

2. Convergências: cidade digital, design, comunicação e arte



2. Convergências: cidade digital, design, comunicação e arte

2.1. Cidade, design, comunicação e arte

2.2. Cidades digitais ou as cidades da era da cultura digital

2.3. Cidades digitais governamentais

Creio que é o momento de reinventar o desenvolvimento urbano e repensar o papel da arquitetura. As recompensas são grandes, assim como os riscos. Mas não temos escolha; na realidade, não podemos optar. Precisamos aprender a construir e-topias — cidades eletronicamente servidas e globalmente ligadas para o alvorecer do novo milênio.

Mitchell (2002, p.28).

2. Convergências: cidade digital, design, comunicação e arte

As cidades são sistemas complexos¹² por excelência. A complexidade das cidades advém do fato de elas serem produtos culturais, artefatos humanos, e, portanto, construções simbólicas. Para estudarmos a cidade, é preciso que as observemos de um ponto de vista bastante definido. Ferrara (2000, p.23) afirma que “a cidade concreta exige ser tornada empírica por meio de um método próprio que se transforma conforme os ângulos pelos quais a cidade é enfocada”.

Para o desenvolvimento da pesquisa, problematizamos a cidade a partir da sua relação com o design, com as comunicações e com as artes. Para nós, a cidade pode ser entendida como uma manifestação humana conformada pelas técnicas e tecnologias comunicacionais e artísticas. Conduzindo o nosso discurso por esse caminho, percebemos que, ao longo da história, a compreensão dos homens sobre o espaço habitado foi se transformando. Assim, podemos afirmar que a visão de mundo de cada indivíduo é extremamente dependente das possibilidades de comunicação e de representação.

Mais recentemente, com o advento das novas tecnologias de informação e comunicação, e, mais especificamente, a partir da conexão quase planetária via Internet, as cidades ganharam novos contornos. Por meio da representação e da comunicação digitais, os limites geográficos das cidades foram extrapolados e uma nova possibilidade de agrupamento humano foi evidenciada. Nesse sentido, a cidade digital surgiu como uma nova dimensão da cidade real.

¹² De acordo com Rosnay (1997, p.416), uma cidade, uma célula e um ecossistema são exemplos de sistemas complexos. “Um sistema complexo caracteriza-se pelo número dos elementos que o constituem, pela natureza das interações entre esses elementos e pela diversidade das ligações que unem esses elementos entre si”. A forma mais elementar de comportamento complexo, segundo Johnson (2003, p.15), é definida por “um sistema com múltiplos agentes interagindo dinamicamente de diversas formas, seguindo regras locais e não percebendo qualquer instrução de nível mais alto”. Ainda de acordo com Johnson (2003, p.29), “a cidade é complexa porque surpreende, sim, mas também porque tem uma personalidade coerente, uma personalidade que se auto-organiza a partir de milhões de decisões individuais, uma ordem global construída a partir de interações locais”.

Ao longo deste capítulo, traçamos alguns caminhos interagentes entre as cidades, o design, as comunicações e as artes, os quais resultaram na construção da cidade digital. Também nos aproximamos de uma conceituação possível para a cidade digital governamental, uma representação oficial da cidade no meio digital.

2.1. Cidade, design, comunicação e arte

Não é tarefa fácil definirmos o que é uma cidade, tampouco há um consenso sobre suas origens. É preciso que a cidade seja encarada com a complexidade que lhe é peculiar, uma vez que é passível de múltiplas abordagens. Não é à toa que a cidade é objeto de investigação e estudo de diversas ciências, como, por exemplo, o Urbanismo, a Geografia e a História.

Mesmo havendo uma variedade de pontos de vista, alinhamo-nos com aqueles que defendem a hipótese de que o surgimento das cidades está relacionado com algumas necessidades de trocas humanas, dentre as quais se destacam os intercâmbios econômico, religioso, social e cultural. De acordo com Mumford (apud Lemos, M., 2000, p.117), as primeiras aglomerações, que tinham um objetivo religioso e depois defensivo, “evoluíram para o lugar da produção cultural, do comércio, da política, afirmando-se cada vez mais como espaços para trocas”.

