que cenários destinados às conversações (...) nossa ágora só existe na aparência (...) a cidade acabou por realizar o ideal iluminista do corpo em movimento” (1997, p. 214).

Para Lemos “não podemos dissociar comunicação, mobilidade, espaço e lugar” (2011, p. 16-17), na medida em que a comunicação desloca a informação de um espaço a outro, criando e reconstituindo sentidos, significados e subjetividades. O autor explica as dimensões da mobilidade –a física (corpos e objetos), a do pensamento (como desterritorialização por excelência, a partir de Deleuze e Guattari) e a informacional-virtual–, enquanto constituições fundamentais para a compreensão da cultura contemporânea, e ressalta que a mobilidade também evidencia sistemas de poder, devendo ser interpretada, inclusive, como performance. Segundo Lemos, existiria, hoje, uma correlação entre as mobilidades informacional e física, no que diz respeito ao acesso às tecnologias e objetos, pois “quanto maior for a potência de mobilidade informacional-virtual, maiores serão a mobilidade física” ou “os que podem se movimentar mais facilmente pelo ciberespaço são também os que têm maior autonomia para o deslocamento físico e vice-versa” (2011, p. 17-18).

No contexto do avanço do capitalismo na sociedade contemporânea, tal lógica de poder sobre o espaço se torna evidente, mas considerando que os meios de comunicação, responsáveis pela troca e circulação de dados e informações, e também os de transporte “implicam mobilidades constrangidas por imobilidades infraestruturais e dificuldades de acesso e de deslocamento” (2011, p. 18), conforme afirma o mesmo autor, consideramos que o corpo físico que precisa se deslocar nas grandes metrópoles está ultrapassado frente ao corpo que se transformou em pura imagem e adquiriu velocidade ampliada. O corpo físico é constrangido aos esbarros do excesso: pessoas disputam ruas e calçadas, se amontoam nos ônibus, nos trens e nos metrô e demoram horas no trânsito para se deslocar. O desenvolvimento dos meios de transporte, particularmente público, não foi proporcional ao crescimento da população. Um exemplo desse cenário é a cidade do Rio de Janeiro, na qual o Censo do Instituto Brasileiro de Pesquisa e Geografia (IBGE) demonstrou que, em quatro

anos, a população passou de 6.320.446 habitantes, em 2010, para 6.453.682 habitantes, em 2014; um aumento de mais 130 mil pessoas. Se compararmos com os números apresentados no resumo do sistema de transporte por ônibus no mesmo município, evidenciamos algumas disparidades. Como os dados mais atuais são de 2012, selecionamos o mesmo período de quatro anos, só que começando em 2008, de forma a ter a mesma proporção temporal. Em 2008 existiam 938 linhas de ônibus com 17.417.029 viagens realizadas e 788.123.538 km percorridos; em 2012 havia 703 linhas com 16.514.136 viagens realizadas e 755.123.683 km percorridos. Os dados confirmam a diminuição do serviço de transporte público em relação ao aumento da população.

Lemos, a partir de Massey, lembra que as disparidades no que tange às mobilidades se relacionam às “diferentes hierarquias e geografias de poderes” (2011, p. 18). A história do espaço e a cultura da mobilidade se transformam segundo as épocas, os contextos e a história de cada lugar. De acordo com o autor, é preciso levar em conta as noções de extensibilidade e de acessibilidade, as quais são complementares, na medida em que uma refere-se à capacidade do sujeito ou do grupo de superar as dificuldades de movimento e a outra se refere à potência para chegar ao ponto desejado. Em conjunto a essas dimensões, entram em cena a velocidade e a aceleração, vetores valorizados na sociedade da informação, na qual “a mobilidade se transforma em imperativo de conquista” (Lemos, 2011, p. 19) porque participa do formato histórico que amplia o espaço virtual, com as redes telemáticas e as conexões cada vez mais móveis e sem fio.

Nesse cenário, a produção de imagens deixa de ser um efeito de duplicação e representação para tornar-se processo de construção e simulação. Esse processo resulta em uma mediação tecnológica exacerbada, na qual os sujeitos são solicitados a viverem no interior de ambientes tecnocomunicacionais, onde a interatividade e a conectividade são permanentes e a mídia torna-se espaço privilegiado por atuar diretamente na construção da realidade. Fatos, sistemas e objetos passam a ser reapresentados a partir de um tempo vivo e a simulação torna-se uma *representação apresentativa* (Sodré, 2002), na qual a conjuntura temporal, marcada pela aceleração, configura outros sentidos de lugar, novas territorializações e experiências próprias nas cidades.

Segundo Sodré (2002), desde o pós-guerra, a revolução informacional vem transformando crenças, afetos e a “própria estruturação das percepções”, ao integrarem os mecanismos clássicos da representação aos novos dispositivos virtuais. Isso porque o conceito de mediação decorre da articulação híbrida de múltiplas instituições com diversas organizações de mídia, isto é, com atividades tecnológicas e mercadológicas.

