

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO

A CONSTRUÇÃO DAS MEMÓRIAS VIRTUAIS DA CIDADE:
NARRATIVAS SOBRE PORTO ALEGRE NO APLICATIVO *FOURSQUARE*

LUIS FERNANDO HERBERT MASSONI

PORTO ALEGRE

2017

LUIS FERNANDO HERBERT MASSONI

A CONSTRUÇÃO DAS MEMÓRIAS VIRTUAIS DA CIDADE:
NARRATIVAS SOBRE PORTO ALEGRE NO APLICATIVO *FOURSQUARE*

Dissertação elaborada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação e Informação pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação e Informação da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof. Dr. Valdir Jose Morigi.

PORTO ALEGRE

2017

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Dr. Rui Vicente Oppermann

Vice-Reitora: Profa. Dra. Jane Tutikian

FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO

Diretora: Profa. Dra. Karla Maria Müller

Vice-Diretora: Prof. Dra. Ilza Maria Tourinho Girardi

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO

Coordenador: Prof. Dr. Rudimar Baldissera

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Massoni, Luis Fernando Herbert

A construção das memórias virtuais da cidade:
narrativas sobre Porto Alegre no aplicativo
Foursquare / Luis Fernando Herbert Massoni. -- 2017.
143 f.

Orientador: Valdir Jose Morigi.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do
Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e
Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e
Informação, Porto Alegre, BR-RS, 2017.

1. Memória virtual. 2. Representação social. 3.
Narratologia. 4. Porto Alegre. 5. Foursquare. I.
Morigi, Valdir Jose, orient. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Programa de Pós-graduação em Comunicação e Informação

Rua Ramiro Barcellos, 2705, segundo andar – Bairro Santana

CEP 90035-007 – Porto Alegre, Rio Grande do Sul (RS)

Telefone: (51) 33085116

E-mail: ppgcom@ufrgs.br

Luis Fernando Herbert Massoni

A CONSTRUÇÃO DAS MEMÓRIAS VIRTUAIS DA CIDADE:
NARRATIVAS SOBRE PORTO ALEGRE NO APLICATIVO *FOURSQUARE*

Dissertação elaborada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação e Informação pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação e Informação da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Aprovado em 23 de janeiro de 2017.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Valdir Jose Morigi – UFRGS (Orientador)

Profa. Dra. Karla Maria Müller – UFRGS

Profa. Dra. Márcia Heloisa Figueredo Tavares Lima – UFRGS

Dra. Nara Maria Emanuelli Magalhães - UFRGS

Profa. Dra. Ilza Maria Tourinho Girardi – UFRGS (Suplente)

Em tempos de egoísmo, contar com pessoas que nos incluem em seus planos de vida é uma dádiva! Duas pessoas em especial tiveram esse cuidado comigo ao longo do tempo de mestrado: minha inesquecível madrinha, Liria Herbert (in memoriam), e meu querido orientador, Valdir Jose Morigi. E é a eles que dedico esta dissertação!

AGRADECIMENTOS

Devo confessar que, quando ingressei na faculdade com apenas 17 anos de idade, pouco fazia ideia do que era um mestrado – muito menos esperava que tão cedo teria a oportunidade de cursá-lo. A fonte de energia para superar todas as dificuldades – sejam elas financeiras, emocionais ou mesmo as decorrentes da minha ignorância – sempre foi a minha amada família, com seu apoio incondicional. Meus pais, *Lucia e José*; meus irmãos, *Gisa e Fabio*; meus cunhados, *Rogério e Gilvane*; e minha madrinha e segunda mãe, *Liria (in memorian)*. Nenhum deles mediu esforços para me ajudar na realização dos meus sonhos, seja com incentivo nos momentos de dificuldade, conforto nos momentos de fracasso, dinheiro nos momentos de aperto ou felicitações pelas vitórias que conquistei. Por eles sempre estarem presentes na minha vida, são os primeiros a quem dedico meus agradecimentos.

Desde o período da graduação, frequentar a universidade era uma experiência desafiadora para mim, completamente diferente do mundo que vivia e vivo fora do ambiente acadêmico. Agradeço à UFRGS por todas as oportunidades de excelência que me forneceu, tanto em ensino, como em pesquisa e extensão. Viver essa universidade é um constante reencantamento pelo caminho que decidi trilhar, em prol do estudo. À FABICO, minha segunda casa, agradeço pelo acolhimento de sempre, pela oportunidade que me proporciona de diálogo constante com os colegas da Comunicação Social, que ajudam a expandir meu olhar. Agradeço ao PPGCOM, especialmente: à coordenação, pelo cuidado em nos consultar nas tomadas de decisão; à secretaria, pela agilidade no encaminhamento das nossas demandas; e à representação discente, pelo tempo de suas vidas que dedicam de maneira gratuita para garantir os nossos direitos.

Graduação, mestrado, doutorado... qualquer que seja o nível de qualificação ao qual nos dedicamos, só é possível obter êxito quando temos as condições necessárias para “mergulharmos” naquilo. Agradeço à CAPES pela bolsa que me concedeu e que me permitiu dedicação exclusiva às atividades da pós-graduação. Meus êxitos, assim como os de qualquer outro bolsista, demonstram o quanto o investimento em educação é a chave para qualquer tipo de projeto de país do futuro que carreguemos em nossas mentes e corações.

Não poderia deixar de agradecer às professoras que ministraram as disciplinas que cursei ao longo do mestrado. À professora *Karla Müller*, da disciplina Comunicação e Práticas Socioculturais, pela acolhida tão amorosa e respeitosa que teve comigo e com os demais colegas oriundos da Ciência da Informação, provando que o PPGCOM pode ser sim um espaço de diálogo entre os campos da Comunicação e da Informação. As experiências que tive ao longo dessa disciplina jamais serão esquecidas, especialmente as discussões sobre as práticas socioculturais de mediação e representação da cidade, como a visita que fizemos à Linha Turismo da prefeitura. À professora *Nilda Jacks*, da disciplina Seminário de Pesquisa Qualitativa, pela grandeza de suas dicas e por não pensar duas vezes antes de compartilhar conosco suas experiências de vida pessoal e profissional – jamais esquecerei a dica de tomar banho quando precisar escrever e estiver faltando criatividade.

Agradeço ao meu querido orientador, *Valdir Morigi*, por abraçar meus sonhos em mais essa jornada de pesquisa, estudo, troca de experiências e aprendizagens mútuas. Agradeço ao meu mestre, *Valdir Morigi*, por compartilhar comigo um pouco da sabedoria que só a experiência é capaz de nos proporcionar. Agradeço ao meu amigo (ou seria irmão mais velho do coração?), *Valdir*, por me convidar para ir à Cidade Baixa e esquecer um pouco a vida acadêmica de vez em quando. Contar com um orientador que, em muitos momentos, mais parece um irmão mais velho ou mesmo um pai, é uma dádiva!

Também sou grato pela oportunidade de participar do Grupo de Pesquisa em Representações, Memória Social e Cidadania, expandindo minha visão a respeito do papel da informação em um mundo cada vez mais transdisciplinar. E foi nas reuniões do grupo que eu conheci algumas das pessoas que mais marcaram minha vida – pessoal e acadêmica – ao longo dos últimos anos: *Madalena Zambi* (ou simplesmente *Madá*), minha parceira de comilanças e afetuosa conselheira; *Ketlen Stueber*, meu presente e maior companheira de mestrado, sempre disposta a olhar pelo Outro e ajudá-lo; *Andrea Marinho*, minha pernambucana favorita, sempre tão doce e gentil; *Solange Engelmann*, brava lutadora e exemplo de superação. Agradeço às ex-colegas de grupo de pesquisa, *Anelise Schütz* e *Nathália Silva*, por todas as dicas e conhecimentos compartilhados. Agradeço também pelas colaborações de *Arthur Viana*

e *Caroline Grasel*, bolsistas de Iniciação Científica que deram prosseguimento às atividades no projeto Porto Alegre Imaginada.

Viagens, artigos, capítulos de livros, anais, projetos, resumos, prazos, prazos e mais prazos... seria impossível dar conta de tudo isso sem o incentivo de colegas e amigos que, mesmo que apenas com um sorriso ou um abraço, me deram forças ao longo desses dois anos. Mencionar todos é inviável, pois felizmente me sinto cercado de pessoas especiais, mas agradeço a todos os queridos colegas do PPGCOM que, de alguma forma, tenham contribuído nesse processo de amadurecimento que é o mestrado. Agradeço aos colegas da Museologia, da Biblioteconomia e da Arquivologia que acompanharam minha trajetória. Também sou grato aos professores desses cursos, que desde o período da graduação me incentivavam e continuam até hoje torcendo por mim!

Agradeço à amada *Jocelaine Sena*, por ter me oportunizado uma das melhores experiências acadêmicas até então, que foi coorientar seu belíssimo TCC. Agradeço àqueles que confiaram em mim e me convidaram para compor suas bancas de TCC: *Thainá Loureiro*, *Regina Rodrigues* e *Natan Kussler*. Sou muito grato aos queridíssimos alunos da disciplina Conhecimento e Sociedade (2015/2), que tão bem receberam *Ketlen* e eu no estágio docência, experiência que guardarei eternamente em meu coração. Agradeço à interdisciplinar banca examinadora desta dissertação, *Karla Müller*, *Márcia Tavares*, *Nara Magalhães* e *Ilza Girardi* (suplente), pela leitura atenta e por todas as ricas contribuições.

A força dos amigos também foi crucial ao longo dos últimos dois anos. Agradeço especialmente à *Andressa Flores*, à *Camila Moura*, à *Luziane Graciano*, à *Marina Damin*, ao *Diego da Maia*, ao *Rafael Ferreira* e ao *Marcos Cunha* por todas as experiências que vivemos juntos. Agradeço ao meu amado “Clã”, que me doou tanta energia e torceu por mim: *Geise*, *Letizia*, *Marilete*, *Mirela*, *Nina* e *Sabrina*. Agradeço aos funcionários e amigos da *Academia ActOn*, afinal uma mente sã requer um corpo sã. Agradeço também ao querido *Luís Gustavo Oliveira* (o *Gu*) pela companhia e por cuidar de mim ao longo do último ano.

Reitero, por fim, que sou grato a todas e todos que contribuíram com meu desenvolvimento pessoal ou profissional. A todas essas pessoas, mesmo às que eu tenha esquecido de mencionar (desculpe!), deixo meu singelo **muito obrigado!**

O Mapa

Olho o mapa da cidade
Como quem examinasse
A anatomia de um corpo...

(É nem que fosse o meu corpo!)

Sinto uma dor infinita
Das ruas de Porto Alegre
Onde jamais passarei...

Há tanta esquina esquisita,
Tanta nuance de paredes,
Há tanta moça bonita
Nas ruas que não andei
(E há uma rua encantada
Que nem em sonhos sonhei...)

Quando eu for, um dia desses,
Poeira ou folha levada
No vento da madrugada,
Serei um pouco do nada
Invisível, delicioso

Que faz com que o teu ar
Pareça mais um olhar,
Suave mistério amoroso,
Cidade de meu andar
(Deste já tão longo andar!)

E talvez de meu repouso...

Mário Quintana

RESUMO

Apresenta uma reflexão a respeito das representações sociais e sua importância na construção das memórias virtuais da cidade a partir das informações publicadas por usuários em um aplicativo de celular. Estudo realizado no âmbito do projeto de pesquisa Porto Alegre Imaginada e articula conceitos como informação, representações sociais e memória virtual, a partir de uma perspectiva teórica interdisciplinar. Defende o estudo da cidade a partir das representações que os cidadãos possuem sobre ela, amparadas em suas experiências com o ambiente urbano. Enfatiza o estudo das representações sociais a partir das informações produzidas pelos cidadãos, pois elas são amparadas na memória e marcadas pela subjetividade dos indivíduos. Objetiva compreender como informações produzidas pelos cidadãos no aplicativo Foursquare auxiliam na constituição das representações sobre Porto Alegre e na dinamização das suas memórias. Afirma que, ao produzirem e compartilharem informações sobre a cidade, os cidadãos atuam como narradores do ambiente urbano. Analisa as dicas publicadas pelos cidadãos no aplicativo nas páginas de Porto Alegre e do Bom Fim, Centro Histórico, Cidade Baixa, Menino Deus e Moinhos de Vento, que são bairros citados pelos usuários na página da cidade. Pesquisa qualitativa que utiliza a narratologia como método para analisar os temas, os cenários, as personagens, os enredos e as sequências cronológicas que compõem as histórias narradas pelos cidadãos no aplicativo. Constrói mapas para localizar os lugares dos cenários da cidade citados pelos cidadãos nas narrativas. As narrativas formadas pelas dicas dos cidadãos representam uma cidade múltipla e envolta por tensões, embora a memória virtual seja selecionada e enquadrada de acordo com as concepções de cada sujeito. Conclui que o aplicativo dinamiza a memória social e a construção de um imaginário sobre a apropriação do espaço vivido.

Palavras-chave: Memória virtual. Representação social. Narratologia. Porto Alegre. Foursquare.

ABSTRACT

It presents a reflection about the social representations and their importance in the construction of the virtual memories of the city from the information published by users in a mobile app. This study was carried out within the scope of the Porto Alegre Imaginada research project and which articulates concepts such as information, social representations and virtual memory, from an interdisciplinary theoretical perspective. It defends the study of the city from the representations that the citizens have on her, supported in their experiences with the urban environment. Emphasizes the study of social representations based on the information produced by citizens, because they are supported in memory and marked by the subjectivity of individuals. It aims to understand how information produced by citizens in the Foursquare app helps in the constitution of representations about Porto Alegre and the dynamization of their memories. Affirms that in producing and sharing information about the city, citizens act as narrators of the urban environment. Analyzes the tips published by citizens in the app in the pages of Porto Alegre and Bom Fim, Centro Histórico, Cidade Baixa, Menino Deus and Moinhos de Vento, which are neighborhoods mentioned by users on the city page. Qualitative research that uses narratology as a method to analyze the themes, scenarios, characters, scenarios and chronological sequences that make up the stories narrated by the citizens in the app. Constructs maps to locate the places of the city's scenarios cited by the citizens in the narratives. The narratives formed by the tips of the citizens represent a multiple city and surrounded by tensions, although the virtual memory is selected and framed according to the conceptions of each subject. Concludes that the app dynamizes the social memory and the construction of an imaginary about an appropriation of the lived space.

Keywords: Virtual memory. Social representation. Narratology. Porto Alegre. Foursquare.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Temas das Dicas Compartilhadas sobre Porto Alegre no <i>Foursquare</i>	81
Gráfico 2 – Temas das Dicas Compartilhadas sobre o Bom Fim no <i>Foursquare</i>	90
Gráfico 3 – Temas das Dicas Compartilhadas sobre o Centro Histórico no <i>Foursquare</i>	98
Gráfico 4 – Temas das dicas compartilhadas sobre a Cidade Baixa no <i>Foursquare</i>	109
Gráfico 5 – Temas das dicas compartilhadas sobre o Menino Deus no <i>Foursquare</i>	118
Gráfico 6 – Temas das dicas compartilhadas sobre o Moinhos de Vento no <i>Foursquare</i> ..	125

LISTA DE MAPAS

Mapa 1 – Representação dos Cenários de Porto Alegre no <i>Foursquare</i>	85
Mapa 2 – Representação dos Cenários do Bairro Bom Fim no <i>Foursquare</i>	94
Mapa 3 – Representação dos Cenários do Bairro Centro Histórico no <i>Foursquare</i>	104
Mapa 4 – Representação dos Cenários do Bairro Cidade Baixa no <i>Foursquare</i>	113
Mapa 5 – Representação dos Cenários do Bairro Menino Deus no <i>Foursquare</i>	121
Mapa 6 – Representação dos Cenários do Bairro Moinhos de Vento no <i>Foursquare</i>	128

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Instâncias da Análise Pragmática de Narrativas.....	72
Quadro 2 – Movimentos da Análise Empírica	74
Quadro 3 – Temas das Dicas Compartilhadas sobre Porto Alegre no <i>Foursquare</i>	130

LISTA DE SIGLAS

BDTD	Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CI	Ciência da Informação
CTG	Centro de Tradições Gaúchas
DHMCM	Dispositivo Híbrido Móvel de Conexão Multirrede
DMAE	Departamento Municipal de Águas e Esgotos
ETA	Estação de Tratamento de Água
FABICO	Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação
GPS	Sistemas de Posicionamento Global
IBICT	Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia
IDH	Índice de Desenvolvimento Humano
MARGS	Museu de Artes do Rio Grande do Sul
POA	Porto Alegre
PUCRS	Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
TICs	Tecnologias de Informação e Comunicação
TRS	Teoria das Representações Sociais
UFG	Universidade Federal de Goiás
UFJF	Universidade Federal de Juiz de Fora
UFRGS	Universidade Federal do Rio Grande do Sul

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	16
2	DAS REPRESENTAÇÕES SOCIAIS ÀS MEMÓRIAS VIRTUAIS DA CIDADE	22
2.1	AS REPRESENTAÇÕES SOCIAIS DA CIDADE E SUAS MEMÓRIAS	32
2.2	AS TECNOLOGIAS, A CIDADE VIRTUAL E OS FLUXOS INFORMACIONAIS	39
2.3	A CIDADE ATRAVÉS DOS FLUXOS INFORMACIONAIS EM CELULARES.....	47
2.4	AS MEMÓRIAS VIRTUAIS DA CIDADE.....	49
3	<i>FOURSQUARE</i>: CONTEXTUALIZANDO O OBJETO EMPÍRICO	56
3.1	A CIDADE NO <i>FOURSQUARE</i> : COMPARTILHANDO DICAS E INFORMAÇÕES	56
3.2	<i>FOURSQUARE</i> NOS ESTUDOS EM COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO.....	60
4	NARRATOLOGIA NO ESTUDO DAS MEMÓRIAS VIRTUAIS DA CIDADE	66
4.1	OLHAR A CIDADE COM SENSIBILIDADE	66
4.2	AS NARRATIVAS VIRTUAIS SOBRE A CIDADE	67
4.3	NARRATOLOGIA: MÉTODO PARA O ESTUDO DAS NARRATIVAS.....	70
4.4	PROPOSTA DE USO DA NARRATOLOGIA NO ESTUDO DA CIDADE	75
4.6	PROCEDIMENTO DE COLETA DE DADOS	78
5	AS NARRATIVAS SOBRE PORTO ALEGRE NO APLICATIVO <i>FOURSQUARE</i>	80
5.1	PORTO ALEGRE: TRADICIONAL, MAS COSMOPOLITA	80
5.2	BOM FIM: PACATO, MAS AGITADO.....	89
5.3	CENTRO HISTÓRICO: MELHOR E PIOR LUGAR DO MUNDO	97
5.4	CIDADE BAIXA: BOÊMIA, MAS INSEGURA	109
5.5	MENINO DEUS: PARECE INTERIOR, MAS É PRÓXIMO A TUDO	117
5.6	MOINHOS DE VENTO: DIFERENCIADO, MAS SUPERESTIMADO.....	124
5.7	UMA ANÁLISE TRANSVERSAL DOS DADOS.....	130
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	133
	REFERÊNCIAS	138

1 INTRODUÇÃO

As representações sociais são visões socialmente formadas sobre os diferentes elementos que constituem a realidade. Elas são construídas¹ através das nossas experiências e pelas informações as quais temos acesso, tanto através da comunicação interpessoal (a sociabilidade), como através da comunicação midiática (os meios de comunicação). Ao mesmo tempo em que se formam pela experiência, elas também moldam os nossos pensamentos, ideologias e práticas sociais, configurando-se como elementos que influenciam nossa atuação cidadã.