Ao compreendermos as cidades como objetos culturais e tecnológicos, resultantes das especializações física e social, podemos traçar correlações entre elas, o design, as comunicações e as artes. E, nesse sentido, podemos dizer que boa parte da história das cidades se imbrica com a história das artes e das comunicações¹³.

Antes mesmo da constituição das cidades propriamente ditas, técnicas de comunicação e socialização foram desenvolvidas pelos homens para que pudessem lidar uns com os outros. Braida e Colchete Filho (2006, p.1) apontam

¹³ É bastante oportuno lembrarmos que, para Argan (2005), há uma identidade entre arte e cidade e que segundo Graham e Marvin (1996, p.313, apud Lemos, A., 2000a, p.117), “as cidades desenvolveram-se, pelo menos em parte, para facilitar a comunicação”. Sendo assim, podemos afirmar que há imbricações históricas das artes e das comunicações com as cidades. Também cabe ressaltar que, de acordo com Santaella (2005c), podemos verificar um processo de convergência das artes e das comunicações.

que, ao manipularem os quatro grandes elementos da natureza (a terra, a água, o fogo e o ar), os homens estavam desenvolvendo “técnicas para se relacionar com o mundo natural e criar mecanismos para transformá-lo, fosse por questões de sobrevivência física, fosse, também, para sobrevivência simbólica”.

Dentre as muitas definições, aquela que afirma que “a cidade é o local de estabelecimento aparelhado, diferenciado e ao mesmo tempo privilegiado” (Benevolo, 1999, p.23) nos é, também, bastante apropriada. Considerando essa citação, podemos dizer que as cidades nascem e se perpetuam conformadas pelas mãos dos homens, pelas técnicas e pelas tecnologias por eles desenvolvidas. Esse pensamento se enquadra muito bem dentro da visão de “mundo tecnológico” apresentado por Duarte (2003, p.14-20).

Duarte (2003, p.15) nos lembra que foi “McLuhan [quem] mostrou como a história e o pensamento se transformaram em relação direta com o desenvolvimento tecnológico”. Duarte (2003, p.15) aponta, ainda, que a partir do abandono das técnicas primitivas e do surgimento dos instrumentos que trabalhavam por si mesmos, o mundo deixou de ser técnico para se tornar cada vez mais tecnológico¹⁴.

A substituição do modo de produção artesanal, pautado em técnicas manuais, pela industrialização, introduzida com a Revolução Industrial, inaugurou a soberania das máquinas, ou seja, o predomínio das tecnologias sobre as técnicas. Santaella (2003, p.152-153) afirma que

enquanto a técnica é um saber fazer, cuja natureza intelectual se caracteriza por habilidades que são introjetadas por um indivíduo, a tecnologia inclui a técnica, mas avança além dela. Há tecnologia onde quer que um dispositivo, aparelho ou máquina for capaz de encarnar, fora do corpo humano, um saber técnico, um conhecimento científico acerca de habilidades técnicas específicas.

No entanto, segundo Braida (2006a), as máquinas não devem ser vistas simplesmente como instrumentos de substituição ou ampliação da força de trabalho humana, mas também, como meios de superação dos limites espaço-temporais. Assim, as inúmeras inovações tecnológicas, como, por exemplo, as

¹⁴ Para Duarte (2003, p.20), “a técnica é a conjugação de objetos com o conhecimento de sua manipulação para que se atinjam determinados fins, enquanto a tecnologia é composta de instrumentos que trazem em si o modo de atingir esses objetivos, dispensando, após a criação, a arte do saber fazer”.

máquinas a vapor, as movidas pela energia elétrica e os meios de transporte, aliados aos meios de comunicação, suscitaram significativas alterações no comportamento humano e ampliaram as possibilidades de ação do Homem.