Diante de uma sociedade assim constituída, viveríamos agora, em uma era na qual a materialidade física se transforma em imagem, apresentando-se, muitas vezes, como “ilusão da forma”, a partir da qual se pode experimentar o espaço: também as cidades se tornam experienciadas no fluxo da virtualidade do ciberespaço.

### 3. O Ciberespaço: ou a “imaterialidade material”

Num primeiro momento, caracterizado como espaço complexo, o ciberespaço se configura como território presente em vários lugares e, ao mesmo tempo, em lugar algum. Ao desconectar a tomada do equipamento que o abriga (determinado computador), ele desaparece, mas continua existindo alhures.

Assim como todas as outras coisas, o espaço também possui uma história. Os ambientes que habitamos ou atravessamos estão impregnados de imaginários que os constituíram da forma como os conhecemos. Com o ciberespaço não é diferente. Os sentidos empregados do conceito remontam às questões antigas, do início da era cristã. Em *Uma História do Espaço: de Dante à Internet*, Wertheim propõe um percurso sobre a constituição da espacialidade, considerando que fatores presentes na cultura ocidental resultaram em uma crença de que o ciberespaço, hoje, tornou-se o foco de sonhos essencialmente religiosos. A autora tenta compreender porque esse espaço digital é visto como uma tentativa de se construir um substituto tecnológico para o lugar cristão do Paraíso, onde “junto com a libertação da dor, virá também a libertação máxima” (Wertheim, 2001, p. 13), na medida em que o deslocamento se realiza sem o corpo físico.

Segundo Wertheim (2001), foi o matemático polonês Theodor Kaluza que propôs, além das quatro dimensões (espaço tridimensional e o tempo) mais uma que explicasse a força eletromagnética. O matemático acreditava que, assim como a gravidade, o eletromagnetismo também era um produto de dobras, mesmo sendo minúscula, de um espaço multidimensional. Essa ideia começou a ganhar força no século XIX, a partir da geometria não-euclidiana a qual questionou quantas dimensões do espaço existem ao nosso redor.

Mas foi só no século XX, por volta de 1980, com a descoberta das forças nucleares fraca e forte, que os cientistas passaram a crer que, além da gravidade e do eletromagnetismo, outras forças constituem o universo. Enquanto Kaluza explicou o eletromagnetismo adicionando mais uma dimensão as quatro de Einstein, físicos da contemporaneidade acreditam que para abrigar todas as forças teriam de adicionar mais seis dimensões ao espaço, totalizando onze.

Wertheim afirma que “talvez a característica mais radical desta visão de onze dimensões seja o fato que ela explica não somente todas as forças, mas a matéria também, como um subproduto da geometria do espaço” (2001, p. 211). Desta forma, o espaço se torna a única categoria do mundo científico, sendo matéria e força, aspectos do espaço, e, quando tudo é espaço apaga-se o lugar do sonho, do outro possível, do imaterial. É nesse contexto que surge o ciberespaço, segundo a autora, quando a ciência acaba com o sonho da arte e da ficção de construir um espaço que esteja além das dimensões conhecidas do mundo físico, como fora o espaço desenhado por Dante Alighieri na *Divina Comédia*. Os espaços imaginados pelo poeta serviram para alimentar as imaginações medievais, que, hoje, acreditamos, estão revestidas em novos suportes, como o espaço digital.

Assim como Dante, que viaja com e sem seu corpo na *Comédia*, os sujeitos que entram no espaço digital possuem uma espécie de bimatêrialidade, uma real e outra virtual, uma vez que seu corpo permanece no espaço físico diante do computador e sua imagem, seu espectro, navega no espaço digital. Apesar de não possuir o peso da matéria, o espaço digital inclui características que fornecem a ilusão corporal. Simulando o espaço físico, em um ambiente multisensorial (imagem, texto, som, movimento), o ciberespaço remete, de certa forma, às proporções de comprimento, largura, espessura e, principalmente, em nossa hipótese, duração. Essas características, apesar de imateriais, fornecem a impressão de materialidade. Como nos sonhos, as imagens se materializam apesar de continuarem imateriais. O ciberespaço, nesse sentido, se configura como outra dimensão, na qual os corpos podem viajar sem fechar os olhos ou sair do lugar.

O termo ciberespaço, inventado pelo escritor de ficção científica William Gibson, em 1984, descreve um conjunto de redes de computadores por meio dos quais todas as informações circulavam. Desta forma, é possível compreender o ciberespaço como um ambiente simulado (realidade virtual) e como o conjunto de redes de computadores, interligadas por meio da Internet. O ciberespaço é uma entidade real (Lemos, 2002), pois faz parte de uma cultura planetária crescente. Ao contrário de um espaço fechado, é um local transnacional onde o corpo é suspenso pela abolição da própria noção do espaço convencional e pelos usuários que entram em jogo em diversos meios de sociabilidade.