Nossas representações são expressas através das histórias que contamos, permanentemente marcadas por nossas experiências. Ao narrarmos tais histórias, formamos ou corroboramos com as narrativas sobre diversos assuntos ligados às nossas experiências vividas. Construimos representações sobre os mais diversos fenômenos e objetos, principalmente quanto dizem respeito ao interesse coletivo, ou seja, compõe o espaço público. Como a sociedade é constituída por diversos grupos sociais que possuem diferentes interesses, ocorrem conflitos entre sujeitos sociais e é assim que se formam as suas representações. Enquanto elementos presentes na dinâmica da vida social, as cidades em que habitamos também se configuram como objetos passíveis de serem representados.

As cidades são os espaços públicos de convivência, troca de afetos, debate e onde exercemos a cidadania. Especialmente em grandes metrópoles, a aglomeração de indivíduos oriundos de diversos lugares é o cenário ideal para a sociabilidade. Nessas relações, interagimos uns com os outros e também com o próprio ambiente, palco desse encontro, desenvolvendo experiências com ele, produzindo e trocando informações e impressões sobre a cidade. Lugar de sociabilidade, a cidade também é palco de tensões, pois é em seus espaços que manifestamos nossas ideias, contestações, indignações e revoltas, configurando-a como um lugar de lutas, conflitos e confrontos. O diálogo ocorre nas experiências uns com os outros na cidade, em uma relação marcada por contradições.

¹ Há diversas formas de nos referirmos às representações sociais, entendendo que elas são “construídas”, “formadas” ou “reforçadas”. Concordamos que elas são formadas e que também reforçam determinadas visões, porém optamos pelo termo “construção”, pois diversos autores da Teoria das Representações Sociais utilizam essa expressão.

Diante de tais ambivalências, a cidade vai se transmutando e, junto com ela, nossas impressões a seu respeito. Fundamentalmente subjetivas e pertinentes às nossas práticas socioculturais, essas representações sobre a urbe passam a constituir os imaginários urbanos e o acervo das nossas de memórias. Essas representações orientam nossas práticas socioculturais perante a cidade e é através do seu entendimento que melhor compreendemos as relações que estabelecemos com ela.

No presente estudo, analisamos as representações sociais² construídas sobre a cidade pelos diferentes sujeitos que se encontram em constante interação e tensão no espaço urbano. Estudar nossos afetos pela cidade e a forma como a representamos é fundamental, pois somos nós, em nossas atividades cotidianas, que atribuímos os traços característicos de cada lugar por onde passamos. Ou seja, a cidade existe enquanto é representada, pois somos nós que lhe agregamos valor e a dinamizamos em nosso dia a dia.

As representações sobre a cidade são resultados das interações dos cidadãos com o espaço. Além disso, as informações as quais temos acesso sobre um dado lugar também interferem em nossas representações, mesmo que nunca tenhamos estado no local. Como as informações que produzimos e compartilhamos são fortemente marcadas por nossas opiniões e pontos de vista, elas tornam-se essenciais para entendermos como se constroem e fortalecem nossas representações, pois a cidade é produtora de informações sobre si mesma, assim como seus cidadãos.

Esse argumento se fortalece quando lembramos que a informação ocupa um espaço cada vez mais relevante em nossa sociedade, atualmente denominada “sociedade da informação”. Isso porque nunca tivemos acesso tão rápido à informação desejada como hoje, especialmente devido às Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) que consumimos diariamente, cada vez mais práticas. Elas revolucionaram a forma como acessamos informações, ao mesmo tempo em que nos

² Cientes do conceito de *representações coletivas*, de Émile Durkheim, optamos no presente estudo por partir do conceito de *representações sociais*, de Serge Moscovici, tendo em vista que, enquanto as representações coletivas são homogêneas, conformadoras e calcadas na coerção social, as representações sociais são heterogêneas, abertas à elaboração e baseadas na cooperação (JOVCHELOVITCH, 2008). Entendemos que a segunda concepção é mais adequada à reflexão das representações sobre a cidade, especialmente no contexto de intensos fluxos informacionais contemporâneos, por ser um espaço de efervescência, multiculturalismo e que se transforma ao longo do tempo e através da ação de seus sujeitos.

tornaram também produtores de informação, pois hoje podemos fazer circular nossas opiniões e percepções por meio dos dispositivos tecnológicos que usamos.

Obviamente, há de se ter em conta que essas informações que produzimos são calcadas em nossas opiniões, crenças e visões de mundo, configurando-se um tipo de informação mais “orgânica”, mais próxima do sujeito que a produz. Nessa perspectiva, ela não necessariamente dá conta da realidade, embora possa representar a realidade para o sujeito que a produziu. Trata-se de uma abordagem que se adequa à realidade contemporânea da informação e de seus produtores, permitindo compreender as apropriações, os usos e as mediações das tecnologias e seus contextos informacionais.

Se nas últimas décadas do século XX a *internet* representou uma revolução no acesso à informação, essa transformação vem sendo aperfeiçoada rapidamente. Se antes nos restringíamos ao acesso à informação através de computadores do tamanho de uma sala, hoje os *blogs*, as redes sociais e, mais recentemente, os aplicativos de celulares, nos possibilitam compartilhar e até produzir informações apenas com um escorregar de dedos. Ao divulgarem informações sobre as cidades e seus espaços, esses ambientes virtuais fazem circular nossas representações sobre elas. Essas informações são relevantes porque se configuram como um contraponto às informações oficiais da cidade, divulgadas pelos gestores públicos.

Neste estudo, tomamos a cidade como um ambiente heterogêneo e mutável, formado por meio de múltiplas interações que se alimentam de uma gama de informações que circulam sobre ela. Ao produzirmos, compartilharmos e acessarmos diferentes informações sobre a cidade, sejam elas produzidas por instituições ou pessoas, compomos uma trama de informações a seu respeito, o que a torna complexa e ao mesmo tempo dinamiza as suas representações.

No âmbito da cidade de Porto Alegre (POA), no estado do Rio Grande do Sul (Brasil), suas representações têm sido estudadas no projeto de pesquisa *Porto Alegre Imaginada*, coordenado por pesquisadores da Ciência da Informação (CI) e da Comunicação Social que atuam junto à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação (FABICO) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). O projeto, iniciado em 2007, objetiva conhecer o imaginário de POA por meio do cruzamento das representações dos cidadãos com as que circulam nos meios de comunicação e com os

dados oficiais da cidade, tendo a finalidade de identificar as diferentes dimensões na construção dos imaginários urbanos sobre a cidade.

Dentre as publicações mais pertinentes decorrentes deste projeto, destacamos a *Edição Especial Porto Alegre Imaginada*³, da revista *Em Questão*, publicação da FABICO. Esse número do periódico teve como foco artigos de diversos autores, englobando assuntos como a cidade imaginada em contraposição com a cidade oficial, os mapas imaginários sobre a cidade a partir das representações midiáticas, cinema, jornal impresso, revista, televisão, rádio, álbuns, cartões postais, bem como enquetes e dados oficiais.

Outra referência é o livro *Porto Alegre Imaginada*⁴, dos pesquisadores Nilda Jacks, Valdir Morigi e Lizete Dias de Oliveira, que aborda as representações dos cidadãos sobre a cidade, os cidadãos e os outros (cidadãos e cidades diferentes, fora de POA). Esta obra também versa a respeito do papel da mídia na construção de variações imaginárias.

Tenho me engajado neste projeto desde 2013, quando ingressei nele como bolsista de Iniciação Científica sob orientação do atual coordenador, professor Valdir Morigi. Desde então, meus estudos têm focado na análise das diversas informações em meio impresso e virtual a respeito de POA. Sou morador da região metropolitana de POA e esta cidade sempre esteve presente no meu projeto de vida. Desde criança tenho o desejo de morar nela e frequentar seus espaços, coisas que para muitos podem parecer banais, mas para mim sempre foram um desejo. Quando penso no futuro, é em Porto Alegre que me imagino e enquanto estrangeiro que sou nessa cidade, tenho um olhar cuidadoso sobre ela, como quem contempla um sonho.

A pesquisa *Porto Alegre Imaginada* supre em mim essa necessidade há tempo latente: conhecer esta cidade. Algumas contribuições minhas a este projeto incluem meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)⁵ de Biblioteconomia, a respeito das informações sobre os patrimônios culturais de POA mediadas pelo jornal impresso

³ EM QUESTÃO: revista da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação. Porto Alegre: FABICO, v. 16, 2010. Edição Especial.

⁴ JACKS, N.; MORIGI, V.; OLIVEIRA, L. D. **Porto Alegre Imaginada**. Porto Alegre: Observatório Gráfico, 2012.

⁵ MASSONI, L. F. H. **Informação e imaginários urbanos: um estudo sobre a cidade e seu patrimônio cultural a partir do jornal Zero Hora de Porto Alegre**. 123 f. 2014. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. 2014.

Zero Hora e o TCC⁶ de Jocelaine Sena, sob minha coorientação, já enquanto estudante de mestrado, que versou sobre as memórias virtuais das ruas de Porto Alegre a partir das informações contidas em uma página da rede social *Facebook*.

Desse modo, temos mapeado diversos discursos e narrativas sobre a cidade de Porto Alegre a partir de diferentes meios de comunicação. Os últimos estudos realizados têm abordado a questão das representações que circulam em ambientes virtuais. Neste estudo, analisamos as informações sobre a cidade a partir de um aplicativo de celular, tecnologia cada vez mais presente em nossas vidas. Compreendemos que as informações que produzimos e que se explicitam através de nossas representações sobre a cidade se caracterizam como narrativas. Desse modo, o compartilhamento de tais informações em redes sociais e, no caso, em um aplicativo de celular, se configura como um ato narrativo. Para analisar informações que circulam no aplicativo, escolhemos a narratologia, contribuindo com o projeto ao mapear mais um olhar sobre a cidade e as suas representações.

O tema desta pesquisa são as informações contidas nas representações sobre a cidade presentes em narrativas que circulam em aplicativos de celulares e auxiliam na dinamização de suas memórias virtuais. Sendo assim, nosso objeto de estudo são as narrativas responsáveis pela construção da memória virtual de POA, enquanto que o objeto empírico é o aplicativo *Foursquare*.⁷

Este estudo foi pensado tendo em vista os seguintes questionamentos: **Que informações estão contidas nas representações sobre Porto Alegre presentes nas narrativas sobre a cidade que circulam no aplicativo *Foursquare*? Como esse aplicativo se constitui enquanto uma fonte de informações sobre a cidade? De que modo as informações que nele circulam auxiliam na construção das memórias virtuais da cidade?**

Compreendemos que o presente estudo se justifica pela relevância de estudarmos as informações sobre a cidade que circulam nos diversos meios de comunicação, especialmente no âmbito das TICs, cada vez mais presentes em nosso

⁶ SENA, J. R. **A memória virtual de Porto Alegre a partir das informações contidas nas postagens da página do projeto Ruas da Cidade no Facebook**. 50 f. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. 2015.

⁷ Página oficial: < <https://pt.foursquare.com/> >.

cotidiano. Estudar as informações que constituem as nossas representações sobre a cidade é importante porque elas orientam nossas práticas socioculturais e a forma como nos relacionamos com esse espaço onde historicamente exercemos nossa cidadania.

Escolhemos o *Foursquare* para estudar a cidade de POA porque entendemos ser este um aplicativo de celular em que podemos identificar narrativas formadas por informações acerca da cidade produzidas pelos seus cidadãos. Ao serem compartilhadas nesse aplicativo, as informações geram impressões sobre a urbe, auxiliam na dinamização das memórias, adquirem uma abrangência global, acessível a qualquer pessoa que disponha do dispositivo.

O *corpus* de pesquisa engloba seis páginas de lugares presentes no aplicativo, quais sejam a página geral de POA e as páginas dos cinco bairros citados pelos usuários na página da cidade – Bom Fim, Centro Histórico, Cidade Baixa, Menino Deus e Moinhos de Vento. A coleta dos dados foi realizada entre agosto e outubro de 2016, sendo que o recorte temporal abrange as “dicas” compartilhadas pelos cidadãos desde o início do funcionamento do aplicativo (2009) até março de 2016, data do aniversário da cidade.

Nosso objetivo geral é compreender como as informações compartilhadas pelos cidadãos no *Foursquare* auxiliam na constituição das representações sobre a cidade e na dinamização das suas memórias virtuais. Já nossos objetivos específicos são:

- a) Identificar os temas, os enredos, os cenários, as personagens e as sequências cronológicas das narrativas;
- b) Observar os recursos de linguagem, os recursos visuais e as metanarrativas presentes nas narrativas;
- c) Descrever o fluxo informacional presente no aplicativo;
- d) Analisar os conteúdos informacionais que constituem as representações presentes nas narrativas compartilhadas pelos cidadãos no aplicativo;
- e) Construir mapas destacando os elementos dos cenários da cidade citados pelos cidadãos nas narrativas do aplicativo.

2 DAS REPRESENTAÇÕES SOCIAIS ÀS MEMÓRIAS VIRTUAIS DA CIDADE

O referencial que ampara este estudo fundamenta-se na Teoria das Representações Sociais (TRS), pois entendemos que esta perspectiva teórica é a mais adequada devido ao destaque que dá ao papel da comunicação e da informação no processo de construção das representações. Essa teoria concebe às representações sociais um conceito transformado, calcado no pensamento de senso comum, no conhecimento e na comunicação e foi proposta por Serge Moscovici (2003). As representações sociais são entendidas pelo autor como sistemas de valores, ideias e símbolos que estabelecem uma ordem que nos permite orientarmo-nos em nosso mundo material e social.

As representações sociais compõem nossa realidade, ao mesmo tempo em que a representam, sempre amparadas na subjetividade. Para Moscovici (2003), elas têm a função de convencionalizar os objetos, pessoas ou acontecimentos que encontram, dando-lhes uma forma definitiva e categorizando-as. O autor entende que elas possibilitam a comunicação entre os membros de nossa sociedade, nos fornecendo códigos para nomear e classificar o mundo e nossas histórias individuais e sociais. As representações são prescritivas, se impõe sobre nós, constituindo-se em um tipo de realidade, ao mesmo tempo em que se formam a partir de nossos interesses (MOSCOVICI, 2003). Esses interesses são moldados em torno de crenças, sentimentos, valores e utopias, com base nas relações interpessoais que constituem um espaço representado e ao mesmo tempo socializado.

Compartilhar uma representação social não significa o compartilhamento de conteúdos e significados na sua totalidade, mas sim que as representações sociais são organizadas e estruturadas num conjunto de informações, atitudes, crenças e opiniões, as quais às conferem a dialogicidade em um movimento contínuo, que proporciona ruptura de velhas representações e ascensão de novas em seu lugar.

Na concepção de Moscovici (2003), as representações são um fenômeno, um meio pelo qual recriamos a nossa realidade. Elas são estruturas dinâmicas que operam em um conjunto de relações e comportamentos, que surgem e desaparecem junto com elas, tendo a finalidade de tornar familiar algo não-familiar, valendo-se mais da convenção e da memória do que propriamente da razão. A TRS parte da diversidade

dos indivíduos, atitudes e fenômenos, levando em conta sua estranheza e imprevisibilidade (MOSCOVICI, 2003). Seu objetivo é desvendar como indivíduos e grupos sociais constroem um mundo estável e previsível, mesmo que sua origem derive de tal diversidade.

As representações sociais estão presentes em nosso cotidiano, influenciando nossas atividades, modos de ser e estar no mundo. Conforme Moscovici (2003), ao serem criadas, elas adquirem vida própria, circulam, se encontram, se atraem e se repelem, dando oportunidade ao nascimento de novas representações, ao mesmo tempo em que antigas morrem. Uma problemática central na formação de representações é a forma como temos acesso a elas, ou seja, de que modo elas chegam até nós e se manifestam na sociedade. Para o autor, em civilizações divididas e mutáveis como a nossa, as representações coexistem e circulam por meio de diversas esferas de atividade.

A comunicação desempenha um papel crucial na formação de representações sociais, pois elas circulam na mídia que lemos e olhamos, inserindo-se em nosso cotidiano, no mundo em que habitamos e discutimos com nossos amigos e colegas, sendo estruturadas e transformadas através da comunicação (DUVEEN, 2003). Caracterizado por fluxos informacionais, o ato comunicativo possibilita a dialogicidade necessária à construção das representações, pois somos influenciados pelas informações às quais temos acesso.

Enquanto ação comunicativa, as representações são construídas por meio das trocas simbólicas articuladas a uma compreensão em consonância com o seu contexto social. A sua construção está vinculada às práticas socioculturais e o seu alcance prático é objetivado através das “[...] propriedades do verdadeiro conhecimento, que diz alguma coisa sobre o estado do nosso ambiente e guia nossa ação sobre ele. É preciso, pois, estudá-las como conhecimentos sociais [...]” (JODELET, 2005, p. 41). Nas representações sociais, há uma ligação entre os imaginários grupais e os comportamentos dos grupos e dos indivíduos.