Especialmente no século XX, com o desenvolvimento do Desenho Industrial, uma grande quantidade de objetos elétrico-eletrônicos foi concebida e/ou aprimorada. Junto com esses objetos, surgiram também as máquinas de captura, projeção e impressão de imagens, as quais são consideradas por Santaella (2005c, p.11) como “máquinas de produção de bens simbólicos, máquinas mais propriamente semióticas, como a fotografia, a prensa mecânica e o cinema”.

A partir de então, principalmente após a segunda metade do século XX, os meios de massa (os impressos, a fotografia, o rádio, os discos, o cinema, a televisão) se infiltraram verdadeiramente no cotidiano da sociedade. Dessa forma, já não se podia mais conceber os meios de comunicação desarticulados das novas tecnologias. Assim, de uma vez por todas, as cidades foram indelevelmente marcadas pelos meios de comunicação¹⁵, os quais exerceram uma influência direta no campo do Design, nas formas de representação e na maneira como os indivíduos percebiam o espaço urbano.

De acordo com Lévy (2000b, p.160), “as criações de novos modos de representação e de manipulação da informação marcam etapas importantes na aventura intelectual humana”. Nesse mesmo sentido, Santaella (2005c, p.9-10) menciona que “a introdução de novos meios de comunicação conforma novos ambientes culturais, sendo capaz de alterar as interações sociais e a estrutura social em geral”. A autora ainda explica que tal fato ocorre devido à impossibilidade de os meios de comunicação se desvincularem do “nível de desenvolvimento das forças produtivas de uma sociedade”.

Cabe ressaltar que o modo de representação do mundo esteve sempre muito ligado às artes, às técnicas e às tecnologias disponíveis em cada momento da História. Das inscrições das cavernas, passando pela perspectiva estudada no

¹⁵ De acordo com Ferrara (2002, p.137) “em todas as expressões artísticas do século 19 observa-se que a cidade atua como um espetáculo ou como campo dramático e não como território comunicativo. É necessário aguardar a segunda metade do século 20 para que a consciência da cidade enquanto território de manifestação comunicativa se manifeste e se imponha como área de investigação nas suas manifestações formal e informal”.

Renascimento, aos sistemas de representação desenvolvidos após a Revolução Industrial, o entendimento e a percepção¹⁶ dos homens sobre o espaço no qual habitam se alteraram sobremaneira¹⁷. Conforme afirma Lévy (2000b, p.160), “nossa percepção da cidade onde vivemos muda dependendo se costumamos ou não consultar seus mapas”.

A partir da constatação de que há caminhos interatuantes entre o design, as artes, as comunicações e a condição urbana da cidade industrial é que Santaella (2005c, p.12) afirma que

a intersemioticidade dos meios de massa colocava-se em agudo contraste com a pureza estética que era típica das “belas artes”, especialmente da pintura e da escultura. Entretanto, as artes que, desde o Renascimento, estavam protegidas pelo invólucro de potentes sistemas de codificação, como é o caso da perspectiva monocular na pintura e o sistema tonal na música, não ficariam imunes às transformações culturais que as máquinas reprodutoras de linguagem, rebentos da Revolução Industrial e inauguradoras da comunicação massiva, estavam trazendo para o universo da cultura.

Parente (1997, p.1) ainda nos lembra que Walter Benjamin foi um dos primeiros a estabelecer uma correlação entre as tecnologias da imagem e a cidade, expressada, em particular, no dispositivo arquitetônico Panorama¹⁸, o qual “já anunciava a fusão entre a pintura e o cinema como forma de espetáculo”.

Já nas últimas décadas do século XX, a utilização de computadores pessoais propôs uma série de modificações, tanto para as comunicações, quanto para as cidades, para as artes e para o design. Entretanto, foi somente a partir dos anos de 1990, quando os computadores se interligaram em rede, via Internet, que temos assistido a uma profunda revolução. Silveira (2003, p.8) aponta que

¹⁶ De acordo com Lévy (2000b, p.160), “as tecnologias intelectuais desempenham um papel fundamental nos processos cognitivos [...], pois estruturam profundamente nosso uso das faculdades de percepção, de manipulação e de imaginação”.