Se a tendência da física foi gradualmente abolir a matéria em função do espaço (corpo como matéria), no ciberespaço a questão do corpo (sua presença nesse espaço de informação) torna-se fundamental. Sendo um local de informação, tudo se torna fluido e mutável. O conceito de rede aparece como um conglomerado de nós e de bifurcações, onde em cada nó é possível enxergar outro nó e nunca sua borda. Isso faz com que tenhamos a impressão de estarmos imersos em um espaço infinito – não que ele não tenha fim, mas porque não conseguimos ver o fim.

#### **4. O espaço-rede**

O conceito de rede, que nos anos 1960 era tido como algo fechado, secreto e finito, tendo como paradigma a rede tradicional, definida pela física, um lugar onde outros objetos eram retidos, e sua principal função se localizava fora dela. Nos anos 1990, a rede passa a ser considerada como espaço de fluxos, aberto e infinito e, nos anos 2000, o sentido da rede se torna intrínseco a ela, com a conotação de que a informação flui por dentro de suas bifurcações.

Se na Idade Média e no Renascimento o mundo era formado por corpos (matéria) e nas Idades Clássica e Moderna o mesmo ambiente era constituído por forças, o ciberespaço é o mundo da informação: fluida, móvel e flexível, no

qual se estabelece um novo local de comunicação, de sociabilidade, de organização e transações, mas ainda, um mercado de informação e de conhecimento.

O incremento de ferramentas múltiplas possibilitou a criação de espaços específicos de comunicação dentro do ciberespaço, unindo sujeitos com interesses comuns em comunidades virtuais e redes de sociabilidade. Para Janet Murray (1999), o computador passou a ser visto como espaço a partir do momento em que, através da interatividade com o programa, o usuário sentia que era possível modificar o espaço “do outro lado da tela”. Tornou-se possível perceber a presença do outro no ambiente virtual, permitindo, inclusive, a criação de espaços como mundos, ou seja, como lugares habitados e modificados por seus habitantes, como alegorias.

O ciberespaço pode ser visualizado a partir da metáfora da noosfera, uma camada da consciência humana digitalizada, na medida em que é uma espécie de pele abstrata, onde circulam informações e pessoas, como espectros digitais. O conceito de noosfera foi elaborado pelo francês Pierre Teilhard de Chardin e evoca o compartilhamento de ideias e pensamentos como oportunidade de se alcançar um mundo melhor. Morin (2001, p. 139) recorre à etimologia do termo noosfera (do grego *noos*: mente e *sphera* - corpo limitado por uma superfície redonda) para explicar que o conceito é uma expressão que representa a camada psíquica nascida da noogênese, que cresce e envolve nosso planeta acima da biosfera (camada formada pela multidão de seres vivos, que cobre a superfície do globo). Para Morin, a noosfera é, portanto, o resultado da noogênese: uma camada mais madura, em crescimento e definitiva, estabelecida pelo conjunto do pensamento do ser humano, que está aberta a todas as transformações sutis, desde o estado primitivo até a abrangência de todo o conhecimento humano, às ideias e tecnologias cada vez mais complexas. Sodré sintetiza o conceito como “um meio-ambiente vinculado a ecossistemas intelectivos ou um *ethos* auto-organizado e mediador das relações de saber entre os sujeitos e o indivíduo consigo mesmo” (2002, p. 132).

Toda a rede telemática é utilizada para o transporte de conteúdos diversos como trocas de arquivos, fotos, vídeos, músicas, entre outros, com velocidade cada vez mais ampliada. No contexto da comunicação planetária e multimodal, a rede agrega pessoas, independentemente da localidade geográfica, inibindo, se desejado, referências materiais (físicas). A partir dessa percepção, o ciberespaço não seria mais um espaço de simulação da vida, mas a própria vida, tornando-se novo campo de possibilidades. Essa concepção de um espaço desmaterializado do corpo faz parte do antigo sonho de criação de um mundo paralelo, “pós-humano”. É a partir dessa concepção que problematizamos a experiência da vida cotidiana nas grandes cidades, na medida em que se instaura um paradoxo: o espaço midiaticizado das redes digitais se multiplica em informação, proporção e velocidade, enquanto o espaço físico torna-se cada vez mais obstruído pelo excesso de materialidade (construções, sistemas e pessoas).