As representações e os conhecimentos, enquanto estruturas, refletem processos interativos entre os dados da experiência e os quadros sociais de sua apreensão e memorização, fazendo com que a dimensão social da comunicação precise ser considerada, estando presente em todo modelo do conhecimento. As

representações sociais são tidas não apenas como conteúdo, mas como estrutura e forma cognitiva, em sua ligação com os processos simbólicos e ideológicos, levando em conta a dinâmica social (JODELET, 2005). Ao discutir a relação entre o sujeito e as representações sociais, Jodelet (2009) salienta que os sujeitos não são concebidos como indivíduos isolados, mas como atores sociais ativos, que são afetados por aspectos da vida cotidiana, desenvolvida em um contexto social de interação e de inscrição. Para a autora, as representações se expressam nos atos e nas palavras, nas formas de viver e discursos, nas trocas dialógicas, nas afiliações e também nos conflitos.

É no contato com o Outro que expressamos nossas representações, momento de troca de experiências entre os sujeitos. No entendimento de Jodelet (2009), falar de sujeito no campo das representações sociais é se referir a processos que implicam dimensões físicas e cognitivas e é necessário levar em consideração o nível subjetivo para que possamos compreender uma função importante das representações. Para a autora, o estudo das representações permite acesso aos significados que os sujeitos, sejam individuais ou coletivos, atribuem ao objeto, que é localizado no seu meio social e material. A autora afirma que também é possível examinar como os significados se articulam à sensibilidade, aos interesses, aos desejos, às emoções e ao funcionamento cognitivo do sujeito.

Desse modo, embora adquira um alcance intersubjetivo, as representações se formam no âmbito pessoal dos sujeitos. Na concepção de Wagner (2000), representações sociais são conteúdos mentalmente estruturados (cognitivo, avaliativo, afetivo e simbólico) sobre um fenômeno social relevante, tomando a forma de imagens ou metáforas, sendo conscientemente compartilhados com outros membros do grupo social. Para o autor, uma representação é mais do que a imagem estática de um objeto em nossas mentes, pois compreende também nossos comportamentos e práticas interativas.

Para Wagner (2000), o termo representação social é concebido tanto como um processo de comunicação em desenvolvimento nos grupos sociais, como o resultado desse processo, sendo que todas as representações sociais resultam desse processo de comunicação e discurso. O autor atenta para o fato de que as representações sociais só ocorrem em sociedades que abrem espaço para a negociação – ou seja, o diálogo –,

sociedades essas heterodoxas que, a partir da conversação e formação de opinião coletiva, incluem e aceitam experiências antagônicas.

As representações são cercadas por ideologia, sendo utilizadas em disputas pelo poder, na qual atores sociais detentores de poderes desiguais usam seus poderes para influenciar e alcançar objetivos (JOVCHELOVITCH, 2008). Elas são heterogêneas porque são frutos de tensões entre os diferentes agentes sociais, os quais se reorganizam em torno de novas formas de representar o representado. Os processos representacionais são como pontes, estruturas mediadoras que ligam dois mundos diferentes: o dos sujeitos e o dos objetos (JOVCHELOVITCH, 2008). Compreendemos que as representações sociais desenvolvem uma função em nosso processo de aproximação e entendimento dos diferentes temas e objetos que constituem a realidade.

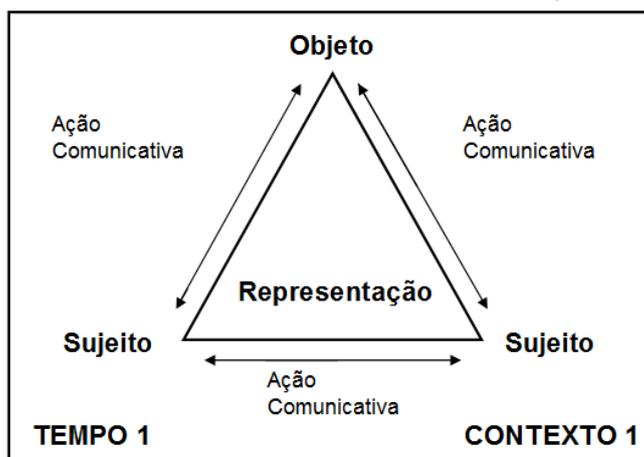
As representações sociais são variáveis e há diversos elementos que interferem em seu processo de construção, fortalecimento e consolidação. Elas se formam sob a influência de estoques prévios de representações, ou seja, com a ideia pré-existente que temos daquele objeto. Conforme Jovchelovitch (2008), as representações sociais são criadas em esferas públicas destradicionalizadas, onde há o confronto decorrente da diversidade, em que o novo é característica comum do cotidiano, formando espaços simbólicos abertos, construídos no 'caminhar', tornando-se abertas e instáveis.

Os processos representacionais possuem constituintes sociais, emocionais e comunicativos, englobando temas como o *status* e o posicionamento dos interlocutores, o laço emocional entre eles e as simetrias e assimetrias no seu diálogo (JOVCHELOVITCH, 2008). Nossos projetos para o futuro se formam resultantes de nossas representações, manifestando-se cognitivamente (projetos), socialmente (utopias) e emocionalmente (esperanças), constituindo a função antecipatória das representações (JOVCHELOVITCH, 2008). Ou seja, as representações orientam nossas ações e são movidas por nossos anseios. Ao mesmo tempo em que se fundam na memória do passado, são construídas em um contexto presente e orientam as ações do futuro. De acordo com Jovchelovitch (2004), as representações envolvem:

- a) Produtores/sujeitos do saber: engloba suas identidades, interesses, acesso a recursos e poder;
- b) Meios de produção do saber: relações sociais entre as pessoas e seu ambiente social e natural;
- c) Produtos/objetos do saber: objetos físicos ou abstratos que constituem o meio ambiente simbólico e material de uma comunidade humana.

Apesar de sua variabilidade e contradição, torna-se importante estudarmos as representações sociais, uma vez que nos revelam a forma como concebemos o mundo e, conseqüentemente, nossa ação sobre ele. Sua produção e recepção ocorrem através de um processo de mediação, estando a representação social imersa em uma ação comunicativa (JOVCHELOVITCH, 2004), configurando-se como uma mediação entre o sujeito e o objeto e o sujeito e o outro, conforme observamos na Figura 1.

Figura 1 – Os Elementos Constitutivos e o Modo de Produção das Representações



Fonte: Jovchelovitch, 2004, p. 23

Desse modo, percebemos que o processo representacional se dá por meio de um vínculo entre os sujeitos e o objeto representado, onde cada sujeito cria sua representação, que é modificada quando ele se comunica com o outro. Segundo a autora, a representação não se faz em nenhum dos cantos do triângulo, pois ela está no “entre” do triângulo e dos elementos que o constituem. A representação é, então, uma estrutura de mediação na qual o trabalho comunicativo constroi símbolos através da atribuição de sentidos e significados em um esforço de deslocamento simbólico

(JOVCHELOVITCH, 2004). Tudo isso, como percebemos na figura, ocorre em um tempo e contexto definidos, que interferem no processo todo.

Construímos representações especialmente a respeito de objetos e fenômenos que compõem nossa esfera pública, possuindo relevância frente à sociedade. Como tal, esses objetos normalmente provocam conflitos entre diversos agentes sociais, tendo em vista a variedade de pontos de vista e interesses entrelaçados. Diferentes comunidades possuem tipos diferentes de esferas públicas e produzem diferentes processos representacionais (JOVCHELOVITCH, 2008). Neste caso, as representações variam de acordo com as interações, visões de mundo, crenças e formas de comunicação dos sujeitos pertencentes ao grupo social.

A esfera pública é definida pelas trocas entre informação e bens simbólicos produzidos pelas mídias e, ao atuar na disseminação de informações a respeito dos assuntos de interesse público, elas transformam a circulação de bens simbólicos, constituindo-se importante fonte de reflexão no estudo das representações sociais (JOVCHELOVITCH, 2000). As representações estão fundamentalmente associadas à comunicação, na qual saltam questões como: de que modo as pessoas falam umas com as outras? Os diálogos são assimétricos ou simétricos? Envolvem alternância e reconhecimento de poder ou uma voz se impõe sobre a outra? (JOVCHELOVITCH, 2008), questões essas que orientam a análise das representações.

Essa análise não apenas inclui a comunicação interpessoal (sociabilidade), mas também a comunicação midiática, pois esses meios são constitutivos da vida social (JOVCHELOVITCH, 2000). As mídias atuam na construção identitária e são cruciais na disseminação de referências materiais e simbólicas (LONGHI, 2009), tornando-se um equívoco analisar representações sociais sem levá-las em consideração, em plena “sociedade da informação” em que vivemos.

A comunicação é esse processo em que imagens, representações são produzidas, trocadas, atualizadas no bojo de relações; esse processo em que sujeitos interlocutores produzem, se apropriam e atualizam permanentemente os sentidos que moldam seu mundo e, em última instância, o próprio mundo. (FRANÇA, 2004, p. 23).

As representações precisam ser estudadas tendo em vista o contexto no qual estão inseridas, pois é a partir da relação com o contexto que elas se explicam.

Conforme França (2004), elas estão intimamente ligadas ao contexto histórico e social pela reflexividade, produzidas no bojo de processos sociais, ao mesmo tempo em que dinamizam e condicionam determinadas práticas sociais. A análise do contexto leva em consideração, dentre outros aspectos, a história do local, tornando-se fundamental para melhor entendermos o porquê de certas representações, pois muitas vezes elas reforçam ideias pré-estabelecidas. Para França (2004), elas não são claras, objetivas e identificáveis, pois sofrem permanentes alterações na sua dimensão simbólica e nas suas formas concretas de manifestação.

Sempre e em todo lugar, quando nós encontramos pessoas ou coisas e nos familiarizamos com elas, tais representações estão presentes. A **informação** que recebemos, e à qual tentamos dar um significado, está sob seu controle e não possui outro sentido para nós além do que elas dão a ele. (MOSCOVICI, 2003, p. 40, grifo nosso).

As representações se manifestam por meio das informações às quais temos acesso em nossas práticas comunicacionais cotidianas. Isso porque o acesso à informação é cada vez mais relevante no mundo em que vivemos e, conforme González de Gómez (2001), ela é um componente principal na construção epistêmica das sociedades contemporâneas. A título de conceituação, nos valemos de Le Coadic (1996), que compreende a informação como um conhecimento gravado sob a forma escrita, oral ou audiovisual. Para o autor, ela está relacionada à apreensão de sentidos ou seres em sua significação, podendo ser compartilhada, caracterizando a troca de informações entre indivíduos (ou os fluxos de informações, como nos referimos neste estudo).

Esta concepção sobre a informação é amplamente aceita e utilizada nos estudos da CI, compondo a visão tradicional da área. Entretanto, nossa reflexão requer uma abordagem que vá além das correntes teóricas tradicionais, pois, para que a informação atue na construção das representações sociais, precisamos ressaltar o papel dos sujeitos sociais nesse processo. Ao realizar uma reflexão epistemológica sobre a CI, González de Gómez (2001) salienta que os estudos da área acompanhavam o caminho epistemológico tradicional dominante no ocidente. Segundo a autora, as metodologias empiristas, no início, eram direcionadas à objetivação do conhecimento

e da informação⁸, mas tempos depois passaram a enfatizar as construções locais e subjetivas de significados.

Passar por reformulações ao longo do tempo é um movimento comum (além de necessário) em qualquer área do conhecimento, pois é através da revisão de nossas práticas que nos permitimos evoluir, tanto enquanto pesquisadores como enquanto sujeitos sociais. Segundo González de Gómez (2001), as questões informacionais vêm sendo reformuladas, com novas ênfases e em novos territórios sociais, o que as aproxima de outras questões, de outros atores e de outros cenários.

Ao realizar um mapeamento do campo da CI, Araújo (2014) reflete a respeito das correntes teóricas e dos variados conceitos de informação adotados pela área. Conforme o autor, houve transformações nas diversas temáticas abordadas pela CI e o enfoque subjetivo se deu no momento em que a informação passou a ser vista como algo na perspectiva de um sujeito. Os estudos de usuários, por exemplo, passaram a privilegiar as compreensões em detrimento das questões cognitivas (lacunas de informação e os tipos de informação a preenchê-las), voltando-se para a interpretação nas práticas dos usuários.

Além disso, também percebemos que tais estudos vêm rompendo com as barreiras que inicialmente delimitavam a área, pois “[...] as tendências contemporâneas de estudos sobre usuários da informação têm buscado analisar as necessidades de informação presentes nas atividades cotidianas dos sujeitos, principalmente relacionadas com as mudanças tecnológicas.”⁹ (ARAÚJO, 2014, p. 62). Ou seja: a própria ideia de usuário da informação deixou de estar centrada na figura do usuário de bibliotecas, arquivos ou outros espaços especializados, englobando hoje os diversos sujeitos sociais que compõe nossa sociedade e suas práticas informacionais.

Após sistematizar os diversos conceitos de informação adotados pela área, Araújo (2014) identificou três movimentos de transformação: o primeiro é objetivo, entendendo a informação como passível de ser inscrita em diferentes suportes, calculada, medida, transportada e armazenada; o segundo adota uma perspectiva

⁸ Dentre outros aspectos, essas concepções iniciais de informação concebiam-na como independente do sujeito conhecedor e distante das práticas culturais (GONZÁLEZ DE GÓMEZ, 2001).

⁹ É a natureza digital da informação que a torna especialmente significativa atualmente, pois o que caracteriza a “sociedade da informação” em que vivemos é o surgimento da tecnologia da informação e seus impactos globais (CAPURRO; HJORLAND, 2007).

subjetiva, entendendo-a como produto da interação entre dados (registros materiais) e o estado do conhecimento do sujeito; o terceiro adota a noção de informação como algo intersubjetivo, tendência que vem se consolidando. Nas palavras do autor:

[...] o primeiro conceito de informação na Ciência da Informação é mais restrito e está vinculado à sua dimensão material, física, sendo o fenômeno estudado a partir de uma perspectiva quantitativa e positivista. Nos anos seguintes, tomou corpo um conceito um pouco mais amplo voltado para a dimensão cognitiva, sendo informação algo associado à interação entre dados (aquilo que existe materialmente) e conhecimento (aquilo que está na mente dos sujeitos), e seu estudo relacionado à identificação de significados, interpretações. Por fim, as tendências contemporâneas implicam um grau maior de complexidade e abstração, com a inserção da informação no escopo da ação humana e no âmbito de contextos socioculturais concretos. (ARAÚJO, 2014, p. 70).

Diversos são os autores, espalhados pelo mundo inteiro, que se debruçaram no estudo da epistemologia da CI, propondo vários modelos e correntes teóricas. Gostaríamos de destacar a visão de Capurro (2003), que percebe três paradigmas que orientam as pesquisas da área. Conforme o autor, a CI surge em meados do século XX a partir de um *paradigma físico*, para o qual há algo, como um objeto físico, que um emissor transmite a um receptor. Seguindo as premissas da teoria matemática de Shannon e Weaver, tal perspectiva implicaria uma analogia entre a veiculação física de um sinal e a transmissão de uma mensagem, sendo os aspectos semânticos e pragmáticos descartados. Esse paradigma, conforme Capurro (2003), exclui o papel ativo do sujeito cognoscente ou do usuário, seja na recuperação da informação científica ou no processo informativo e comunicativo como um todo, tornando-o um mero receptor de informações.

Conforme Capurro e Hjørland (2007), a distinção mais importante para a formulação do conceito de informação é entre a concepção de informação como objeto ou coisa e a informação como conceito subjetivo, como um signo que depende da interpretação de um agente cognitivo. Essa segunda concepção, para os autores, desloca o foco dos atributos das coisas para enfatizar os mecanismos de liberação para os quais tais atributos são relevantes. Ou seja, a informação precisa ser pensada a partir dos usos e apropriações que os sujeitos sociais dela fazem uso. A interpretação dos indivíduos parece se tornar a grande questão a ser pensada nos estudos da CI, desafiando-a a:

[...] ser mais receptiva aos impactos sociais e culturais dos processos interpretativos e, também, às diferenças qualitativas entre diferentes contextos e mídias. Esta mudança significa a inclusão dos processos interpretativos como uma condição *sine qua non* dos processos de informação. (CAPURRO; HJORLAND, 2007).

Oposto ao primeiro modelo, surge nos anos 1970 o *paradigma cognitivo*, tratando da forma como os processos informacionais transformam ou não o usuário, entendido como sujeito cognoscente (CAPURRO, 2003). Tal perspectiva, oriunda da “teoria dos três mundos” de Karl Popper, dá ao sujeito um lugar de destaque no fluxo informacional, mas mantém-se reducionista na medida em que considera a informação algo separado do usuário ou compreende este último como apenas sujeito cognoscente, ignorando seus condicionamentos sociais e materiais (CAPURRO, 2003). Em outras palavras, essa teoria não se atém ao fato de que somos também sociais e culturais. Ao focar no sujeito, valoriza o subjetivo e individual, mas desconsidera o coletivo, elemento fundamental na formação de nossas representações.

E é por isso que nosso estudo se orienta pelo terceiro paradigma apontado por Capurro (2003): o *paradigma social*. Essa perspectiva, mais recente, está voltada para a constituição social dos processos informacionais, re-inserindo o usuário em seus contextos concretos de vida e atuação, em uma perspectiva mais próxima da fenomenologia (CAPURRO, 2003). Nas palavras de Araújo (2014, p. 70), Capurro entende que “[...] não é a informação que é a matéria-prima do conhecimento: antes, é apenas a existência de um conhecimento partilhado entre diferentes atores que faz com que algo seja reconhecido como ‘informação’.” Adotamos tal perspectiva, pois consideramos que ela seja a mais adequada para a reflexão que propomos: pensar a construção das representações sociais a partir da produção e compartilhamento de informações.

Amparamos essa escolha no fato de que, como visto na TRS, apenas a presença do sujeito e do objeto não é o suficiente, pois as representações sociais são construídas em um determinado contexto que não pode ser ignorado, além de serem fruto de um processo comunicativo. A comunicação e o contato com o Outro são questões *sine qua non* na formação das representações sociais e é apenas o paradigma social que lhes dá um lugar de destaque.