¹⁷ Uma narrativa sobre a evolução do conceito de espaço pode ser encontrada em Wertheim (2001). No livro intitulado “Uma história do espaço de Dante à Internet”, a autora trata das diversas concepções do espaço (espaço da alma, espaço físico, espaço celeste, espaço relativístico, hiperespaço e ciberespaço) desenvolvidas a partir das possibilidades (quase sempre artísticas) de representação, sob a ótica mais ampla da história cultural.

¹⁸ Segundo Ferrara (2000, p.27), a palavra panorama é formada pelo prefixo “pan” acoplado ao grego “*oroma*” que significa vista, paisagem. Ainda de acordo com Ferrara, o panorama “supõe criar, para o espectador, a ilusão de um verdadeiro horizonte que se pode descobrir a partir de uma rotunda iluminada do alto e no centro; no início do século XIX, a voga dos panoramas encontra o seu auge e merece de Benjamin [1886, pp. 679 e ss.] um amplo estudo em uma de suas *passagens*”.

a nova revolução tecnológica tem recebido muitas denominações: Castells a chamou Revolução das Novas Tecnologias de Informação, Negroponte preferiu denominá-la Revolução Digital, Jean Lojkin nomeou-a Revolução Informacional e Jeremy Rifkin a apontou como a Era do Acesso, entre tantas outras classificações.

Embora os nomes atribuídos pelos autores sejam diferentes, todos eles se referem a um mesmo fato, qual seja a formação de uma sociedade global conectada por meio de computadores interligados via Internet. Em outras palavras, para além dos aspectos tecnológicos, esta nova revolução diz respeito ao advento de uma organização social, cujas bases não se encontram mais diretamente fixadas no território, mas sim nas possibilidades de conexão.

Mais uma vez, a partir do advento de uma nova tecnologia de informação e comunicação, nós fomos levados a questionarmo-nos sobre nossos valores culturais. As conexões planetárias via Internet também nos possibilitaram, novamente, uma pausa para reflexão sobre a real condição do espaço em que vivemos, sobre as representações e o significado das cidades, as quais já não mais podem se desvincular das artes e das comunicações, haja vista serem francas expressões das tecnologias de que dispomos.

De acordo com Santaella (2003, p.13; 2005c, p.9), as culturas humanas podem ser divididas em seis grandes eras civilizatórias, a saber: (1) era da cultura oral; (2) era da cultura escrita; (3) era da cultura impressa; (4) era da cultura propiciada pelos meios de comunicação de massa; (5) era da cultura das mídias; e, por último, a atual era em que vivemos, (6) era da cultura digital. Nesse sentido, o pensamento de Santaella se aproxima das questões colocadas por Ascher (1998).

Segundo o autor,

as primeiríssimas cidades estiveram assim, em parte, ligadas com a escrita, primeira “técnica” de comunicação, de conservação e de transporte da “informação”. Seguidamente, o desenvolvimento de novas civilizações urbanas ou de formas de urbanização sempre esteve relacionado com progressos: nas técnicas da comunicação, da escrita à telemática, passando pelo papiro, o papel, a imprensa, a televisão, a fotografia, o telefone, a rádio e a televisão; nas técnicas de conservação e de acumulação, quer se trate de víveres (as técnicas agrícolas e agro-alimentares desempenharam um papel-chave na urbanização), de informações (do papel e do papiro, ao CD-ROM), ou de riquezas (desde as primeiras pedras que serviram como moedas, ao dinheiro eletrônico); progressos, finalmente, nas técnicas de transporte, desde a domesticação dos camelos e dos cavalos ao avião, passando pela roda, pelo leme etc. (Ascher, 1998, p.99).