O sistema capitalista inaugura megalópoles caóticas e asfíxiantes, distribuindo poluição visual: vive-se o cotidiano em cidades cada vez mais midiaticizadas. Nessa realidade, “as instituições, as práticas sociais e culturais articulam-se diretamente com os meios de comunicação, de tal maneira que a mídia se torna progressivamente o lugar por excelência da produção social de sentido, modificando a ontologia tradicional dos fatos sociais”, configurando-se o que Sodré (2002, p. 27) denomina como “sociedade midiaticizada”. Para Beatriz Jaguaribe, “há, nos meios de comunicação, uma produção de realidades exacerbada pelo sensacionalismo, pela propulsão do choque, pela necessidade imperiosa de produzir novidades, pela vertiginosa velocidade de informações fragmentárias que não compõem um retrato total do social-global” (2007, p. 17).

O cotidiano é articulado por redes de conteúdos informacionais –notícias, entretenimento, publicidade, jogos, entre outros– produzindo diferentes formas e interações em múltiplas referências simbólicas. Nesse contexto, o efêmero atua, não como “criação exclusiva da velocidade, mas de outra vertigem, trazida com o império da imagem e a forma como ela é engendrada” (Santos, 2013, p. 28). A urgência e a velocidade imprimem o ritmo do cotidiano, ou como afirmam Lipovetsky e Serroy, o homem apressado que outrora representou a euforia da descoberta da velocidade como parte do romantismo da Modernidade, na qual a aceleração é contínua, agora não traduz mais do que a imagem de um indivíduo na “busca impossível de si” (2015, p. 416).

## **5. Rio de Janeiro. “A Maravilhosa” Cidade Midiaticizada**

Em um mundo de fluxos de poder e de imagens globais, as redes sociais conectam e desconectam indivíduos e grupos, conforme objetivos e decisões estratégicas (Castells, 1999). Em razão de sua diversidade, o sistema é capaz de abarcar múltiplas formas de expressão, bem como a variedade de interesses, valores, imaginações e conflitos. É nesse contexto, dentro do espaço das redes sociais, que verificamos o paradoxo narrativo da experiência do cotidiano nas cidades. Conforme citado na introdução, nesse artigo analisamos a página *Rio de Janeiro - Cidade Maravilhosa* no Facebook (figura 1), a qual se intitula como negócio e divulga diversos pontos turísticos e de serviços do município.

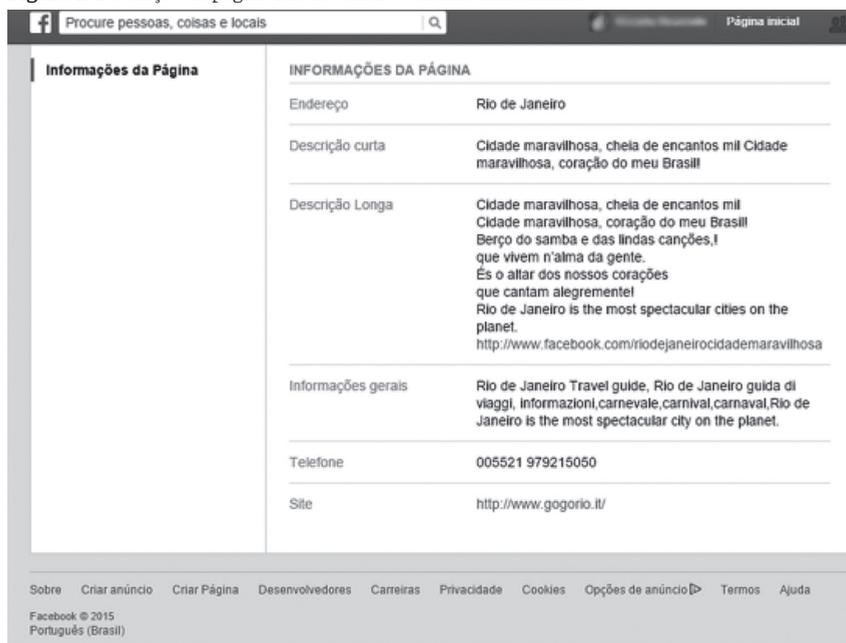
**Figura 1.** Página inicial da página Rio de Janeiro - Cidade Maravilhosa

Fonte: *Print* da Autora

A página, que possui mais de 1,2 milhão de seguidores, ou seja, usuários que participam do espaço e recebem atualizações diárias dos posts – conteúdos, notícias, fotografias, entre outros – traz como descrição (figura 2) trechos do hino do Rio de Janeiro, *Cidade Maravilhosa*, popularmente conhecido com o arranjo que o tornou marchinha de carnaval, em 1935.

Na análise das postagens, realizada por meio de netnografia como supracitado, verificamos a dualidade impressa entre representação e experiência dos usuários na cidade do Rio de Janeiro, como é possível observar em alguns exemplos a seguir. As postagens realizadas na página publicitam a experiência estética da cidade por meio de fotografias, vídeos e textos dos pontos turísticos e das belezas naturais e arquitetônicas (figura 3), as quais objetivam confirmar o discurso construído da “cidade maravilhosa, cheia de encantos mil”. No entanto, quando se percorre com atenção os comentários dos usuários da página, é possível notar o paradoxo entre a representação fabulada no espaço virtual e a experiência cotidiana atravessada no espaço físico da cidade, conforme exemplos das figuras 4, 5, 6 e 7.