Esse paradigma destaca os aspectos sociais que perpassam os fluxos informacionais em nossa sociedade. Para Marteleto (1995), a informação, sua produção, transferência e aquisição são fenômenos de ordem social e simbólica, não sendo algo pronto, mas construído a partir do contexto social e da atribuição de sentidos e símbolos dos indivíduos que a acessam. A informação não é uma cópia fidedigna dos fatos reais, uma vez que pode salientar certos aspectos do real em detrimento de outros. Em Latour (2004), encontramos a ideia de que o receptor da informação pode interpretá-la de modo diferente do ocorrido, pois a informação se configura como representação. Nesse sentido, a informação é fruto de uma construção sociocultural, aberta às interpretações e aos enquadramentos dados pelos sujeitos que a acessam e produzem.

2.1 AS REPRESENTAÇÕES SOCIAIS DA CIDADE E SUAS MEMÓRIAS

Construídas em contextos específicos que não podem ser ignorados e frutos de um processo de interação, as representações sociais possuem um variado arcabouço de objetos passíveis de serem representados. De acordo com Marková (2006), qualquer objeto ou fenômeno, sendo ele físico, interpessoal, imaginário ou sociopolítico, pode se constituir em um objeto de representações sociais. Entretanto, salienta a autora que a TRS estuda alguns tipos específicos de representação, construindo teorias sobre fenômenos sociais que sejam alvo da preocupação pública, fenômenos motivo de tensão e que provocam ações.

Conforme Sá (1998), a relevância de um objeto, que justifica a existência de representações a seu respeito, é evidenciada se ele se encontra implicado em alguma prática do grupo estudado, o que inclui a conversação e a exposição aos meios de comunicação. Complementa o autor:

[...] para a definição do par sujeito-objeto de uma pesquisa, devemos ter em mente que a representação que os liga é um saber efetivamente praticado, que não deve ser apenas suposto, mas sim detectado em comportamentos e comunicações que de fato ocorram sistematicamente. (SÁ, 1998, p. 50).

Ou seja, o objeto precisa estar inserido no contexto sociocultural e no cotidiano dos indivíduos ou do grupo estudado para então ser passível de representação. Ao

estudarmos a esfera pública, ressaltamos o espaço urbano¹⁰, delimitado e definido, constituindo-se um de seus elementos intrínsecos (LONGHI, 2009). Isso porque é nas dependências da cidade¹¹ que ocorrem muitos de nossos contatos com o Outro, alguém diferente de nós e com o qual temos que aprender a conviver e respeitar. É nela que atuamos enquanto cidadãos, pelas suas ruas caminhamos para ir ao trabalho e ao estudo, nela manifestamos nossas insatisfações, medos e paixões.

As cidades não são todas iguais, possuem características e traços simples e corriqueiros que dão a singularidade a cada uma. Se as diversas culturas da humanidade não são iguais e seus membros se apropriam do mundo ao seu redor de diferentes formas, também as cidades, frutos de seu trabalho e de sua criatividade, são heterogêneas. Para Konder (1994), elas possuem papel fundamental no convívio social e atuam ativamente na construção da cidadania.

São nossos modos de vida que dinamizam as cidades, pois é em seus espaços que se manifestam os diversos sujeitos sociais, impregnando-as com seus resquícios materiais e imateriais. Entender a humanidade requer também entender as cidades que ela construiu. Na concepção de Pechman (1994), a cidade é um enigma a ser decifrado, palco de ensaio do surgimento de novas personagens sociais, onde gestamos uma nova sensibilidade e elaboramos novas formas de sociabilidade e sistema de saber e técnicas de poder. As cidades são os espaços criados pela humanidade para servir de cenário do desenvolvimento de seus feitos, onde se trocam pontos de vista sobre os diversos fenômenos que circundam nossa existência.

Discutindo a relação entre sujeito, percepção e cidade, Boni e Hoffmann (2011) defendem que é a experiência que forma a realidade, uma criação de pensamento e sentimento do sujeito, enquanto que a percepção é um processo mental de interação entre o homem e seu ambiente. Assim, ocorre um processo cognitivo em que os sentidos apreendem os estímulos, que são recebidos pelo cérebro. Os autores destacam o papel das informações, que são processadas de modo cíclico em uma

¹⁰ Não apenas a cidade é passível de representação, mas também outras esferas, como o próprio espaço de nossas casas, onde a interação com a família é responsável pela construção de muitas representações.

¹¹ Segundo Moscovici (2003), dentre outros objetos, pessoas e acontecimentos, formamos representações sobre as cidades em que habitamos e os transeuntes de suas ruas.

retroalimentação de experiências, o que permite obter novas informações que podem influenciar vivências futuras.

Para Boni e Hoffmann (2011), a percepção da cidade e dos lugares de vivência influencia nossa construção identitária, uma vez que produzimos associações com algumas partes da cidade e essas imagens baseiam-se em lembranças e significados, tornando-nos mais do que meros observadores, pois somos “parte” do lugar. Nesse processo, uma boa imagem do ambiente forma um sentimento de segurança emocional através da qual estabelecemos uma relação harmoniosa com o mundo à nossa volta, opondo-se ao medo da desorientação gerada pelo excesso de mudanças e significados ou pela sua falta (BONI; HOFFMANN, 2011).

O espaço é responsável pela socialidade e o lugar frequentemente ‘faz’ vínculo (MAFFESOLI, 1998). A cidade é entendida pelo grupo social que interage em seus ambientes dinâmicos e complexos por meio de interesses, em torno das experiências culturais, políticas e religiosas, constituindo representações sociais do meio compartilhado e/ou segregado. Esta relação aflora um modo de pensar e de interagir – o que Maffesoli (1998) chamaria de *ethos* – que surge do sentimento coletivo de pertença e de conflitos de interesses, os quais determinam o sentimento coletivo de representação da cidade como esfera pública.

A imagens e referências que possuímos sobre a cidade são frutos de um processo de seleção, que advém do reconhecimento ou estranhamento com relação aos lugares da cidade e seus transeuntes. Convém destacar que as tensões decorrentes da desigualdade social se traduzem na cidade de forma mais evidente através do conflito entre o centro e a periferia. É através do estudo da cidade que desvendamos essas e outras tensões decorrentes do contato com o Outro, experiência que a cidade nos oferece.

É nesse contato com o espaço urbano e com os outros que construímos a cidadania. Entretanto, Wirth (1976¹², apud Konder, 1994) alerta que o morador da cidade grande mantém contatos mais frequentes com outras pessoas, quando comparado com o homem do campo, mas tais relações são superficiais, devido às condições da vida que ele leva, caracterizada pela rapidez e agitação que tipificam

¹² WIRTH, L. O urbanismo como modo de vida. In: VELHO, O. G. (Org.). **O fenômeno urbano**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

também o mundo contemporâneo.¹³ Em perspectiva semelhante, Lima (2000) alega ser a cidade um organismo em mutação tão vertiginosa, veloz e brutal que mal temos tempo de acompanhá-la, fazendo com que os narradores da cidade, que vivem em tensão constante com o espaço narrado, às vezes não compreendam o que se passa ao seu lado.

A interação com a cidade configura-se enquanto prática cotidiana de nossa sociedade. Somos “produtores desconhecidos” (CERTEAU, 1994) e, ao interagirmos com a cidade, nós a ressignificamos e a reproduzimos em nossas mentes. Além disso, a própria experiência urbana se caracteriza pela recriação do lugar, uma vez que, conforme Certeau (1994), no espaço tecnocraticamente construído, escrito e funcionalizado em que circulamos, formamos trajetórias imprevisíveis, “trilhas” que fogem dos percursos dos caminhos oficiais. A experiência com a cidade foge, então, da regra imposta pelos caminhos previamente estabelecidos, em um ato de exploração e desbravamento da urbe.

O cotidiano de uma cidade é moldado e conformado pelas nossas ações repetidas dia após dia, sendo que essas práticas cotidianas conferem as feições particulares das ruas, territórios urbanos e espaços vividos coletivamente, tornando-nos personagens da narrativa sobre a vida urbana desenrolada por meio de tais gestos e práticas cotidianas (ROCHA; ECKERT, 2013a).

As formas da vida social configuradas na objetivação do espírito carregam consigo a força dos simbolismos que as originam, das emoções que lhe são atribuídas na medida em que são vividas, elaboradas e reelaboradas. A poética da rua, portanto, refere-se aos sentidos e simbolismos que orientam as ações dos sujeitos e suas formas de adesão à rua, como espaço de sociabilidade, de trabalho, etc. (ROCHA; ECKERT, 2013a, p. 15).

A cidade é uma estrutura de relações sociais, economia e mercado, ao mesmo tempo em que é política, estética e poesia, local de tensão, anonimato, desprezo, indiferença, agonia, crise e violência (ROCHA; ECKERT, 2013b). Elas são os espaços públicos de convivência, pois nelas interagimos de diversas formas uns com os outros e com o ambiente. Essas interações interferem na construção de nossas representações

¹³ Essas relações superficiais de contato com a cidade moderna são muito bem refletidas nos estudos de Benjamin (1994) a respeito do *flanêur*, de Baudelaire, personagem que “flana” pela cidade observando os moradores e suas atividades diárias. O *flanêur* busca experiência e não conhecimento, tratando-se de um leitor da cidade e de seus habitantes, buscando decifrar os sentidos da vida urbana.

a seu respeito, uma vez que “[...] mesmo existindo suportes concretos e contínuos do que se concebe como nação (o território, a população e seus costumes etc.), em boa parte o que se considera como tal é uma construção imaginária.” (GARCÍA CANCLINI, 1994, p. 98). Tais representações caracterizam-se por um alto nível de subjetividade, pois não representando a cidade como ela é, mas sim como a imaginamos.

Essa perspectiva nos atenta para o fato de que não são apenas os grandes acontecimentos que marcam a sua história, pois é na interação cotidiana com a cidade que a transformamos e somos transformados por ela, ou seja, nossa atuação no dia a dia é que define os caminhos da história, tornando-nos também agentes ativos na construção das memórias da cidade. Em perspectiva semelhante, Maia e Krapp (2005) afirmam que são os fatos banais que criam a consistência de um lugar, formando uma cartografia particular, pois a cidade guarda segredos, cumplicidades e tradições e nela tecemos histórias banais e divertidas, homens comuns ganham importância e se tornam atores sociais. Desse modo, a memória da cidade se forma pelas mãos e pelas vozes de seus cidadãos, em um processo marcado por fluxos informacionais.

Compreendemos que Burke (2003) tem razão quando alega que a cidade se constitui uma fonte de informação em si mesma, não sendo essa prática restrita à contemporaneidade, uma vez que as cidades passaram por um processo histórico no qual foram se tornando fontes de informação sobre si, seus cidadãos e as dinâmicas que lhe dão vida. O lugar teve grande importância na história do conhecimento e as grandes cidades possibilitaram encontros pessoais oriundos de viagens, contexto no qual o conhecimento das pessoas estava diretamente relacionado ao lugar onde viviam e as cidades eram pontos de encontro. Tais encontros se caracterizavam como práticas informacionais que aproximavam as pessoas, fortalecendo suas relações uns com os outros e com o próprio espaço da cidade.

Tendo isso em vista, o presente estudo parte do pressuposto de que a cidade é o lugar público de convivência, sociabilidade e prática da cidadania. Além disso, ela é um lugar de memórias, que não são prontas ou herdadas de um discurso oficial, pois construímos a história e as memórias da cidade através de nossas práticas cotidianas e das informações às quais temos acesso sobre ela. A cidade, então, é edificada pelas nossas mãos, formada pelos nossos passos dados em suas ruas e pelas nossas vozes nas discussões que realizamos em suas esquinas.

Ao mesmo tempo em que construímos representações a partir de nossas práticas socioculturais, também as adquirimos por meio da memória social. Como indicado pelo próprio Moscovici (2003), as representações se impõem sobre nós, nos são transmitidas por meio da memória e dependem dela, como produtos de uma sequência de elaborações e mudanças que ocorrem ao longo do tempo. Entretanto, atenta o autor que as representações restauram essa consciência coletiva, dando-lhe forma e explicando os objetos e acontecimentos. As representações sociais não nos são “herdadas” através da memória social, pois ambas estão em permanente processo de transformação: nossa memória influencia as representações e essas formam nossas memórias. Nas palavras do autor:

[...] as imagens, idéias e linguagens compartilhadas por um determinado grupo sempre parecem ditar a direção e o expediente iniciais, com os quais o grupo tenta se acertar com o não-familiar. O pensamento social deve mais à convenção e à memória do que à razão; deve mais às estruturas tradicionais do que às estruturas intelectuais ou perceptivas correntes. (MOSCOVICI, 2003, p. 57).

A memória é aqui entendida como algo que perpassa os grupos sociais, embora se faça presente e possa ser compreendida a partir da perspectiva e das memórias de cada um de seus membros. De acordo com Braga (2000), a crítica ao enfoque da memória como capacidade individual teve início nas décadas de 1920 e 1930, a partir de autores como Halbwachs, que lançaram mão da memória a partir de uma perspectiva sociocultural. De acordo com a autora, iniciou-se aí o estudo da memória enquanto uma construção cultural, forjada nas dinâmicas sociais, em termos de seu conteúdo e estrutura.

As memórias individuais estão compreendidas, de acordo com Halbwachs (1990), dentro de uma memória mais ampla, que é a memória coletiva, pois os sentimentos e pensamentos mais pessoais emergem nos meios sociais, estando o conteúdo e a organização da memória individual relacionados a quadros sociais. Embora pessoais, nossas memórias individuais não são independentes, isoladas, elas compõem um contexto, configurando-se como um ponto de vista da memória social. A memória coletiva é então formada por memórias individuais, que são afetivas e, mesmo às vezes sendo falhas, dão o sentido da vida e de mundo vivido (COSTA, 2002).

Valencia (2005) afirma que os estudos em memória romperam a concepção psicológica que a compreendia como um processo psicológico ou artifício cognitivo que auxiliava o indivíduo a retomar uma informação passada tal como ocorreu. Para o autor, a memória é atualmente compreendida como uma atividade social realizada através da consciência compartilhada com os outros, não mais uma prática individual ou privada. Conforme Valencia (2005), trata-se de uma mudança paradigmática no estudo da memória, deixando de lado a sua passividade enquanto algo dado no passado, individual e estático, para adotar um modelo ativo, construído pelos elementos articuladores do presente e dinâmico por natureza. A memória deixa de ser tida como coisa e passa a ser vista como processo. Para Valencia (2005), semelhante processo ocorreu com as representações sociais, uma vez que o seu enfoque não é o estudo de objetos estáticos, mas de fenômenos em constante construção e mudança social.

Ao pensarmos as representações sobre a cidade, a questão da memória ganha ainda mais destaque, pois “[...] é a memória que redefine o espaço dos grupos e das comunidades.” (VALENCIA, 2005, p. 108). É por meio da memória que formamos o sentimento de pertencimento à cidade, sendo esse afeto fortalecido pelas nossas representações. Conforme Eckert (2002), a construção social da memória é beneficiada pelo ritual de representar o passado ressitua-o no presente, abrindo dialeticamente o presente ao fluxo do tempo, sendo as pluralidades interpretativas responsáveis por emancipar o habitante da cidade. Assim, é na memória que se encontram nossas representações sobre a cidade.

Imagens da cidade vivida povoam nossas memórias. Caminhamos pela cidade e percebemos, em nós, sentimentos diversos sobre pessoas de nossa rede de pertença (e outras que estranhamos), sobre ruas que nos são familiares (evitamos outras), sobre espaços frequentados (ignoramos outros), sobre transeuntes que nos atiram à atenção (evitamos a proximidade com alguns); enfim, esses tantos arranjos sociais configuram um sentido de ser e estar na cidade. (ROCHA; ECKERT, 2010, p. 85).

As relações sociais são o meio de compartilhar a experiência do mundo por parte de uma comunidade que se identifica pelo seu tempo e seu espaço coletivo, sendo a memória da cidade transmitida por meio do cotidiano vivido pelos sujeitos e formada no entrecruzamento dialógico de memórias individuais e coletivas

(HALBWACHS, 1990). Compreendemos que a memória da cidade não é formada apenas pelos registros documentais e históricos ou as informações tidas como oficiais as quais temos acesso. Isso porque ela é fruto de um processo temporal de resignificação, aberto às mutações decorrentes do convívio com a cidade e com os outros.

O enigma de representar no presente um passado ausente só é ultrapassado quando o tempo é concebido como uma série de rupturas, descontinuidades que dimensionam a diversidade das experiências vividas. Desta forma, não estaríamos mais submissos à noção de uma memória inscrita linearmente sobre os referentes históricos de cidades, mas tratar-se-ia de dar conta da cidade construída incessantemente nos jogos de lembrança e esquecimento daqueles que a habitam a partir de referenciais de identificação e estranhamento. (ECKERT, 2002, p. 81).

Ainda na concepção de Eckert (2002), a cidade é palco de interações e guardiã das passagens do tempo ao mapear os lugares onde estão os vestígios da memória coletiva vivida, a partir da relação prática do cidadão com os referenciais de memória que estão acessíveis às suas representações. Para a autora, vislumbramos um afeto à vida quando vemos a cidade como depositária das memórias dos habitantes, seus percursos, experiências, trajetórias, desventuras, crises, afetos e desafetos às pessoas, aos lugares e também à cidade. Trata-se de um olhar cuidadoso sobre a cidade, entendendo-nos enquanto sujeitos sociais ativos na construção de suas memórias. É como uma via de mão dupla, em que carregamos conosco resquícios da cidade, ao mesmo tempo em que nela deixamos nossas marcas.