Agora, as cidades já podem ser pensadas sob mais um ponto de vista: o digital. De acordo com Barros (2005, p.82), “trata-se de um novo modo de existência da cidade, agora através da imagem [digital]”. É justamente sob essa ótica que diversos pensadores, entre eles filósofos, sociólogos e antropólogos, arquitetos e urbanistas, geógrafos, artistas e designers, têm conduzido suas pesquisas. Lévy (2005, p.186) menciona que as relações entre cidades e ciberespaço¹⁹, têm sido tratadas “por diferentes atores, tanto teóricos como práticos” e reagrupa tais relações em quatro grandes categorias: (1) analogias; (2) substituição; (3) assimilação; e (4) articulação.

Das categorias apontadas por Lévy (2005) as que nos interessaram foram, em ordem de prioridade, as analogias e as articulações. As articulações dizem respeito às buscas de associações entre o funcionamento urbano e as novas formas de inteligência coletiva desenvolvidas no ciberespaço. Já as analogias são estabelecidas entre as comunidades virtuais e as comunidades territoriais. Para Lévy (2005, p.169), a duplicação das cidades no meio virtual é uma expressão do que ele tem considerado como analogia, processo que resulta na construção da cidade digital.

2.2. Cidades digitais ou as cidades da era da cultura digital

Conforme constatamos, não há uma definição única para cidade. Além disso, vimos que a percepção que os homens têm do espaço em que habitam está articulada com as técnicas e tecnologias disponíveis em cada momento histórico, e, também, que tal percepção está extremamente imbricada com as questões do design, das artes e das comunicações. As considerações anteriormente apresentadas serviram de base para que pudéssemos apontar os computadores conectados via Internet como poderosos instrumentos capazes de contribuir para a

¹⁹ De acordo com Lévy (2000a, p.104), o termo “ciberespaço” foi usado pela primeira vez por William Gibson no romance de ficção científica *Neuromancer*, de 1984, em que hackers conectavam seus cérebros diretamente em redes de computadores, onde as informações eram representadas como relevos em uma paisagem, de tal modo que os personagens podiam viajar como em um espaço tangível. O conceito de ciberespaço não é único para Lévy e, recorrentemente, é revisto, reapresentado ou ampliado em todas as suas obras. Segundo Lévy (ibid., p.104) “o ciberespaço constitui um campo vasto, aberto, ainda parcialmente indeterminado, que não se deve reduzir a um só de seus componentes. Ele tem vocação para interconectar-se e combinar-se com todos os dispositivos de criação, gravação, comunicação e simulação”.

transformação do nosso entendimento sobre as cidades, suas imagens e suas representações.

A comunicação mediada por computadores interligados em rede é a característica essencial da cultura digital. Para Santaella (2003, p.103), a cibercultura²⁰, ou cultura digital, “encontra sua face no computador, nas suas requisições e possibilidades”. Na era da cultura digital, emergem novas formas de agrupamento humano, dando origem ao que chamamos, grosso modo, de cidade digital.

Da mesma forma que o conceito de cidade é plural, também não há um único conceito para cidade digital. Sequer há uma uniformidade na nomenclatura adotada pelos diversos autores. Segundo Silva (2004, p.7), a cidade digital é também conhecida por cibercidade, cidade virtual, município digital ou virtual, cidade eletrônica, cidade inteligente e outros nomes, os quais representam “uma projeção de simulacros²¹ de diferentes cidades”.

A primeira vez que o termo cidade digital foi utilizado, segundo Silva (2004, p.9), foi nos meados dos anos de 1980, quando se deu a fundação da companhia América On-line (AOL), a qual o registrou com exclusividade. No entanto, segundo a mesma autora, foi Alvin Toffler quem, em 1980, apresentou o termo cidade digital, definindo-o “como o estágio evolutivo de capacitação de uma comunidade em um sistema tecnológico de informação, cujo objetivo final é atingir a reestruturação interativa da vida social” (Toffler, 1980 apud Silva, 2004, p.7).