**Figura 2.** Descrição da página Rio de Janeiro - Cidade Maravilhosa



Fonte: *Print* da autora

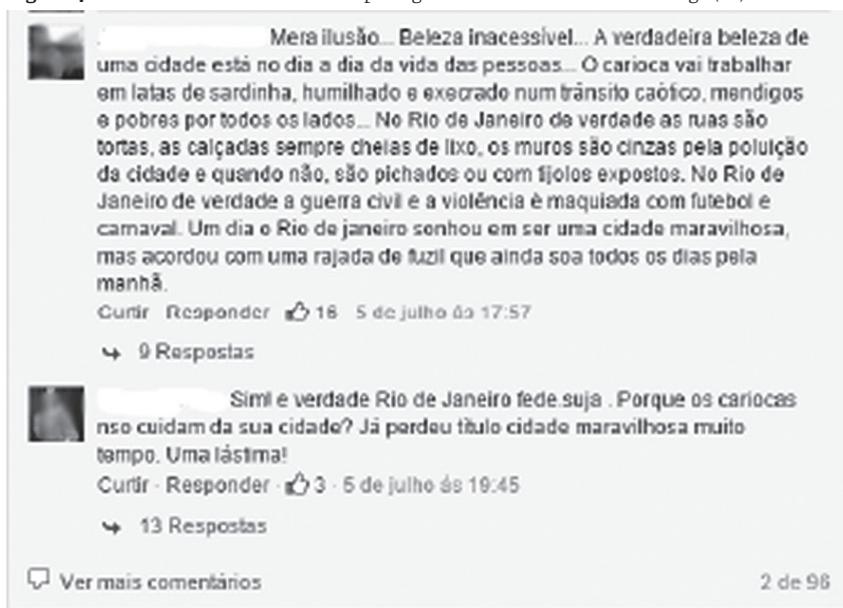
**Figura 3.** Exemplo de postagens dos pontos turísticos e belezas naturais do Rio



Fonte: *Print* da autora

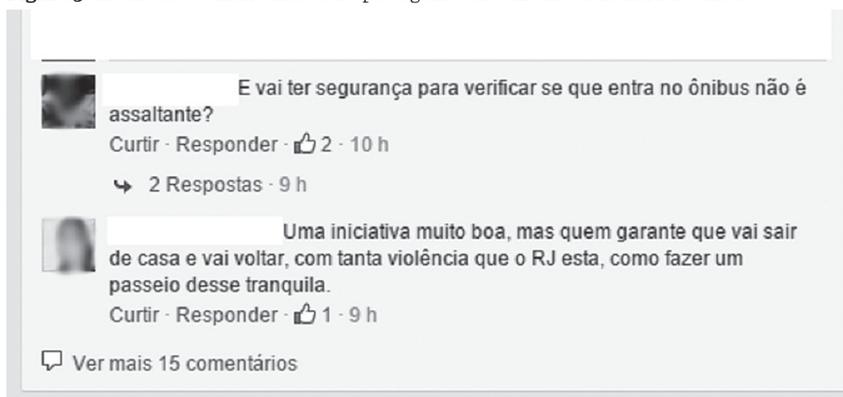
Na figura 4, em resposta a postagem de um vídeo da Praia de Botafogo e arredores, realizado com drone (veículo aéreo não tripulado com câmeras de vídeo para diversos fins) e, visualizado por mais de 26 mil pessoas, dois usuários utilizam o espaço dos comentários para contrariar a narrativa estética, pautada no espetáculo da cidade pela lógica da beleza. Um dos usuários afirma: “[...] a verdadeira beleza de uma cidade está no dia a dia da vida das pessoas [...] O carioca vai trabalhar em latas de sardinha, humilhado e execrado num trânsito caótico, mendigos e pobres por todos os lados [...]”, outro seguidor da página concorda: “Sim! É verdade: Rio de Janeiro fede. Suja [...]”. Em outro exemplo (figura 5), referente a uma postagem sobre o Circuito Cultural Rio Ônibus, no qual se oferece passeios culturais pelo centro da cidade, com entradas em museus e transporte gratuitos, em comemoração aos 450 anos do município, um dos seguidores pergunta: “E vai ter segurança para verificar se quem entra no ônibus é assaltante?”, enquanto outro usuário da página afirma: “uma iniciativa muito boa, mas quem garante que vai sair de casa e vai voltar, com tanta violência que o RJ está [...]”.