2.2 AS TECNOLOGIAS, A CIDADE VIRTUAL E OS FLUXOS INFORMACIONAIS

A circulação pelos espaços da cidade, atrelada à questão da mobilidade urbana, é reforçada pela presença cada vez maior de tecnologias de informação e, segundo Longhi (2009), atualmente isso ocorre por meio dos equipamentos de convergência midiática, que alteram nossa relação com o espaço que frequentamos. Para a autora, elas potencializam o processo de desterritorialização e desenraizamento social, criando *territórios informacionais*, conceito apontado por Lemos (2007b), que diz respeito às áreas de controle de fluxo informacional digital na intersecção entre o

ciberespaço e o espaço urbano, sendo o controle e o acesso à informação realizados por meio de dispositivos móveis e redes sem fio. Segundo o autor, os territórios informacionais são o espaço movente e híbrido, que se forma na relação entre o espaço eletrônico e o físico.

Historicamente, a cidade foi geradora e receptora de fluxos de informação e comunicação, espaço onde encontramos os aparatos humanos e tecnológicos de codificação, decodificação e recodificação de tais fluxos, responsáveis por tornar virtual vários aspectos da vida humana, inclusive a vida urbana (JAMBEIRO, 2009). Na concepção do autor, esse processo fortalece a cidade, pois a transforma na sede dos nós das redes que transmitem informação e propiciam comunicação. Para ele, uma grande transformação que as comunicações proporcionaram às cidades contemporâneas foi o aumento da possibilidade de melhor controlarmos nossas relações pessoais. Através das TICs, temos um maior controle sobre o espaço da cidade, o que nos permite usá-la a nosso favor em nossas relações, fortalecendo a concepção de cidade como espaço de sociabilidade.

De acordo com Jambeiro (2009), a articulação entre espaço urbano e novas tecnologias oportuniza intervenções inovadoras, planejadas e locais. Essa nova realidade constitui outras formas de interação com o espaço e com as pessoas, destituindo-o das suas funções anteriores de integração social, pois ocorre um esvaziamento do espaço urbano nas grandes metrópoles em decorrência do discurso da necessidade de mobilidade, conforto e segurança (LONGHI, 2009).

As técnicas de comunicação são responsáveis por potencializar os efeitos da aproximação de pessoas na urbe, embora o mundo conectado também forneça condições para uma cultura de consumo que alimenta o individualismo, limitando a compreensão mais complexa da realidade (JOSGRILBERG, 2010). Toda essa mobilidade urbana favorecida pelas tecnologias, atreladas a um fluxo informacional, potencializa a multiplicação das representações sobre a cidade e, por conseqüência, gera tensões na forma de interação entre os sujeitos e os objetos representados.

Conforme Lemos (2003), as cidades contemporâneas estão sob o signo do digital, caracterizadas por um fluxo planetário de informações que circulam através de

diversos dispositivos. Para o autor, vivemos nas cibercidades¹⁴, trazendo à tona novas questões a respeito da intersecção entre o lugar e o fluxo. Em nosso contexto atual, as cidades se revelam como territórios de sistemas técnicos múltiplos, que são articulados por cruzamentos de forças globais que sofrem tensão devido às reconfigurações e criações locais (JOSGRILBERG, 2010). De acordo com Coelho (2010), é preciso estudar o impacto das tecnologias sobre a estruturação do território, concebendo o espaço geográfico como reflexo e condição de nossas práticas sociais. O autor cita que há uma interação entre o espaço herdado (a cidade industrial) e o espaço projetado (a cidade informacional), que é mediada pelo jogo de forças sociais que têm poder de reestruturar o território, promovendo a substituição e a articulação das funções da cidade, configurando a cidade digital como espaço projetado da cidade real. Nas palavras do autor:

[...] o debate do ciberespaço, enquanto representação das novas relações sociais em rede de computadores e de comunicação, se transforma e se reterritorializa com a Cidade Digital. A incorporação das novas tecnologias de informação e comunicação, projetada sobre e moldada pelo ambiente construído, possibilita nova configuração espacial e novos processos de organização do espaço urbano, distintos da lógica de estruturação urbana da cidade industrial. (COELHO, 2010, p. 199).

É fundamental ponderarmos que essas novas interações virtuais com a cidade não anulam a cidade da forma como a concebemos, pois ela “persiste e resiste”, como elucidada Coelho (2010), produzindo novas utopias, mas pensada por meio de novos sujeitos coletivos responsáveis por interferir na produção do espaço através das redes locais e globais. Nesse contexto, de acordo com o autor, a cidade se reorganiza a partir de uma materialidade técnica e informacional, articulando lugares e criando distintas identidades territoriais.

Nesse viés, as cidades digitais são formas espaço-temporais construídas pelo movimento da informação e da comunicação, processo em que tanto a cidade local como a cidade virtual mantêm uma analogia, pois ambas fazem circular a informação (LEMOZ, 2001). O autor entende que essas cidades devem ser pensadas para proporcionar apropriação criativa aos usuários, para que não reproduzam apenas uma

¹⁴ Na literatura consultada, identificamos termos como *cibercidade*, *cidade digital*, *cidade virtual*, *cidade informacional* e *telecidade* para se referir ao mesmo fenômeno, que é a emergência de uma nova cidade a partir dos fluxos informacionais característicos das TICs.

visão institucionalizada e asséptica das cidades. A cibercidade, desse modo, não é uma transposição literal ou espacial da cidade, mas uma narrativa dela, tendo o cidadão uma relação mais intelectual do que corporal com o lugar.

Lemos (2001) salienta que as cibercidades não são uma simples substituição das cidades reais, mas que elas potencializam as trocas entre seus cidadãos e a ocupação de seus espaços concretos, complexificando o espaço de lugar das cidades. Essa nova forma do urbano, conforme o autor, é globalmente conectada e localmente facetada, tendo o potencial de “[...] restabelecer o espaço público, colocar em sinergia diversas inteligências coletivas ou mesmo reforçar laços comunitários perdidos na passagem da comunidade à sociedade moderna.” (LEMOS, 2001, p. 22). O caráter colaborativo e o fácil acesso às cibercidades pode conferir a elas um papel de destaque na reconexão dos indivíduos uns com os outros que muitas vezes perdemos devido à tumultuada vida moderna.

A grande rede tem, desde então, alimentado a esperança de que através da construção de espaços de sociabilidade ela poderia resgatar a vida social da *urbe*, lutar contra a erosão do espaço público, a separação criada por séculos de individualismo (como figura emblemática da modernidade) e a comodificação da vida nas grandes cidades. (LEMOS, 2001, p. 22).

Para Souza e outros (2006), a cidade digital foi abordada inicialmente como uma virtualização de locais urbanos para estudar diferentes representações das cidades através de meios como a *internet*. Entretanto, os autores salientam que esse fenômeno não é exclusivamente mediado pela *internet*, mas também por tecnologias digitais variadas responsáveis por modificar as relações de tempo e espaço, difusão de informações, o consumo de bens materiais e simbólicos, a participação cultural e política e a própria convivência social.

Já em Souza e Jambeiro (2005) identificamos a “cidade informacional” conceito elaborado por Firmino (2005)¹⁵, referindo-se à cidade do espaço de fluxos, transformada social, econômica e politicamente pelas TICs. Ela seria consequência da coexistência de espaços físicos (tradicionais) e virtuais (eletrônicos), considerando essas tecnologias como parte do processo de construção do espaço (FIRMINO, 2005

¹⁵ FIRMINO, R. J. A simbiose do espaço: cidades virtuais, arquitetura recombinante e a atualização do espaço urbano. In: LEMOS, A. (Org.) **Cibercidade II: a cidade na sociedade da informação**. Rio de Janeiro: E-papers. 2005. p. 307-335.

apud SOUZA; JAMBEIRO, 2005). De acordo com os autores, é necessário analisarmos a cidade a partir de seus aspectos materiais (redes físicas de estrutura urbana) e virtuais (espaços de fluxos construídos através de relações sociais).

Ainda sobre as cidades informacionais, Souza e Jambeiro (2005) alertam que não cabe considerá-las apenas como representação virtual da cidade, pois cairíamos no risco de uma cidade esvaziada das relações sociais características do espaço urbano. Por outro lado, os autores também consideram um equívoco considerá-las estruturas físicas que possibilitam a instauração da Era da Informação, uma vez que estaríamos diante de uma cidade para o capital informacional, em vez do capital social, cultural e político. Complementam os autores que, nas cidades informacionais, as relações não ocorrem de forma independente, mas por meio de um processo dinâmico de interações e de complementaridade. Para entendê-las, conforme Souza e Jambeiro (2005), é necessário pensar a realidade contemporânea através de seus diversos fluxos, analisando como ela se torna não apenas espaço de circulação, mas também provedor de informações, devido à convergência tecnológica.

A cidade informacional é a representação urbana da sociedade em rede, apresentando-se como um ponto nodal de desenvolvimento social, econômico e político, podendo ser compreendida como um catalisador das redes e dos fluxos urbanos, através das convergências tecnológicas possibilitadas pelas redes digitais de telecomunicações. (SOUZA; JAMBEIRO, 2005, p. 10).

Como mencionado, as cidades virtuais se caracterizam pelo acelerado fluxo informacional. Entretanto, em levantamento realizado por Lemos (2001), identificamos que um problema de muitos projetos de cidades virtuais era a falta de caracterização desses espaços enquanto esferas públicas. Segundo o autor, a maioria das experiências era apenas base de dados sobre um determinado espaço urbano, com informações sobre lazer, turismo, transporte, eventos culturais, etc., mas poucos projetos criavam espaços de interação social, possibilitando um discurso bidirecional e comunitário. Para o autor, essas cidades virtuais mais pareciam espaços de propaganda do que a constituição daquilo que dá vida à cidade, pois faltavam formas de comunicação livres e democráticas.

Esse problema torna-se ainda mais grave se levarmos em conta que, com as características atuais das mídias, interatividade é uma palavra-chave, pois os cidadãos hoje são também produtores de informação. As mídias tradicionais pouco possibilitavam ao cidadão, principalmente ao indivíduo em movimento, emitir e fazer circular informações no ambiente da cidade (LEMOS, 2007a). Desse modo, percebemos que essas novas relações com a cidade são fundamentalmente marcadas por processos informacionais e comunicacionais, tendo sua fonte nas mudanças transcorridas com as mídias.

É fundamental atentarmos para as novas formas de interação que o cidadão contemporâneo realiza com as mídias às quais tem acesso. De acordo com Cunha (2011), a mídia tradicional era calcada na distribuição a partir de um centro, enquanto que atualmente o cenário é de compartilhamento, na medida em que muitos são autores do que é produzido. Para a autora, a “velha mídia” seguia a lógica da sociedade industrial de massa, em que todos gostavam das mesmas coisas e compartilhavam das mesmas crenças, enquanto que a “nova mídia” serve à lógica pós-industrial, com valores individuais, pois todos os cidadãos podem construir diferentes estilos de vida e selecionar ideologias com uma oferta maior de escolhas (CUNHA, 2011).

O cidadão da cidade industrial pode receber informações massivas, mas não tem muita mobilidade para produzir e enviar informações. Da mesma maneira, as formas de comunicação interpessoal estavam limitadas ao confinamento (casa, escritório, fábrica), ou a aparelhos públicos (orelhões) ou rádio amador (“faixa cidadão”) que já refletiam esse desejo de uma comunicação instantânea, móvel e ubíqua. (LEMOS, 2007a, p. 127).

A transformação de nossas relações com a cidade por meio de dispositivos tecnológicos vem ocorrendo rapidamente e, ao mesmo tempo, de maneira quase natural, pois facilmente nos adaptamos às mais variadas tecnologias digitais e mídias delas decorrentes que chegam a nós a todo o momento. Conforme Cunha (2013), as redes sociais e plataformas tecnológicas que possibilitam a narração compartilhada podem proporcionar a inclusão narrativa, com base em tecnologias móveis.

As tecnologias sem fio transformam as relações entre pessoas e espaços urbanos, originando uma nova forma de mobilidade, que dá o tom à crise de fronteiras

do sujeito, da identidade, do espaço geográfico, da cultura, da política, da economia, etc. (LEMOS, 2007a). Para o autor, a comunicação atual é “pós-massiva” e permite emitir, circular e se mover ao mesmo tempo, sendo seu diferencial a mobilidade informacional, que é feita por fluxos de informação, alterando a transição pelos espaços físicos da cidade. O autor cita as “mídias locativas”, que são um conjunto de tecnologias digitais e processos info-comunicacionais com conteúdo informacional diretamente vinculado a um lugar específico, o que abrange a emissão e recepção de informações a partir de um determinado local, implicando uma relação entre lugares e dispositivos móveis digitais até então inédita (LEMOS, 2008).

Tais informações são processadas pelos artefatos sem fio cada vez mais presentes em nossas vidas, como os Sistemas de Posicionamento Global (GPS), telefones celulares, *palms* e *laptops*, redes Wi-Fi e *Bluetooth*, itens que agregam conteúdo digital à localidade e servem para monitorar, vigiar, mapear, geoprocessar, localizar, anotar ou jogar (LEMOS, 2008), dentre outras novas funções que a todo momento surgem. De acordo com Lemos (2008), através de uma relação estreita entre informação digital, localização e artefatos digitais móveis, os lugares dialogam com os dispositivos informacionais, enviando, coletando e processando dados. Segundo o autor, empresas, artistas e ativistas vêm utilizando tais mídias como forma de *marketing* e publicidade, mas também se percebe nesses aplicativos uma escrita e releitura do espaço urbano, por meio da apropriação e resignificação das cidades.

Na concepção de Lemos (2008), as mídias locativas transformam o espaço urbano e a vivência nas grandes cidades, pois do fluxo massivo de informações passamos para uma forma de comunicação horizontal e multipolar. O autor afirma que a paisagem comunicacional contemporânea é formada pelos processos comunicacionais massivos, mas também pelos pós-massivos, que são customizados e qualquer um pode contribuir com informações, sendo que as mídias locativas vêm reforçando a hibridação do espaço físico com o ciberespaço.

As mídias locativas permitem a troca de informação em mobilidade, o que fornece dados dinâmicos e resignifica um determinado ambiente (LEMOS, 2008). O que está em jogo aqui é a possibilidade de o cidadão expressar seu ponto de vista sobre a cidade em tempo real, registrando suas impressões e opiniões sobre a urbe em um ambiente virtual. Tais opiniões se tornam informações virtuais que enriquecem o

escopo de conteúdos sobre a cidade disponíveis a outros cidadãos, muitas vezes de forma instantânea.

Como percebemos, esse é um processo não apenas marcado pelo acelerado desenvolvimento de novas tecnologias, mas também por uma mutação na forma de lidar com elas. Calcadas em uma conectividade jamais vista antes e expressiva velocidade de fluxos informacionais, as mídias locativas vão além do papel historicamente desenvolvido pela mídia na relação com a cidade, pois essas novas práticas de mobilidade comunicacional criam novas relações sociais e apropriações do espaço urbano (LEMOS, 2008). Todos esses avanços permitiram uma relação maior entre o ciberespaço e o espaço urbano e, conseqüentemente, transformações na nossa relação com ambos.

É inegável que o vínculo que estabelecemos com a cidade, incluindo nossa forma e olhá-la, caminhar por ela e percebê-la, é diferente quando portamos um dispositivo móvel. As características desses novos recursos técnicos, conforme Cunha (2013), nos desorientam, intimidam, perturbam, confundem, distorcem e alucinam, pois “[...] as escalas, potenciais e velocidades envolvidos nos novos equipamentos e instalações excedem as proporções e as limitadas possibilidades de percepção, força e deslocamento do corpo humano.” De qualquer modo, Cunha (2013) compreende que é nesse cenário que os sujeitos tornam-se narradores da cidade, tecendo uma grande rede que forma uma cidade virtual, influenciada pela dimensão coletiva, mas ancorada em fragmentos de percepções individuais.

Um aspecto relevante que caracteriza esse processo é que o conteúdo que produzimos sobre a cidade e compartilhamos em ambientes virtuais, no caso, com o uso de um dispositivo móvel, não é apenas informativo, mas formativo. A esse respeito, Cunha (2013) salienta que essas informações individuais deixadas na rede, relacionadas às experiências vividas, quando somadas determinam uma rede de retroinfluência, pois os sujeitos são influenciados pelas marcas deixadas por outros. Desse modo, a informação que compartilhamos nesses ambientes é acessada por diversas pessoas e, também, influencia nas informações que essas pessoas passam a produzir.

Explorar a cidade portando um dispositivo móvel ou mesmo explorá-la à distância, acessando informações sobre ela através dele, nos possibilita novas

experiências com o ambiente urbano, sendo que tal processo não está livre dos ruídos e potencialidades que caracterizam qualquer forma de comunicação. Todo esse contexto, marcado por mudanças técnicas incessantes, nos permite uma relação maior entre o ciberespaço e o espaço urbano e, conseqüentemente, transformações na nossa relação com ambos.

2.3 A CIDADE ATRAVÉS DOS FLUXOS INFORMACIONAIS EM CELULARES

As mídias digitais cada vez mais convergem para o celular, que interage diretamente com o conceito de digitalização da vida cotidiana, pois permite que diversos atores sociais vivam de maneira mais intensa essa nova forma de configuração do espaço urbano (SOUZA et al., 2006). A telefonia celular, de acordo com Torres, Borges e Jambeiro (2006), veicula notícias da imprensa, imagens, TV e cinema, gravações da indústria fotográfica, jogos e livros, tudo acessível a partir de um único aparelho, o que o caracteriza como elemento transformador de vários aspectos da vida social.

Até pouco tempo, eram necessários muitos aparelhos para dar conta de fazer tudo o que, atualmente, o simples porte do aparelho celular nos possibilita. De acordo com Lemos (2007a), o telefone celular é o dispositivo que vem nos apresentando maior convergência tecnológica e constituição de relações sociais por contato imediato, por meio de SMS, voz, fotos, vídeos, etc. O autor ressalta que as ações desses dispositivos promovem uma redefinição do espaço urbano, que abrange:

[...] desde pagamentos de estacionamento, contas, passando pelo acesso a informações 'locativas' para saber a programação de um teatro, ou a história de um monumento, até o acesso ao menu de um restaurante, ou as impressões de seus usuários apenas passando por esses lugares com os dispositivos ativados. (LEMOS, 2007a, p. 131).