Para Lévy (2005, p.187), cidade digital é sinônimo de cidade virtual e refere-se a uma espécie de duplicação da cidade clássica, suas instituições e seus equipamentos. Embora Ishida (2000) apresente uma visão mais técnica da cidade digital, ele a define como uma plataforma de base para o desenvolvimento de uma rede comunitária. Para Ishida (2000, p.10), as cidades digitais têm uma variedade de direções: turismo, comércio, transporte, planejamento urbano, bem-estar social, controle da saúde, educação, políticas, entre outras.

²⁰ Para uma compreensão mais aprofundada sobre as questões da cibercultura, cf. Lévy (2005).

²¹ Para Baudrillard (1991), o simulacro supera a imitação e pressupõe o rompimento da diferença entre o falso e o verdadeiro.

Uma outra importante contribuição para o entendimento sobre as cidades digitais pode ser encontrada na obra *City of bits: space, place, and the infobahn*, escrita por Mitchell, em 1994. A cidade dos bits é uma formulação que expressa o entendimento do autor no que diz respeito à cidade digital, a qual é definida como uma grande urbe nascente do rompimento do modelo tradicional de comunicação baseado na sincronicidade, conformada pelo conjunto dos espaços virtuais interconectados. Segundo Mitchell (2002, p.28), conforme mencionado na epígrafe deste capítulo, o alvorecer do terceiro milênio deveria se dar a partir da construção de “*e-topias* — cidades eletronicamente servidas e globalmente ligadas”.

Zancheti (2001, p.2) aponta que, de maneira geral, a cidade digital é “um sistema de pessoas e instituições conectadas por uma infra-estrutura de comunicação digital (a Internet) que tem como referência uma cidade real”. O autor destaca que o propósito de uma cidade digital varia muito e que, entre outros, podem ser destacados os seguintes objetivos: (1) criar um espaço de manifestação política e cultural; (2) criar um canal de diálogo entre as pessoas e grupos; (3) criar canais de comunicação e negociação entre a administração municipal e os cidadãos; (4) favorecer uma maior identificação dos moradores e visitantes com a cidade de referência; (5) criar um acervo de informações das mais variadas espécies sobre uma cidade.

Múltiplas são as possíveis conceituações para a expressão “cidade digital”. Tomando por base as definições supracitadas, podemos avaliar o quão amplo é o universo ao qual a cidade digital se refere e como cada autor apresenta suas próprias concepções. Ao confrontarmos tais enunciados, somos capazes de verificar, até mesmo, posicionamentos divergentes entre eles. Entretanto, o que é comum em todas as definições diz respeito à utilização dos computadores conectados via Internet, formando uma grande rede de colaboração capaz de proporcionar uma ampliação da atuação humana sobre o espaço em que habita e suas respectivas representações.

De acordo com Freitas, Mamede e Lima (2001, p.3-4), Aurigi e Graham (1998) apresentam duas possibilidades de cidades digitais: (1) cidades não-

enraizadas²² e (2) cidades enraizadas. As cidades digitais que nos interessaram na pesquisa foram as do tipo enraizadas, pois elas correspondem às cidades do mundo físico e funcionam como expansão, no meio digital, de cidades já existentes. Esse tipo de cidade virtual tem por finalidade promover a ampliação das discussões políticas, sociais e culturais das cidades com as quais estão vinculadas.

Ampliando o horizonte das cidades enraizadas, Lemos, A. (2000a, p.4) menciona que as cidades digitais podem ter diversas naturezas: (1) as cidades podem ser planejadas e simuladas em computadores; (2) podem, também, ser ampliadas em suas formas de circulação de informação; e, (3) as cidades podem ser virtualizadas na forma de ciber-cidades²³. Embora nenhuma natureza proposta por Lemos, A. (2000a) exclua a outra, a cidade digital que enfocamos na pesquisa se aproxima mais da terceira vertente mencionada pelo autor.