**Figura 4.** Trecho dos comentários sobre postagem do vídeo da Praia de Botafogo (RJ)



Fonte: Print da autora

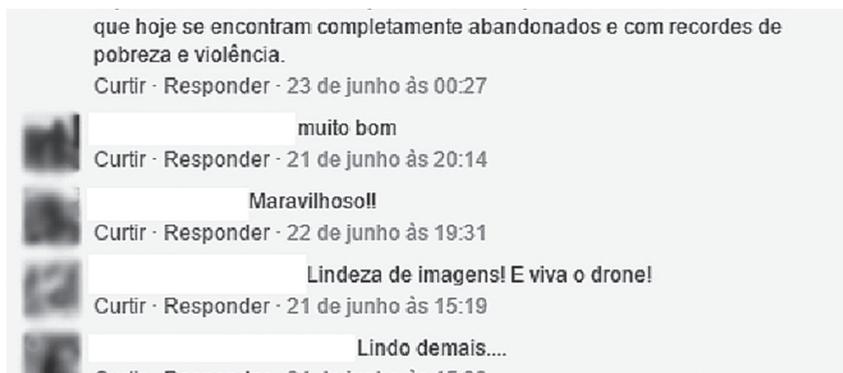
**Figura 5.** Trecho dos comentários sobre postagem sobre Circuito Cultural Rio Ônibus



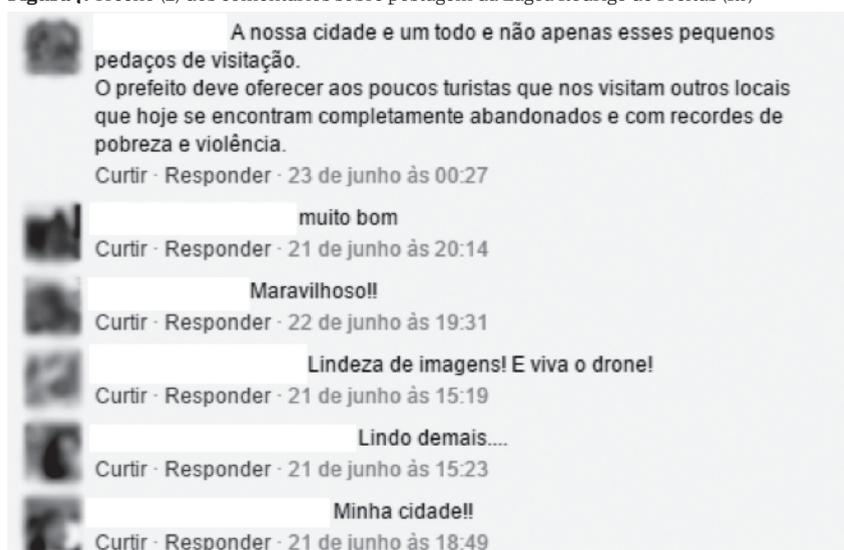
Fonte: *Print* da autora

Na figura 6, os trechos comentados se referem a outro vídeo, dessa vez da Lagoa Rodrigo de Freitas, zona sul da cidade. O comentário de uma usuária que afirma estar “ansiosa para curtir as férias em agosto” se mistura ao receio da violência dos seguidores que textualizam: “[...] de carro vai ficar entupido num trânsito burro, a pé vai ser roubado e esfaqueado [...]” e, “[...] amei, mas na Lagoa não fui...não vou...e nem indico p ninguém...só pra constar foi lá q mataram um médico em um assalto [...]”.

**Figura 6.** Trecho dos comentários sobre postagem da Lagoa Rodrigo de Freitas (RJ)



Fonte: *Print* da autora

**Figura 7.** Trecho (2) dos comentários sobre postagem da Lagoa Rodrigo de Freitas (RJ)

Fonte: *Print* da autora

Em outro trecho sobre a mesma postagem (figura 7), um dos usuários parece ironizar, afirmando que “o prefeito deve oferecer aos poucos turistas que nos visitam outros locais que hoje se encontram completamente abandonados e com recordes de pobreza e violência”. A ironia se evidencia, se levarmos em conta os dados da empresa de Turismo do município, RioTur, os quais revelam que apenas no período do Carnaval 2015, a cidade recebeu mais de 1 milhão de turistas.

Dentro do espaço das redes sociais observamos como se dá a construção narrativa sobre a cidade, que hibridiza afetos e alegorias diversos. Segundo Moraes, as “tecnointerações exercem influência marcante nos padrões de sociabilidade e nas percepções dos indivíduos” (2006, p. 36), que, na contemporaneidade, navegam por circuitos eletrônicos e digitais em ambientes virtuais, nos quais as emissões, muitas vezes, “generalizam textos e imagens que estruturam simbolicamente a vida e a produção”.