A importância do celular em nossas vidas fica evidente quando constatamos que não se trata apenas da quantidade de pessoas usando o aparelho, mas as suas formas de uso. Conforme Souza e outros (2006), a explosão da telefonia móvel no Brasil não foi apenas quantitativa, pois também se deu no que se refere à interconexão da vida do cidadão com os eventos urbanos, interligando-os em redes sociais

assíncronas. Os autores afirmam que a telefonia móvel possibilita uma abordagem assíncrona da comunicação, pois não mais requer a coordenação distinta de espaço, eliminando a necessidade de coordenação entre as partes e flexibilizando a noção de espaço e tempo. É desse modo, conforme os autores, que o celular potencializa a mediação entre o cidadão e a cidade digital.

Para Lemos (2007b), o celular é muito mais do que um telefone, levando o autor a insistir na ideia de um Dispositivo Híbrido Móvel de Conexão Multirrede (DHMCM), expandindo a compreensão material do aparelho e tirando-o da analogia simplória ao telefone.¹⁶ De acordo com o autor, os DHMCM aliam a potência comunicativa, a conexão em rede e a mobilidade pelos territórios informacionais, reconfigurando as práticas sociais de mobilidade informacional nos espaços físicos da cidade. Neles emergem formas de contato permanente e contínuo, em mobilidade, o que propicia novas vivências do espaço e do tempo das cibercidades. Segundo o autor, eles possibilitam:

[...] formas de apropriação dos espaços das cidades em que os usuários podem reconhecer outros usuários, anotar eletronicamente um espaço (deixando sua marca com um texto, uma foto, um som ou um vídeo), localizar ou mapear lugares ou objetos urbanos, ou mesmo jogar, tendo como pano de fundo ruas, praças e monumentos. (LEMOS, 2007b, p. 26-27).

No uso cotidiano do celular, conforme o autor, impera a criação e o reforço de redes de sociabilidade, afastando-o de um uso massivo, tornando-o não temporal, pois se esgota no aqui e agora, tendo o objetivo maior de tocar o outro. Ele age como um artefato para suporte de sociabilidade, das formas de “estar junto”, que caracterizam as formas sociais que emergiram junto com as TICs. Nas fotografias e vídeos compartilhados em tais redes, por exemplo, os autores salientam que a intenção se aproxima de captar a “magia” do presente e do desejo de expressão individual. O objetivo é “[...] captar o imprevisível da banalidade do sujeito ou das relações cotidianas, ver, apagar, circular, conectar [...] O que conta é o momento presente e sua circulação.” (LEMOS, 2007b, p. 35). O autor afirma que talvez, pela primeira vez,

¹⁶ Conforme Lemos (2007b), o telefone celular é *Híbrido* porque congrega funções de telefone, computador, máquina fotográfica, câmera, GPS, entre outras; é *Móvel* porque é portátil e conectado em mobilidade, funcionando através de redes sem fio digitais (de *Conexão*); e *Multirredes*, pois emprega diversas redes.

estamos diante de funções verdadeiramente comunicacionais e dialógicas, pois esses produtos funcionam efetivamente como mídia de comunicação, nos colocando em contato uns com os outros.

Essa “nova subjetividade”, segundo Lemos (2007b), não desinveste as relações presenciais, caracterizando-se mais como relações sociais da cultura da mobilidade que investe no uso maior do tempo assíncrono e fluido, na circulação de informação que cria autonomia, liberdade pelo controle e um maior domínio informacional sobre o mundo. Essa circulação, para o autor, faz contato, comunica e constroi um pacto pela banalidade do cotidiano, estabelecendo uma ligação social, um modo de pertencimento efêmero, empático, flutuante, tribal, configurando a visão de si e a identificação do outro, o que estimula novos e velhos rituais sociais.

É inegável que, do universo de narrativas a que temos acesso cotidianamente, vem se destacando cada vez mais as informações que recebemos através dos aplicativos de celulares. Na vida de muitas pessoas que os utilizam, eles são responsáveis por organizar finanças, solicitar táxis, conhecer pessoas, ouvir e identificar músicas, vender objetos, programar viagens e mais uma infinidade de serviços. Marcados por processos comunicativos e amparados em mídias locativas, alguns aplicativos de celulares focados em turismo e viagens fornecem informações sobre diversos locais no mundo inteiro, informações essas às vezes produzidas pelos seus próprios usuários. Dentre outros, identificamos alguns exemplos desses aplicativos: o *TripAdvisor*, o *Kekanto* e o *Foursquare*.¹⁷

2.4 AS MEMÓRIAS VIRTUAIS DA CIDADE

O contexto em que vivemos é marcado pelo compartilhamento e por um fluxo informacional jamais visto, fruto das mudanças tecnológicas incessantes. As transformações das nossas formas de interação com as mídias caracterizam uma nova forma de lidarmos com a memória. Na memória está preservado nosso sentimento de pertencimento com a comunidade ou grupo social, responsável pelos vínculos que

¹⁷ Também identificamos um aplicativo que disponibiliza informações sobre Porto Alegre, o *POA Guide*, mas ele não possui o caráter colaborativo que marca o *Foursquare*, tendo em vista que as informações nele disponibilizadas não são contribuições diretas dos usuários, pois passam por um processo de seleção antes de serem publicadas.

estabelecemos uns com os outros. Para Gastal (2006), a tecnologia altera nossa relação com a memória pessoal e coletiva ao torná-la mais sofisticada, alterando sua relação com o tempo.

A memória vem se transformando de tal modo que os modelos até então vigentes para o seu estudo parecem não corresponder mais às novas questões que surgem a todo momento. Segundo Cunha (2013), tradicionalmente os estudos de memória partiam de uma perspectiva linear, examinando passado, presente e futuro exatamente no lugar onde ocorreram. Para a autora, as memórias pessoais eram tratadas de forma individual, restringindo-se à experiência da pessoa que as viveu. Esse padrão está se complexificando na medida em que nas redes sociais na internet contamos histórias de todas as épocas para muitas pessoas (quaisquer que possam e desejem acompanhá-las), deixando nossos registros e percepções sobre os lugares que visitamos, nossas experiências e diferentes períodos da vida, construindo relações e significados através dessas narrativas (CUNHA, 2013).

Cada vez mais, as cidades, mudando ou não fisicamente, passam a ter novos significados, numa existência do vivido pelos sujeitos, independente de seu planejamento urbano ou do que desenharam os arquitetos ao pensarem as construções. São as vivências ali ocorridas, as experiências, os acontecimentos é que vão determinar a lembrança a ser registrada. (CUNHA, 2013, p. 116).

Mediante a possibilidade de nos tornarmos produtores, em vez de apenas receptores de informação, Cunha (2011) compreende que esse cenário é propício para a construção de uma memória com bases diferentes daquela até então conhecida. Para a autora, a memória nunca mais será a mesma (na concepção linear de passado, presente e futuro), pois permanentemente estará conectada à realidade de nosso tempo, atualizada pelos fatos do passado que encontramos.

Alguém que faz uso de redes sociais como o *Facebook*, por exemplo, tem fácil acesso às suas fotos, vídeos e textos publicados. Além disso, ainda é lembrado pelo próprio sistema de eventos futuros que tenha demonstrado interesse, bem como publicações feitas há algum tempo (um ano, dois anos, etc.) e que tenham tido alguma importância para a pessoa. Segundo Cunha (2011), o retorno ao passado

proporcionado pelas redes sociais é um fenômeno que remexe o presente, porque o que passou torna-se atual e altera o processo de construção da memória.

As mesmas redes sociais possibilitam o registro coletivo e o compartilhamento de imagens, percepções, pensamentos, opiniões e sugestões a respeito de lugares os mais impensados. Muitos espaços transformam-se em lugares, a partir da narração sobre eles e passam a ter sua memória construída pela narração coletiva. (CUNHA, 2011, p. 102).

Pelo fato de hoje sermos também produtores de informação, temos a oportunidade de nos “fazer ouvir”, ou seja, nos tornamos protagonistas das narrativas que circulam no mundo virtual. Para Cunha (2011), as narrativas e a construção da memória através das redes sociais proporcionam a reconstrução da história mediada pelas falas dos sujeitos que têm acesso à tecnologia para compartilhar a sua narrativa e deixá-la disponível aos outros. A autora entende que a soma de todos esses conteúdos depositados por anônimos é o que forma a história narrada.

As pessoas normalmente narram suas histórias de forma a montar um mosaico da sua própria vida. E, nesse caso, a tendência é sempre para o uso da linearidade das lembranças dos fatos ocorridos, pois a narrativa sempre é feita no tempo presente sobre [...] um tempo passado. Nesse caso, é a visão atual do mundo que é passada na narrativa. (HENRIQUES; DODEBEI, 2013, p. 263).

O aspecto temporal é responsável por moldar essas narrativas, construídas no presente, mas influenciadas pelo passado e pelo futuro. A interação com os diferentes meios de comunicação, conforme Roxo (2011), nos possibilita uma nova forma de imaginação e de interpretação da realidade, gerando uma memória virtual, com o potencial de nos vincular ou nos distanciar do mundo. Para o autor, essa memória virtualizada é exteriorizada, um modo de experimentação do mundo real através do virtual midiático e tecnológico.

Para Monteiro, Carelli e Pickler (2006), a memória biológica se preocupa em memorizar saberes, enquanto que a memória virtual no ciberespaço se aproxima mais da imaginação para uma função criativa dos saberes. As autoras afirmam que essa memória possui algumas similaridades com a memória da sociedade oral, como os usos da linguagem e de imagens, mas se consolida como um novo tipo de memória em favor de um saber em fluxo.

Na visão de Dodebei (2006), os documentos que compartilhamos no ciberespaço se transformam em recurso informacional e passam a compor o estoque de informações formador da memória virtual. Para a autora, no ciberespaço os objetos são criados, circulam, são assimilados e recriados, embora a percepção humana não dê conta de acompanhar esses movimentos em toda sua intensidade. Ainda de acordo com Dodebei (2011), a reprodutibilidade é necessária à permanência da memória, que é um recorte momentâneo do social. O ciberespaço age sobre a memória reproduzindo e dinamizando suas representações, o que contribui para a construção de memórias virtuais, que são coletivas, interativas e processuais.

Em Dodebei e Gouveia (2008) identificamos que as memórias informacionais geridas em ambientes virtuais não são apenas bancos ou bases de dados, pois mais se aproximam de centros de conhecimento, devido à reformatação das informações que decorre de seu processamento contínuo, pois estão sempre em movimento, ocorrendo a interseção no lugar da soma. As autoras entendem que ambientes virtuais que contêm relatos e depoimentos permitem o registro das memórias individuais, o que torna público aquilo até então privado, autorizando a reformação das memórias e a divisão da autoria, pois o coletivo é o atributo principal que faz do ciberespaço um grande centro virtual da memória do mundo.

A acumulação do conhecimento ocorre no domínio coletivo em que a informação é permanentemente construída e reconstruída (DODEBEI; GOUVEIA, 2008). Para as autoras, o ciberespaço é a dimensão contemporânea, construção humana de natureza comunicacional que articula informação, tecnologia e memória, sendo o principal desafio manter equilíbrio nas trocas entre o material e o virtual.

É necessária a memória digital para que exista a memória virtual, pois um registro digital apenas possui significado enquanto memória social caso se torne virtual (MANGAN, 2010). A virtualização do documento implica um processo comunicativo, pois deve haver a divulgação daquele material para que o privado se torne público e, assim, passível de reescrita coletiva, configurando um registro de memória (MANGAN, 2010). Quando o documento digital se torna também virtual, ele se torna acessível por um número ilimitado de pessoas e, segundo Mangan (2010), criam-se novos espaços de memória virtuais, atuando como repositórios de memória digital e socializando a informação através da *web*.

Essa memória, construída de forma aberta e em constante fluxo, forma um contexto que altera também a forma como nos relacionamos com o passado. Conforme Cunha (2013), ela possui um caráter multifacetado e coletivo, com uma retroalimentação permanente devido ao abastecimento do novo e do passado que está associado a novos formatos. Cunha (2011) entende que passamos a viver em uma era de reconexão, uma vez que nunca estivemos tão conectados e, desse modo, também reconectados, pois nos reconectamos com o passado através dos ambientes virtuais, especialmente as redes sociais. A autora questiona as consequências da abundância de informações, tida como motivo de uma suposta “era do esquecimento”, pois, para ela, examinar a constituição da memória é investigar encontros, desencontros e reencontros, além de uma multiplicidade de informações em larga escala, em um cenário marcado pelo paradoxo da superinformação e da amnésia (CUNHA, 2011).

Nessa superabundância de informações, os lugares são incessantemente narrados. As tecnologias móveis representam a possibilidade de escrever sobre um determinado lugar, associado a uma vivência, em um determinado tempo. Esta narrativa, que é presente, vai se transformar em camada de memória sobre aquele espaço narrado. Até então, corpos, espaços, cidades já viviam em situação narrativa, mas isolada, não compartilhada. O sentido do lugar passa a existir também pela narração do outro e complementada a partir das novas vivências. E esta narração móvel, proporcionada pelo comportamento nômade dos indivíduos, é sem dúvida, uma das grandes abastecedoras desta larga e infinita rede narrativa que passa a construir uma memória coletiva, em rede, que vai somando camadas de história. (CUNHA, 2011, p. 104).

Para Cunha (2011), as mesmas tecnologias móveis que utilizamos para narrar atuam como instrumentos de consulta remota acerca de toda e qualquer informação, permitindo que os sujeitos usufruam dessa memória portátil e consultem as narrativas de outros sujeitos. Cabe salientarmos aqui que o que define esses espaços como novos lugares de memória não é o fato de armazenarem informações ou de serem de fácil acesso, mas sim o vínculo que permitem criar entre as pessoas e as narrativas ali contadas, fruto das interações no ambiente, pois “[...] mais importante do que o lugar que preserva a memória, são as relações.” (CUNHA, 2011, p. 111).

Outro aspecto fundamental a ser destacado é que essas novas memórias construídas pelas narrativas em ambientes virtuais possuem o potencial de quebrar a

memória oficial, geralmente seletiva, tida como verdadeira. Para Cunha (2011), estudar a memória antigamente significava estudar a história, ao passo que estudar a memória atualmente significa descascar camadas históricas escritas no presente. Para a autora, nunca imaginamos que seríamos responsáveis por escrever nossas memórias em um tempo presente organizado em escala coletiva e planetária, em um modelo não-linear, sendo que a construção da memória, energizada pelas TICs e redes sociais, torna-se universal sem ser totalizante (CUNHA, 2011; 2013).

Inicialmente individual, a memória narrada no ciberespaço adquire abrangência global, interage e passa a compor uma outra memória, que é maior, multifacetada e coletiva, a memória da comunidade virtual (MORIGI; MASSONI, 2015). Tal interação transforma nossas concepções de mundo, tanto do “eu” como do “outro”, pois entramos em contato com essas informações componentes da memória virtualizada (MORIGI; MASSONI, 2015).

A produção e o compartilhamento de informações em ambientes virtuais se enquadram no contexto de comunicação das nossas representações, uma vez que elas estão presentes nessas informações que produzimos sobre os acontecimentos, lugares, etc. Como quaisquer outras representações sociais, essas também podem conter referências a respeito dos espaços das cidades onde vivemos e por onde circulamos.

[...] ao partilharmos uma informação nos ambientes virtuais, demonstramos nossa visão sobre o mundo. Nesse processo, incluem-se textos, vídeos, fotografias, bem como os demais produtos midiáticos disponíveis em rede. Esses artifícios são úteis no compartilhamento de nossas representações, que, entre outros assuntos, abrangem as memórias que construímos a respeito do espaço urbano. (MORIGI; MASSONI, 2015, p. 510).

A memória virtual da cidade é construída pelas informações sobre ela que compartilhamos, o que estabelece a ligação social entre o passado e o presente, ao mesmo tempo em que projeta nossas perspectivas com relação ao futuro (MORIGI; MASSONI, 2015). Essas informações, por serem marcadas por nossas representações, são mais “orgânicas”, ou seja, mais próximas dos sujeitos narradores que as produzem, pois são fruto do olhar do sujeito sobre a cidade. Mais do que meros depósitos de dados ou documentos, tais memórias se caracterizam por um acelerado processo de

transmutação, pois se formam e transformam rapidamente, de acordo com o fluxo informacional dos sujeitos que com elas interagem. Subjetivas, abertas, dinâmicas e facilmente acessíveis, essas memórias se constroem através de nossas narrativas e parecem ser uma tendência adequada ao fluxo informacional incessante característico da sociedade contemporânea. Dentre tantos ambientes virtuais que acessamos diariamente, no aplicativo *Foursquare* compartilhamos informações marcadas por representações sobre a cidade, sendo ele o objeto empírico do presente estudo.

3 **FOURSQUARE**: CONTEXTUALIZANDO O OBJETO EMPÍRICO

O presente capítulo apresenta nosso objeto empírico, que é o aplicativo de celulares *Foursquare*, tecnologia de onde extraímos os dados posteriormente analisados. Além disso, também apresentamos um estado da arte dos estudos a respeito deste aplicativo nas áreas de Comunicação Social e CI, para que melhor se possa compreender as contribuições de nosso estudo.

3.1 A CIDADE NO *FOURSQUARE*: COMPARTILHANDO DICAS E INFORMAÇÕES

Consideramos o *Foursquare* o aplicativo de geolocalização mais adequado para os propósitos deste estudo, pois as informações nele compartilhadas são contribuições dos usuários, resguardando a subjetividade que pretendemos explorar. O *Foursquare* é uma rede social virtual acessível por meio de um *site* e também em forma de aplicativo tecnológico gratuito, indicado para pessoas acima de 12 anos, que faz uso de localização inteligente para criar experiências de consumo e soluções de negócios. Pertence à empresa de mesmo nome, com sede em Nova Iorque e, de acordo com Pellanda (2011), foi concebido em 2008 por Dennis Crowley e Naveen Selvadurai, embora a versão final pública seja de 2009. A empresa dispõe de dois aplicativos para dispositivos móveis: o *Foursquare* e o *Swarm*, bem como outras ferramentas corporativas e de publicidade. Esses aplicativos funcionam nos sistemas operacionais *Android*, *iOS*, *Windows Phone*, *BlackBerry* e *Windows*.