Cientes da diversidade de conceituações que giram entorno do termo “cidade digital”, conceituamos, neste trabalho, a cidade digital como uma representação governamental de uma cidade no meio digital, uma representação que se manifesta por meio do site²⁴ oficial da cidade. Assim, no âmbito da pesquisa, dentre os tipos de cidades digitais propostos por Silva (2004, p.7)²⁵, contemplamos apenas o primeiro: “cidades digitais governamentais de iniciativas do governo local ou regional”.

²² Para Aurigi e Graham (1998, apud Freitas, Mamede e Lima, 2001), as cidades não-enraizadas utilizam interfaces que lembram cidades. Elas são metáforas urbanas para agrupar serviços virtuais, mas não possuem relações com uma cidade real específica.

²³ Essa é uma outra notação para o termo “cibercidades”.

²⁴ Embora Furtado, Braz e Bento (2005) mencionem que é preciso diferenciar os “sites” dedicados a uma determinada cidade de um “projeto de cidade digital”, uma vez que os sites são apenas locais de disponibilização de informações a respeito da cidade, ao passo que o projeto de cidade digital se trata de um complexo projeto que relaciona a cidade e as tecnologias de informação e comunicação em prol do desenvolvimento territorial, do qual os sites são apenas parte, neste trabalho, estamos delimitando a abrangência da cidade digital ao seu aspecto de representação de uma cidade no meio digital, e, portanto, a consideraremos o termo “cidade digital” como um sinônimo para um web site oficial de uma determinada cidade.

²⁵ Para Silva (2004, p.7-8) os tipos de cidades digitais são: (1) cidades digitais governamentais de iniciativas do governo local ou regional; (2) cidades digitais não governamentais; (3) cidades digitais de iniciativa do setor terciário; (4) cidades digitais de iniciativa espontâneas ou individuais; e, (5) cidades digitais de iniciativa mista.

2.3. Cidades digitais governamentais

A partir da década de 1990, deu-se a corrida pela criação e pelo desenvolvimento de cidades digitais governamentais. Essa corrida está diretamente relacionada às mudanças deflagradas pelo advento das tecnologias digitais também ocorridas nos campos da administração e da gestão públicas. Denominamos “cidades digitais governamentais” todos os web sites de cidades disponibilizados na Internet, com o consentimento das prefeituras. As cidades digitais assim compreendidas são, também, novos e poderosos instrumentos políticos.

A noção de cidade digital, como ferramenta política, é explicitada por Graham (1996) quando afirma que “as cidades virtuais são espaços eletrônicos, em geral com base na *World Wide Web*²⁶, que foram desenvolvidas para interligar, de forma explícita, as agendas de desenvolvimento de cada cidade”. Também para Zancheti (2001), as cidades digitais estão relacionadas com dois conceitos básicos: comunidade e desenvolvimento local. Zancheti procura uma conceituação para a cidade digital que estabeleça uma relação operacional com a gestão do desenvolvimento local. Assim, o autor afirma que as cidades digitais

(...) podem ser entendidas como aquelas onde está presente uma tendência à disseminação do uso de tecnologias de informação e comunicação digital (TIC) nos processos de informação e de tomada de decisão dos governos, das comunidades e dos indivíduos, visando ao desenvolvimento local (municípios e regiões), em qualquer das suas dimensões. Nas Cidades Digitais, portanto, as TICs serão elementos essenciais e usuais na gestão do desenvolvimento local. Desse modo, serão utilizadas no cotidiano de indivíduos e famílias, agências governamentais, instituições públicas ou privadas, grupos sociais organizados e outras instituições da sociedade, nas tarefas cotidianas de monitoramento, controle, avaliação, negociação, planejamento, decisão e implementação de suas ações (Zancheti, 2001).