As narrativas moldam, mas também são moldadas por características da expressão pessoal ou pessoalizada do *locus* dessas redes sociais digitais, configurando aos usuários numa produção performática de si e do espaço da cidade, pois compartilham enunciados e opiniões na coletividade. Vive-se mais em experiências que tocam o corpo enquanto espaço simbólico, ainda que o paradoxo permaneça englobando a lógica da materialidade/imaterialidade, ou seja, a dimensão dessa era da imagem e de tecnologias cada vez mais sinestésicas insere o afeto na circulação dos conteúdos (Sodré, 2006). Reconhecem-se narrativas contidas na ilusão, na emoção, na imaginação, na estetização dos lugares e

territórios, mas também na desilusão das experiências cotidianas, na vivência e atravessamentos dos espaços das cidades.

A situação enunciativa verificada nas postagens da página *Rio de Janeiro - Cidade Maravilhosa* no Facebook não dá conta de uma racionalidade linguística –nem a partir de lógicas argumentativas da comunicação–, mas ocorre por meio do próprio paradoxo que estabelece, numa espécie de política de afetos, a partir do que Sodré designa como configuração de estratégias sensíveis, referentes “aos jogos de vinculação dos atos discursivos às relações de localização e afetação dos sujeitos” (2006, p. 10) no interior dessa rede. Nesse sentido, a ambiência midiática insere o afeto (como afetividade e/ou afetação) no circuito das relações cotidianas em redes por atração ou por repulsa e, talvez, por isso, o espaço explorado enquanto fluxo e alegorias e, revestido por uma estetização exacerbada, confunde-se à “realidade dura e crua” daqueles que experimentam o cotidiano, para além da ambiência imaterial.

## 6. Considerações Finais

Com o aumento dos fluxos de informações e de imagens, as relações tornaram-se ainda mais mediadas e os indivíduos passaram a compartilhar cada vez mais interesses, ideias e relacionamentos em redes colaborativas na Internet (redes sociais). Essas plataformas mobilizam cada vez mais usuários, que agregam informações, construindo-se e comunicando com outros atores, deixando vestígios que permitem o reconhecimento das formas de suas conexões, bem como o compartilhamento nessas redes (Rezende, 2014).

Como afirma Moraes, “a vida social, as mentalidades, os valores e os processos culturais parecem definitivamente vinculados a telas, monitores e ambientes virtuais” (2010, p. 15) e, diante dos registros e da aceleração retórica cada vez maior, há uma incitação à consciência “fascinada, emocionada, afetivamente mobilizada a entrar no jogo da produção e do consumo dos efeitos energéticos do real” (Sodré, 2006, p. 123).

Nessa análise, nossa maior contribuição é a de pensar o contexto das práticas comunicacionais cotidianas, atreladas ao desenvolvimento de novos regimes de processamento de informação que configuram sujeitos, suas ações e vivências, transformando o espaço e sendo modificado por ele. Portanto, reforçar a importância da tecnologia e da mídia nos estudos sobre a sociedade contemporânea e refletir acerca de como os novos espaços são utilizados no cotidiano, a partir das práticas atravessadas pelos meios de comunicação.

Para Heller, a circunstância histórica, onde o homem constitui suas finalidades, “é a unidade de forças produtivas, estrutura social e formas de pensamento, ou seja, um complexo que contém inúmeras posições teleológicas”. De acordo com a autora “a vida cotidiana é a vida de todo homem” (2008, p. 32-33).

O lugar, o espaço, a cidade também é o cotidiano. Segundo Santos, “cada lugar é, à sua maneira, o mundo” ou o “intermédio entre o mundo e o indivíduo” (1999, p. 251). O geógrafo acredita que para se pensar o espaço é necessário empirizar o tempo, que, segundo ele, é um dos grandes problemas que se colocam para a história das cidades e da urbanização. Santos afirma que a aceleração contemporânea impôs novos ritmos ao deslocamento dos corpos e ao transporte das ideias, somando novas conjunturas à história dos indivíduos (2013, p. 28 e p. 65). A aceleração contemporânea é, por isso mesmo, um resultado também da banalização da invenção, do pertencimento prematuro dos engenhos e de sua sucessão alucinante. São, na verdade, acelerações superpostas, concomitantes, ao que hoje assistimos. Daí a sensação de um presente que foge (Santos, 2013, p. 28).

Para Jaguaribe (2007, p. 21), a superlotação das cidades com multidões de anônimos e a aceleração do cotidiano pela velocidade dos novos meios de transporte associada ao impacto das máquinas de visualidade, configuraram a experiência, estabelecendo a vertigem, o efêmero e o choque. As novas tecnologias de informação e de comunicação “criam zonas virtuais de cidades cibernéticas, conectadas pelas tramitações efetuadas entre milhares de internautas navegando na rede” (2007, p. 98). As práticas sociais cotidianas permitem lançar um olhar sobre a relação do usuário com os meios – redes – onde ela é engendrada, o que supõe uma participação tanto da cultura quanto das instituições midiáticas como sujeitos históricos, participantes da construção de um saber que é produto de ingerências múltiplas. A própria experiência cotidiana das cidades, nesse sentido, se apresenta estetizada, ficcionalizada, pelas ocorrências espetaculares e/ou sensacionais dos registros nesse espaço: violências, deficiências em infraestrutura, condições de vida.