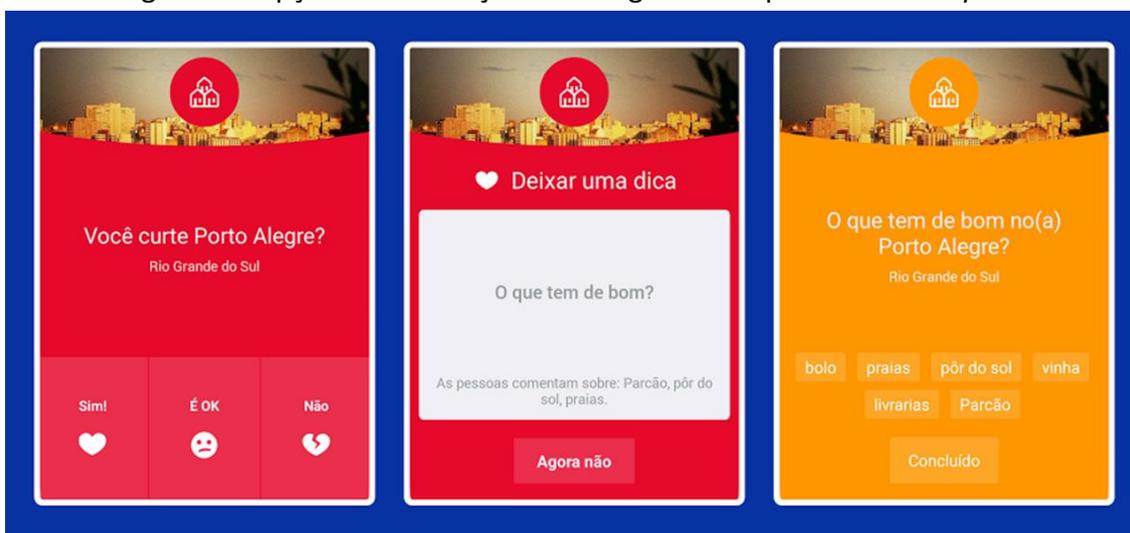
O *Foursquare* auxilia as pessoas a descobrirem novos lugares, através de recomendações de comunidades, prometendo “a melhor experiência em qualquer lugar do mundo”. No ano de 2009, foi implementado no aplicativo o *check-in* e o compartilhamento de localização em tempo real, permitindo aos usuários informarem instantaneamente sua localização aos seus amigos. Já em 2014, os *check-ins* passaram a contar com um aplicativo próprio: o *Swarm*, que transforma o mundo em um jogo no qual os indivíduos ganham pontos, adesivos e concorrem com as pessoas que conhecem, de acordo com os locais que frequentam.

Ao utilizar o *Foursquare*, os indivíduos têm acesso a recomendações de lugares próximos ou localizados em um determinado local. É possível pesquisar no aplicativo e

encontrar informações sobre restaurantes, bares, *shoppings*, museus, monumentos, cidades, ruas, bairros, dentre outros. Nele encontramos informações básicas sobre esses locais, tais como descrição sucinta, endereço, telefone, horário de funcionamento, endereços virtuais, total de frequentadores (dados do aplicativo), horários movimentados, etc. Além disso, é possível explorar um mapa em que o local fica assinalado, facilitando a sua localização.

O aplicativo também permite que o usuário avalie o lugar e é apresentada a nota média dada a ele, que varia entre 0 e 10 e é baseada nas avaliações de todos os usuários. O usuário avalia o quanto “curte” o lugar, em que é possível marcar três opções, conforme exposto na Figura 2.

Figura 2 – Opções de Avaliações dos Lugares no Aplicativo *Foursquare*



Fonte: adaptado do aplicativo *Foursquare*

Logo após, é possível deixar uma “dica” sobre o lugar, enfatizando o que ele “tem de bom”. Nesse momento, além de escrever um texto, é possível postar uma foto relacionada ao local. Por fim, é perguntado “O que tem de bom” no local, e o aplicativo oferece, através de *tags*¹⁸, opções popularmente assinaladas sobre aquele local para a pessoa selecionar. A pessoa também pode “Salvar”, o que permite recuperar posteriormente com maior facilidade o local pesquisado, assim como quando a pessoa clica para “Curtir” um lugar. A opção “O que você precisa saber”

¹⁸ *Tags* são palavras, siglas ou códigos pessoais atribuídos pelos usuários aos recursos da *web*, de forma livre e de acordo com a sua conveniência (LACERDA; VALENTE, 2007).

apresenta as dicas dadas por outras pessoas àquele local, em que também é possível recuperar as opiniões de outros usuários utilizando *tags*.

Há a possibilidade de escolher ler as dicas dos usuários em ordem cronológica (opção “Recente”) ou em ordem de relevância (opção “Popular”). A primeira opção apresenta primeiro as últimas dicas postadas, enquanto que a segunda opção apresenta as dicas mais populares, ou seja, que foram mais curtidas ou salvas por outros usuários. Quando o usuário lê a dica deixada por alguém, é apresentada a data em que foi publicada a dica, sendo também possível “salvar” e “curtir” tal opinião. Além disso, clicando no nome da pessoa, é possível ter acesso ao seu perfil, que contém a foto da pessoa, as dicas que ela já publicou no aplicativo, as avaliações que já fez de lugares, bem como os seguidores do usuário, no caso da pessoa acessar o aplicativo por meio de conta do Twitter. Outras informações disponíveis são o estado onde a pessoa reside e seu link no Twitter.

Outro recurso do aplicativo é o “*Check-in*”, que é a identificação da localização da pessoa em tempo real. Trata-se de um registro de que se está fazendo uma visita ao espaço, o que permite que outras pessoas vejam que o usuário passou por aquele local. Ao clicar nesse botão, o usuário é transferido para o aplicativo *Swarm*, anteriormente mencionado, sendo que é preciso instalar esse outro serviço para que o *check-in* seja concluído. O *check-in* também facilita a posterior localização do lugar no aplicativo, pois o local fica salvo na opção “Histórico”, que lista os locais onde o usuário já fez *check-in*.

Como o aplicativo possui um viés comercial, focando no consumo, são indicados lugares relacionados ao local exibido, como outros estabelecimentos, com as opções:

- a) “Você também deve gostar de”: outros lugares relacionados, como outros bairros, caso se esteja pesquisando sobre um bairro;
- b) “Lugares que as pessoas gostam de frequentar depois do (a)”: locais que outros indivíduos normalmente frequentam após fazer *check-in* no lugar pesquisado, como estabelecimentos presentes no bairro;
- c) “Pesquisar perto de”: outros estabelecimentos nas proximidades do lugar, em que é possível filtrar por “Alimentação”, “Café”, “Vida Noturna” e “Diversão”.

As páginas dos locais presentes no aplicativo são criadas pelos próprios usuários, mas essa possibilidade só está liberada para a versão *web* do serviço. No motor de busca do *site*, o usuário deve escolher a opção de criar novo local e, após isso, deve-se inserir nome, endereço, rua transversal, cidade, estado, CEP e país do local, bem como arrastar um pino no mapa para indicar a localização exata do local. Além disso, é possível inserir o perfil do Twitter e o telefone do local, bem como indicar a sua categoria (Café, Vida Noturna, Diversão, Compras, etc.).

É importante ressaltarmos que o aplicativo registra os locais frequentados ou “curtidos” pelo usuário e esses dados são utilizados para posteriormente sugerir lugares de acordo com o perfil do usuário. Focada no consumo, a empresa oferece aos anunciantes a possibilidade de se conectar com públicos consumidores dos produtos e serviços que eles oferecem. Para desenvolvedores e empresas, oferece tecnologia e dados hospedados que possibilitam construir aplicativos inteligentes de acordo com o contexto, consciente do local. Para analistas e empresas, fornece informações através de painel de dados globais de visitantes, úteis em decisões corporativas.

Segundo dados da empresa, mais de 50 milhões de pessoas utilizam o *Foursquare* e o *Swarm* por mês e já foram registrados mais de oito bilhões de *check-ins* em todo o mundo. O aplicativo, desse modo, se configura como um guia cultural e gastronômico de cidades, baseado nas opiniões de seus usuários.

Percebemos que o *Foursquare*, por meio da identificação da geolocalização do usuário, lhe permite obter informações a respeito de locais próximos. Quando ele adentra em um determinado lugar (bairro, estabelecimento, cidade, etc.), o aplicativo automaticamente lhe apresenta dicas de outros usuários, deixando em evidência as opiniões de pessoas conhecidas do usuário (se a pessoa se conectou utilizando a conta do *Facebook*, por exemplo, ficarão em evidência as dicas dadas pelas pessoas que compõe o círculo de amigos do usuário na rede social). Desse modo, o aplicativo orienta o usuário por meio de um fluxo de informações, que se forma de acordo com o seu trânsito pela cidade. Por outro lado, vale lembrar que o usuário também pode obter dicas sobre lugares sem nem mesmo sair de casa, através do sistema de busca do aplicativo, com a possibilidade, inclusive, de pesquisar lugares por meio de um mapa.

O *Foursquare*, para Pellanda (2011), é um expoente da convergência tecnológica entre as novas tecnologias e os *softwares* dos sistemas operacionais dos aparatos móveis, permitindo a ligação do contexto geográfico com informações no ciberespaço, configurando-se como um pioneiro modo de contextualização do espaço físico. Conforme Sousa e Cunha (2012), o aplicativo permite a anexação de um sentido aos lugares, fazendo com que o espaço perca seu caráter abstrato e genérico, pois estamos nos referindo à constituição do lugar. Para os autores, emana da localidade um senso de subjetividade, identidade e história edificado através das relações das pessoas com aquele ponto do espaço. As geografias pessoais e coletivas constituídas pela dinâmica lúdica do serviço não são simplesmente homogêneas e nem negações do formato tradicional do lugar, uma vez que as localizações marcadas e comentadas possuem significado para os usuários. O foco dos usuários, para Sousa e Cunha (2012), não é a mera explanação do espaço urbano, mas sim o estabelecimento de vínculos com seus pares.

De acordo com Cunha (2011), o *Foursquare* é uma rede na qual a narrativa está conectada diretamente ao lugar, configurando-se como um repositório de informações virtuais sobre a cidade, auxiliando a construção das memórias da cidade através das narrativas dos cidadãos. Nas palavras da autora, “[...] a soma das narrativas pode ser transformada em um único texto que dá conta da história dos lugares, pela percepção e narração oficial e também através da narração dos sujeitos pelas redes.” (CUNHA, 2013, p. 123). O *Foursquare* possibilita analisarmos narrativas dos cidadãos sobre Porto Alegre, ação que nos permite identificar informações virtuais sobre a cidade e, além disso, desvendar as representações que circulam sobre o ambiente urbano e sua dinâmica, importantes elementos que auxiliam na constituição das memórias virtuais da cidade.

3.2 FOURSQUARE NOS ESTUDOS EM COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO

Para melhor situarmos as contribuições do presente estudo para as áreas de Comunicação e CI, realizamos um levantamento de teses e dissertações sobre o aplicativo *Foursquare* em ambas as áreas, compondo um estado da arte. Pesquisamos pelo termo de busca “*Foursquare*” no Banco de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e na Biblioteca Digital

Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT), identificando, respectivamente, 18 e 14 trabalhos. Há algumas pesquisas das áreas de Computação e Design que estudam os padrões de acesso, a forma como o aplicativo constrói os perfis dos usuários, a dinâmica por trás da recomendação dos lugares de acordo com o histórico de cada usuário, enfim, questões operacionais e técnicas relacionadas ao aplicativo e sua interface que diferem da abordagem proposta nesse estudo.

Não encontramos trabalhos que explorassem as apropriações do *Foursquare* a partir da perspectiva da memória social. Os trabalhos que identificamos com maior proximidade com nossa abordagem são da área de Comunicação Social, enquanto que na área de CI nenhum estudo foi encontrado envolvendo o uso do aplicativo. Tratam-se de quatro dissertações defendidas entre 2012 e 2014 em diferentes instituições de ensino. Ressaltamos o fato de que, desde a defesa desses estudos, o *Foursquare* passou por mudanças, uma vez que atualmente o sistema de *check-in* não é mais realizado através do próprio aplicativo, mas do *Swarm*, aplicativo da mesma empresa desenvolvido em 2014.

A primeira dissertação – e a que mais se aproxima do presente estudo – é *A Constituição de Georastros em Contextos Locais de Porto Alegre a partir do Sistema Foursquare*, defendida em 2012 por Priscilla Guimarães de Oliveira no Programa de Pós-graduação da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Nesse estudo, a autora cria o termo “georastro” para se referir à informação fixada em locais, gerada por meio de sistemas sociais de geolocalização, como o *Foursquare* (OLIVEIRA, 2012). O objetivo da pesquisa foi explorar a constituição dos georastros em contextos locais híbridos e os aspectos da sua constituição. A autora escolheu alguns locais específicos da cidade (Shopping Iguatemi, Z Café, Pampa Burger, Parque Farroupilha, Estádio Beira-Rio e Aeroporto Internacional Salgado Filho), priorizando locais relevantes para a cidade e para o sistema e que representassem contextos variados. A pesquisa se utilizou de netnografia para analisar as interações no aplicativo, coletando os seguintes dados: número de check-ins, número de pessoas, prefeito, foto, autor da foto, data da foto, dica, autor da dica, data da dica, ofertas especiais. O item “prefeito” hoje é contemplado pelo aplicativo *Swarm*, enquanto os outros itens continuam a fazer parte do *Foursquare*. O item “ofertas especiais” diz

respeito às promoções realizadas por alguns dos lugares analisados, tendo em vista o caráter comercial do aplicativo.

A pesquisa aponta 12 fatores contextuais locais que influenciam a constituição dos georastros: o propósito do local e as atividades sociais nele realizadas influenciam no que é produzido sobre ele; quanto maior a concentração de pessoas de pessoas em um local, maior a chance de produção de georastros; locais com redes móveis ou com usuários com posse de dispositivos são a porta de entrada para o *Foursquare* e suas ferramentas; o tempo de interação entre a pessoa e o local, tendo em vista a importância da experiência na produção dos georastros; a relação do indivíduo com o outro através da comunidade favorece a produção dos georastros; quanto maiores as raízes antropológicas (identidade, tradição e história do lugar), mais ele gera vínculos que originam georastros; se nos locais há a possibilidade de conquista dos valores de *sites* de redes sociais (visibilidade, popularidade, reputação e autoridade), os georastros podem ser produzidos como materialização dos valores; os elementos físico-espaciais pode gerar interesse dos usuários ou uma experiência satisfatória que valha o registro; acidentes geográficos e eventos físicos significativos (lago, pôr do sol, etc.) possuem componentes simbólicos que atraem a atenção dos usuários; a referencialidade, que diz respeito ao quanto um determinado local representa em termos de orientação, direção e referência para seus usuários; um local novo ou com novas atividades motiva a circulação de pessoas e o fluxo de registros; e a transitoriedade, que é o quanto um local tem em si a cultura da mobilidade embutida (OLIVEIRA, 2012).

O estudo percebeu uma multiplicidade de práticas e elementos identitários, históricos, arquitetônicos, paisagens, convivendo juntos e formando um ecossistema plural a partir de seu contexto. A autora conclui que os aspectos locais contribuintes na formação dos georastros no *Foursquare* em contextos locais específicos da cidade apontam para diferentes fontes: culturais, sociais, geográficas, físicas.

A segunda dissertação identificada é *Sem fronteiras para o check-in: computação ubíqua, hibridizações e o aplicativo Foursquare*, defendida no Programa de Pós-graduação da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), em 2013, por Gabriella Martins da Silva Praça. O objetivo do estudo foi investigar o uso do aplicativo com o intuito de identificar de que modos as pessoas se apropriam do aplicativo para

construírem e habitarem seu próprio ambiente. O trabalho discute as transformações na percepção humana e sua relação com o meio em que está inserido, focando as consequências socioculturais do uso de aplicativos de geolocalização para *smartphones*, como o *Foursquare*, feito com usuários do software na cidade de Belo Horizonte, em Minas Gerais (PRAÇA, 2013).

Foram aplicadas 10 entrevistas que seguiam um roteiro de perguntas semiestruturadas, dividido em quatro blocos temáticos que abordavam diferentes aspectos do aplicativo: a motivação para o uso do *Foursquare*, a exploração do espaço, a interação e recomendação e a gamificação. O estudo evidencia que cada usuário personaliza o uso do aplicativo, escolhendo quais ferramentas deseja utilizar e com que finalidades (PRAÇA, 2013). Outro aspecto identificado no estudo é que os usuários demonstraram transgredir a definição tradicional de “lugar” por meio da inserção de dados no aplicativo. A autora sugere que a computação ubíqua nos leva a um mundo cada vez mais híbrido e sem fronteiras determinadas, em que técnica, linguagem e estética de diferentes mídias se fundem, gerando novas espécies midiáticas.

A terceira dissertação é de Breno Maciel Souza Reis e foi defendida no Programa de Pós-graduação da PUCRS, em 2013, com o título *A Cidade como Tabuleiro: um estudo das dinâmicas de jogo na rede social móvel Foursquare*. Este estudo explora os aspectos relacionados ao jogo dentro do aplicativo, partindo de noções sobre mecânicas características de gameplay para o estudo de sua face lúdica. Para tanto, Reis (2013) utilizou-se de um viés fenomenológico e usou a netnografia como método. Cabe lembrar que essas dinâmicas analisadas pelo autor não fazem mais parte diretamente do *Foursquare*, sendo hoje realizadas pelo *Swarm*.

O autor selecionou dez perfis de usuários da rede, os quais foram acompanhados por um período determinado, com o propósito de analisar as mecânicas de jogo no aplicativo. Por meio da observação e da coleta final de dados quantitativos, a análise qualitativa foca nas observações do autor a respeito das movimentações e possíveis estratégias utilizadas pelos usuários em processos de competição na obtenção, acúmulo e manutenção de bens simbólicos próprios do sistema (REIS, 2013). O autor conclui que, embora o *Foursquare* não se caracterizasse como jogo móvel locativo, ele possuía elementos de gameplay. O estudo ainda relata que o *Foursquare* era incorporado como jogo, o que ultrapassava seu objetivo

enquanto rede social móvel de funcionar essencialmente a partir dos deslocamentos cotidianos pelo espaço urbano e a descoberta de novos lugares.