Guiados por essas noções, podemos perceber quanto o desenvolvimento das cidades digitais está imbricado com as questões econômicas e políticas. Tal

²⁶ World Wide Web é o mesmo que Web ou, ainda, WWW. De acordo com Costa (2005, p.259), “de forma simplificada, a *Web* pode ser descrita como um sistema de hipermídia para a recuperação de informações através da Internet. Na *Web*, tudo é representado como hipermídia (em formato HTML) e os documentos estão ligados através de *links* a outros documentos. A *Web* engloba seu próprio protocolo, http, e também alguns protocolos anteriores, tais como FTP, *gopher* e *Telnet*”. Segundo Leão (2005, p.23), “a *Web* baseia-se numa interface gráfica e permite acesso a dados diversos (textos, músicas, sons, animações, filmes, etc.) através de um simples ‘clicar’ no *mouse*”.

como vimos anteriormente, as condições de existência das cidades sempre foram e continuam sendo conformadas pelas técnicas e pelas tecnologias disponíveis em cada momento histórico, em cada era civilizatória. Isso sinaliza que, nos dias de hoje, as tecnologias digitais têm condicionado nossas formas políticas. Segundo Lévy (2000a, p.59) “as infra-estruturas de comunicação e as tecnologias intelectuais sempre mantiveram estreitas relações com as formas de organização econômicas e políticas”.

Podemos estabelecer uma interlocução entre o pensamento de Lévy (2000a) e o de Santaella (2003) quando ambos relacionam a história da cultura humana com as técnicas e as tecnologias de comunicação e de representação. Segundo Lévy (2000a, p.59-60), os primeiros Estados burocráticos de hierarquia piramidal estão ligados ao nascimento da escrita; a invenção da democracia e o surgimento da moeda são contemporâneos ao aparecimento do alfabeto na Grécia antiga; a opinião pública está articulada com o desenvolvimento da imprensa, com a difusão dos livros e dos jornais; e, por fim, “a mídia audiovisual do século XX (rádio, televisão, discos, filmes) participou do surgimento de uma sociedade do espetáculo que transformou as regras do jogo tanto na cidade como no mercado (publicidade)”.

De acordo com Lévy (2000a), uma metáfora para a cidade digital é a ágora virtual. Segundo o filósofo, a cidade digital deve possibilitar uma nova democracia mais próxima da democracia ateniense que “reunia alguns milhares de cidadãos que se encontravam e discutiam juntos em um lugar público” (Lévy, 2000a, p.64). Ele prossegue afirmando que

(...) do lado da imanência, uma *ferramenta* eletrônica cumpre o papel de mediadora entre o grupo e ela, ferramenta sustentada por milhares de mãos, que produz e reproduz continuamente um texto-imagem variado, um *cinemapa* observado por milhares de olhos, estruturados pelos debates em andamento e pelo envolvimento dos cidadãos. O papel da ágora virtual não é o de decidir no lugar das pessoas (nenhuma relação com os grotescos projetos de “máquina de governar”), mas o de contribuir para produzir o agenciamento coletivo de enunciação, animado por pessoas vivas. O mediador técnico calcula e recalcula em tempo real o discurso-paisagem do grupo, de modo a deformar o menos possível a singularidade dos enunciados individuais (Lévy, 2000a, p.67-68, grifos do autor).

Também para Castells (2006), a era da informação propôs inúmeras alterações nos campos da economia, da sociedade e da cultura. O autor aponta que os rumos da sociedade da era digital, uma sociedade globalizada, estão

intimamente relacionados com o advento das tecnologias de informação e comunicação.

A visão da cidade digital como instrumento político também está referenciado em Guerreiro (2006, p.224) ao afirmar que, no cenário brasileiro, “quando se fala em cidade digital, a primeira idéia que surge é a da criação de um site oficial da cidade na Internet, disponibilizando serviços, conteúdos e articulando as experiências bem-sucedidas dos vários setores da economia local”.

Finalmente, cabe citar que esse entendimento sobre a cidade digital governamental vai ao encontro da conceituação de “web sites oficiais”, proposta por Cambraia e Abdalla (2002, p.1), para os quais as páginas das cidades na Internet são páginas públicas, isto é, “devem ter responsabilidades políticas com a democratização, a eficiência dos serviços, a cidadania, etc. como se observa as mesmas responsabilidades no cotidiano das instituições públicas tradicionais”.