Há que se pensar sobre a própria comunicação como um ato cotidiano mediado pela experiência no espaço contemporâneo e não esquecer o quanto ela circula, interfere, une e ao mesmo tempo segrega, distingue e determina acontecimentos, opiniões, representações. As narrativas que performam a representação do Rio de Janeiro nas redes sociais desprendem emoção, dramaticidade e, em algumas vezes, até mobilização, mas não exprimem a realidade em si, pelo próprio paradoxo que estabelece, ou seja, a interpretação da realidade depende da evocação de noções culturalmente produzidas e, hoje, no século XXI, a existência do mundo imaginado, fabulado às nossas apreensões, ultrapassa e permeia nossa própria experiência porque se confunde com ela: o espaço não é simples materialidade, mas “teatro obrigatório da ação”, como dizia Santos (2013, p. 35), ação que, hoje, fornece sentido à “materialidade também imaterial”.

## Referências Bibliográficas

- Baudrillard, J (2002). *Tela Total. Mitos-ironias da Era Virtual e Imagem*. Porto Alegre: Sulinas.
- Castells, M. (1999). *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra.
- Castells, M. (2009). *Communication Power*. New York: Oxford University Press.
- Facebook (2015, julho, 15). Recuperado de <http://goo.gl/Cxv1VV>.
- Fragoso, S.; Recuero, R. & Amaral, A. (2013). *Métodos de pesquisa para Internet*. Porto Alegre: Sulina.
- Geertz, C. (1978). *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: Zahar Editores.
- Heller, A. (2008). *O cotidiano e a história*. São Paulo: Paz e Terra.
- IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. (2015, junho,15). Recuperado de <http://www.cidades.ibge.gov.br/>
- Jaguaribe, B. (2007). *O choque do real: estética, mídia e cultura*. Rio de Janeiro: Rocco.
- Johnson, S. (2001). *A cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Kozinets, R. (1997). "I Want to Believe": A Nethnography of the 'X-Philes' Subculture of Consumption. En Brucks, M. & MacInnis, D.J. (Eds.). *Proceedings of the Advances in Consumer Research* (pp. 470-475). Volume 24, Provo, UT: Association for Consumer Research.
- Lemos, A. (2002). *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina.
- Lemos, A. (2011). *Cultura da Mobilidade*. En Beiguelman, G. & La Ferla, J. (Eds.) *Nomadismos Tecnológicos*. São Paulo: Senac.
- Levy, P. (1999). *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34.
- McLuhan, M. (1964). *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix.
- Moraes, D. (Ed.) (2006). *Sociedade Mediatizada*. Rio de Janeiro: Mauad.
- Moraes, D. (2010). *Mutações do Visível: da comunicação de massa à comunicação de rede*. Rio de Janeiro: Pão e Rosas.
- Morin, E. (2001). *O Método 5: A humanidade da humanidade*. Porto Alegre: Sulina.
- Murray, J. (2003). *Hamlet on the Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itáu Cultural, Editora Unesp.
- Recuero, R. (2009). *Redes Sociais na Internet*. Porto Alegre, Sulina, 2009.
- Rezende, R. (2014). A catarse cotidiana: performances dramáticas no Facebook. *Revista Culturas Midiáticas*. Universidade Federal da Paraíba, v. 7. Recuperado de <http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/cm>
- Rstomrj. (2015, junho 15). Resumo do sistema de transporte por ônibus no município do Rio de Janeiro - 1984 a 2012. Recuperado de <http://goo.gl/KCq928>.
- Ricoeur, P. (2010). *Tempo e Narrativa: a intriga e a narrativa histórica*. Tomo 1. São Paulo: Martins Fontes.
- Riotur. (2015, junho, 15). Empresa de turismo do município do Rio de Janeiro.

- Recuperado de <http://www.rio.rj.gov.br/riotur>.
- Santos, M. (1999). *A natureza do espaço. Técnica e tempo, razão e emoção*. São Paulo: Hucitec.
- Santos, M. (2000). *Por uma outra globalização. Do pensamento único à consciência universal*. Rio de Janeiro: Record.
- Santos, M. (2013). *Técnica, Espaço, Tempo*. São Paulo: Edusp.
- Sennett, R. (1997). *Carne e Pedra: o corpo e a cidade na civilização ocidental*. Rio de Janeiro: Record.
- Sodré, M. (2002). *Antropológica do Espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede*. Petrópolis: Vozes.
- Sodré, M. (2006). *As estratégias sensíveis: afeto, mídia e política*. Petrópolis: Vozes.
- Wertheim, M. (2001). *Uma história do espaço: de Dante à Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.