A quarta e última dissertação é da autoria de Raniê Solarevisky de Jesus e intitula-se *Comunicação e Espaço: Uma análise do lugar da noção de Jogo usando o caso do Foursquare*, defendida no Programa de Pós-graduação da Universidade Federal de Goiás (UFG) em 2014. O objeto do estudo é a relação entre comunicação e espaço, a partir do uso de novas plataformas de interação, sobretudo nas mídias locativas. Como aporte teórico, o autor utiliza os escritos do filósofo tcheco Vilém Flusser, que estudou o conceito de comunicação, relacionando sua produção com as principais teorias ligadas aos conceitos-chave da pesquisa (JESUS, 2014).

Como metodologia, o autor utiliza o estudo de caso para explorar as funcionalidades do *Foursquare*, caracterizando a relação contemporânea entre comunicação e espaço a partir das plataformas de interação baseadas em *softwares* de geolocalização. O autor conclui que há entre os dois conceitos práticas associadas absolutamente imbricadas umas com as outras. A parte mais “social” do aplicativo demonstra a natureza dos espaços, que é um emaranhado de relações, percepções, vivências e conceitos que atravessam coordenadas geográficas, embora não sejam limitadas por elas. (JESUS, 2014). As características do jogo caracterizavam-no como um jogo, na medida em que o usuário agia em um tempo-espaço lúdico.

Como podemos perceber, os estudos realizados até então na área de Comunicação Social estão em nível de dissertações. Os métodos de análise utilizados foram netnografia e estudo de caso, bem como a aplicação de entrevistas. Os estudos de Reis (2013) e Jesus (2014) exploraram aspectos relacionados ao *Foursquare* enquanto um jogo, contexto alterado em 2014, quando da sua transformação que culminou com a realocação desse recurso para o aplicativo *Swarm*, da mesma empresa. Já em Praça (2013), identificou-se que há uma transgressão da definição de “lugar” por parte dos usuários do aplicativo, efetivada através da inserção de dados nele. Por sua vez, Oliveira (2012) dá uma importante contribuição aos estudos sobre o aplicativo ao indicar 12 fatores contextuais locais influenciadores da constituição do que a autora chama de “georastros”. Este levantamento evidencia que, embora tenha sido apontada de forma superficial por alguns destes estudos, a questão do aplicativo

como fonte de informação na construção da memória social até então não foi explorada, sendo este o desafio da presente pesquisa.

4 NARRATOLOGIA NO ESTUDO DAS MEMÓRIAS VIRTUAIS DA CIDADE

Neste capítulo caracterizamos a metodologia da presente pesquisa, justificando nossas escolhas com relação aos enquadramentos e caminhos escolhidos. Consideramos que uma **abordagem qualitativa** de nosso objeto de pesquisa renderia melhores frutos, tendo em vista que, ao trabalharmos com memória e representações, nos aventuramos por um campo marcado pela subjetividade e intersubjetividade, elementos melhor explicados através de uma análise cuidadosa e sensível, expressa pela metodologia qualitativa.

Nosso interesse é estudar as memórias da cidade por meio das informações divulgadas pelos cidadãos nos aplicativos de celulares, algo que nos permita desvendar as representações, os enquadramentos e os estereótipos que guiam os comportamentos frente à vida e às práticas socioculturais no ambiente urbano. Se a cidade é uma construção imaginária dos cidadãos e são eles que lhe dão sua efervescência cultural, nos propomos a estudar suas memórias a partir da perspectiva deles, ou seja, do que eles “têm a dizer” a seu respeito. Desse modo, escolhemos como método de pesquisa a narratologia, calcando-nos na análise das narrativas que os cidadãos produzem sobre a cidade e compartilham através dos aplicativos de celular.

4.1 OLHAR A CIDADE COM SENSIBILIDADE

No presente estudo, entendendo que somos nós, em nossas práticas cotidianas e informacionais, que formamos as memórias da cidade. Compreendemos que o cidadão, enquanto sujeito comum, possui uma carga de conhecimentos sobre o espaço citadino que não pode ser menosprezada. Entretanto, tal perspectiva requer que a ciência exonere o tecnicismo e a arrogância, se dispondo a compreender as dinâmicas sociais da vida cotidiana por meio das narrativas dos cidadãos.

Um estudioso apegado à ciência tradicional, às vezes estática e rígida, pode discordar de tal visão, pela dificuldade em conceber uma metodologia através da qual se possa conhecer essa cidade que povoa a imaginação dos cidadãos. Nesse cenário, concordamos com Maffesoli (1998), quando defende a elaboração de um novo saber,

mais próximo de seu objeto, pelo qual seja possível estabelecer a topografia da incerteza e do imprevisível, da desordem e da efervescência, que englobe o trágico e o não-racional. Trata-se de um saber incontrolável e imprevisível, que atravesse histórias individuais e coletivas, constituindo o ato de conhecimento.

O que defendemos aqui é que conhecer um objeto ou fenômeno requer extrapolar o racional, mergulhando nos sentidos e símbolos que acompanham aquilo que estudamos. É preciso construir um conhecimento que, embora seja racional, também esteja imbuído em sensibilidade, percebendo que o todo é mais do que a mera soma de suas partes (DALLA ZEN, 2011). Assim, ressaltamos a importância da representação social, entendendo que a cidade não é constituída apenas de suas características físicas e dados oficiais, sendo também formada por elementos de subjetividade e sensibilidade, que se manifestam nas narrativas produzidas pelos cidadãos.

4.2 AS NARRATIVAS VIRTUAIS SOBRE A CIDADE

No presente estudo, exploramos as memórias virtuais da cidade de Porto Alegre a partir da perspectiva de seus cidadãos narrada por meio das informações compartilhadas em um aplicativo de celular. Partimos do pressuposto de que, em nossas práticas socioculturais cotidianas de contato com a cidade, moldamos representações a seu respeito que se cristalizam na formação de nossas memórias. É por meio da experiência que construímos nossas representações e, conseqüentemente, nossas memórias.

Entendemos que uma das potencialidades das TICs é o acesso às percepções dos mais variados sujeitos e grupos sociais, que têm nas redes sociais a possibilidade de produzir e publicar opiniões, que nada mais são do que informações. Nesse sentido, ao nos expressarmos em redes sociais, disseminamos informações através de narrativas que revelam representações influenciadas pelas nossas experiências. Tais informações se aproximam de uma história, algo que acontece e que é contado por alguém, tornando o produtor da informação um narrador, responsável por dar o enquadramento que lhe convém à história narrada.

As redes sociais são espaços narrativos da experiência vivida. Conforme Motta (2013), a contemporaneidade nos apresenta o instigante desafio de observar a comunicação narrativa através dos novos meios tecnológicos que viabilizam criativas e inovadoras formas narrativas que abundam na mídia, caminho que adquire relevância estratégica. Acreditamos que estudar as narrativas virtuais dos cidadãos sobre a cidade é uma maneira de enriquecer nosso entendimento sobre ela.

Nas palavras de Motta (2013, p. 71), narrar é “[...] relatar eventos de interesse humano enunciados em um suceder temporal encaminhado a um desfecho. [...] relatar processos de mudança, processos de alteração e de sucessão interrelacionados.” Para o autor, são nossas narrativas que tecem nossas vidas, pois nos entrelaçam, envolvem, representam e constituem, criando as representações de nós mesmos e nossas identidades individuais (MOTTA, 2013). Desse modo, no momento em que estudamos narrativas, identificamos também resquícios de memórias individuais dos sujeitos narradores.

O homem narra: narrar é uma experiência enraizada na existência humana. É uma prática humana universal, trans-histórica, pancultural. Narrar é um metacódigo universal. Vivemos mediante narrações. Todos os povos, culturas, nações e civilizações se constituíram narrando. Construimos nossa biografia e nossa identidade pessoal narrando. Nossas vidas são acontecimentos narrativos. O acontecer humano é uma sucessão temporal e causal. Vivemos as nossas relações conosco mesmos e com os outros narrando. Nossa vida é uma teia de narrativas na qual estamos enredados. (MOTTA, 2013, p. 17).

As narrativas fazem parte de nossas práticas socioculturais, influenciando em nossa relação com os outros, com o ambiente e com o mundo. Conforme Gancho (2002), muitas são as possibilidades do ato de narrar, podendo ser oralmente ou através da escrita, em prova ou verso, fazendo uso de imagens ou não. Ao narrarmos histórias, nós destacamos alguns elementos e desconsideramos outros, o que evidencia o caráter subjetivo das informações produzidas no ato de narrar. De acordo com Booth (1980¹⁹ apud LEITE, 1997), há inúmeras maneiras de contar uma história e essa escolha depende dos valores que se quer transmitir e dos efeitos que se busca desencadear no leitor. Incluímos e excluímos algo de nossas narrativas de acordo com a imagem moral que desejamos construir e repassar (MOTTA, 2013). A narrativa, desse

¹⁹ BOOTH, W. **A retórica da ficção**. Lisboa: Arcádia, 1980.

modo, é sempre uma versão dos fatos, uma representação contada e influenciada pelos ideais e valores de quem a narra. Conforme Barbosa (2003), a narrativa fornece versões parciais da realidade devido à tensão na sua relação com a experiência. Nas palavras do autor: “A identidade é marcada por uma interação entre ficção e experiência que encontra na narrativa o campo privilegiado desse exercício.” (p. 87).

Para Barbosa (2003), a identidade depende ontologicamente da narração, pois as narrativas elaboram a identidade pessoal do sujeito que conta a história de sua vida. Segundo o autor, a narrativa transforma os eventos em episódios e os atores sociais em personagens, proporcionando um enriquecimento substancial da identidade, que se forma na dinâmica entre a experiência e a narrativa.

As narrativas atuam como mediadoras do nosso envolvimento com o mundo, por meio da qual podemos perceber seus objetos e também a nós mesmos, o que nos permite acesso a determinados fragmentos da experiência (BARBOSA, 2003). Tais narrativas moldam os modos como sentimos e atentamos para os eventos, configurando-se como representações parciais e evocações do mundo da forma como o conhecemos, sendo sempre uma oportunidade para a compreensão parcial de nós mesmos (OCHS; CAPPS, 1996²⁰ apud BARBOSA, 2003).

A narrativa é uma operação realizada por meio da experiência, sendo característico dessa última, bem como do ato narrativo, crer na memória do passado, permitindo a reconstituição permanente da experiência (BARBOSA, 2003). Entretanto, a memória nunca a captura de maneira autêntica (BARBOSA, 2003), tornando possível nossa compreensão apenas de fragmentos dela presentes na memória. Ao lidarmos com uma experiência atual, apoiamo-nos numa pré-história de experiências passadas. No entanto:

Isso não significa, contudo, que o código linguístico propicie um armazenamento exato da experiência tal como foi abstraída no passado, e que basta que o signo seja evocado para que a experiência seja ‘transportada’ para o presente. Quando uma pessoa se volta para uma experiência passada, para interpretá-la ou simplesmente recordá-la [...] o faz necessariamente com o seu olhar do presente. (BARBOSA, 2003, p. 77).

Nesse sentido, ocorre um reconhecimento e também uma reconstrução da experiência por meio dos signos, que possuem um vigor presente (BARBOSA, 2003). As

²⁰ OCHS, E.; CAPPS, L. Narrating the self. *Annual Review os Anthropology*, v. 25, n. 1, p. 19-43, 1996.

narrativas são estruturas que dão sentido à experiência e significação à vida humana e estudá-las é uma reflexão sobre o significado da experiência humana e sobre o que elas realizam enquanto atos de fala (MOTTA, 2013). Assim como na construção da memória, as narrativas que estudamos também são marcadas pelos fluxos do tempo, em um contexto de formação fomentado por lembranças do passado, contextos do presente e perspectivas de futuro.

Conforme Motta (2013), sujeitos, grupos e instituições narram ou interpretam estando situados em lugares históricos, ocupando uma posição de poder onde um é narrador enquanto o outro é destinatário, implicando uma correlação de força. Para o autor, por meio da análise da comunicação narrativa no contexto de sua configuração, é possível revelarmos esses jogos de poder, descortinando a correlação de forças exercida nas relações discursivas interpessoais e coletivas.

4.3 NARRATOLOGIA: MÉTODO PARA O ESTUDO DAS NARRATIVAS

Como mencionamos acima, as narrativas por nós produzidas são moldadas ao sabor de nossas experiências e, enquanto constituintes de nossa realidade social, são passíveis de análise. Para Motta (2013, p. 79), a narratologia objetiva “[...] entender como os sujeitos sociais constroem intersubjetivamente seus significados pela apreensão, representação e expressão narrativa da realidade.” Sendo assim, entendemos a *narratologia* como a teoria da narrativa e os métodos e procedimentos que empregamos na análise de narrativas humanas, configurando-se como um método de análise das práticas culturais (MOTTA, 2013).

Por meio da análise das narrativas, almejamos revelar processos de representação e constituição da realidade historicamente situados, o que requer levar em consideração as circunstâncias dos atos de fala, a identidade e a posição dos interlocutores, bem como suas intenções, estratégias discursivas e argumentativas e o entorno cultural compartilhado ou não (MOTTA, 2013). Estudar narrativas para desvendar as representações sociais nos ensina a respeito da maneira como construímos essas representações sobre o mundo material e social. Motta (2013) identifica seis motivos básicos para estudarmos narrativas:

- a) Ao narrarmos, contamos sobre nós mesmos, então estudar narrativas serve para entender quem somos, a partir de nossas percepções;
- b) As narrativas nos permitem compreender como criamos representações e apresentações do mundo, pois nossa experiência é influenciada pelas representações virtuais e discursivas da realidade;
- c) Estudar as narrativas possibilita esclarecer as diferenças entre representações factuais e fictícias do mundo, ou seja, verificar como discursos narrativos representam o real ou o irreal;
- d) A lógica da narrativa serve para enunciar fenômenos bem distintos, como a literatura (imaginária) e a historiografia (fática);
- e) Nos permite entender como indivíduos e sociedades cotejam o excepcional (ruptura) e o consensual (corriqueiro) para tornar o não familiar em familiar;
- f) É preciso estudá-las para melhor podermos contá-las, pois há incontáveis formas narrativas que persistem e se renovam continuamente.

Como podemos perceber, o estudo de narrativas revela percepções de mundo que estão permeadas de representações sociais, presentes na memória individual que se interliga com a memória do grupo social. Há um aspecto que não podemos ignorar ao analisarmos uma narrativa: a aproximação entre narração e ficção. Isso porque o narrador narra aquilo que viu, viveu e testemunhou, mas também o que imaginou, sonhou e o que desejou (LEITE, 1997).

A história é narrada pelo sujeito que, ao narrar, articula o real como o irreal, revelando rupturas e continuidades e descortinando representações sobre si mesmo e sobre o mundo que o cerca. A narrativa, de acordo com Barbosa (2003), possui um duplo caráter cognoscitivo, uma vez que corresponde: a uma forma de conhecimento racional, partindo de um sujeito consciente que descreve, relata e organiza acontecimentos vividos por ele ou que conhece; a um conhecimento não consciente, estruturado por meio de variados elementos da experiência do sujeito, onde alguns elementos são obscurecidos enquanto outros são destacados.

As narrativas, conforme Motta (2013), são manifestadas através de suportes como testemunhos, cartas e relatos, mas contemporaneamente também vêm sendo contadas através de *blogs* e redes sociais (narrativas abertas, em desenvolvimento,

parecem não ambicionar o fim da história), cada vez mais diversificadas e nos enlaçando e recobrando de narrativas que se sobrepõem. O autor adverte que as narrativas constituem um mar de relatos em que deságuam diversas histórias, sendo que esse mar cada vez se torna mais polissêmico e polifônico, devido aos fluxos e refluxos do maremoto discursivo contemporâneo.

Nossa pesquisa se enquadra nesse contexto alertado pelo autor, uma vez que busca estudar a memória de Porto Alegre narrada pelos seus cidadãos em um aplicativo de celular, tecnologia que recentemente vem ganhando usuários, o que destaca o caráter exploratório do presente estudo. As narrativas que nos propomos a estudar são abertas, em constante transformação, de acordo com o fluxo de produção de informações por parte dos usuários do aplicativo.

Quadro 1 – Instâncias da Análise Pragmática de Narrativas

Instâncias / Dimensões	Descrição	Como proceder
Expressão / linguagem / discurso / relato	Plano da linguagem, de superfície do texto, por meio dele o narrador constrói o enunciado narrativo (linguagem visual, sonora, verbal, gestual, multimodal, etc). Refere-se à forma como a história é narrada.	Enfatizam formas expressivas de acordo com as intenções comunicativas e os efeitos pretendidos (produção de efeitos de sentido como comoção, medo, riso, etc.).
História / conteúdo	Plano virtual da história projetada na mente, da representação, universo dos significados imaginados ou mundos imaginários possíveis. Uma realidade referente é evocada através de sequências de ações cronológicas e causais desempenhadas por personagens, o que estrutura uma intriga (enredo ou trama). É o mundo constituído pelo relato.	Nível central da análise da narrativa, onde analisamos a lógica e a sintaxe narrativa, as unidades nucleares e a sua funcionalidade na estória, as ações isoladas e seu encadeamento em sequências que conformam os episódios, o ritmo, a caracterização das personagens e sua funcionalidade no transcurso da estória, conflitos principais e secundários, o enfrentamento protagonistas X antagonistas, etc.
Metanarrativa / tema de fundo	Plano da estrutura profunda, abstrato e evasivo, que evoca imaginários culturais. É onde temas de fundo ético ou moral integram a estória em uma narrativa compositiva cultural pré-textual, com caráter antropológico.	Situações éticas fundamentais plasmadas pelo narrador, como os temas da fidelidade, fé, confiança no futuro, felicidade, revolução, traição, o crime não compensa, o herói, erro e castigo, bem como outros temas, mitos ou motivos.

Fonte: MARONNA; VILELA, 2007; MOTTA, 2013.

Identificamos algumas instâncias de análise das narrativas. Para Motta (2013), é possível analisá-las através de dois tipos de análise: uma *análise pragmática* e uma *análise empírica*. Na primeira, há três *instâncias* de análise (expressão, estória e metanarrativa) que não são percebidas na prática comunicativa corriqueira, mas são recursos metodológicos para orientar o analista. Em perspectiva semelhante, Maronna e Vilela (2007) apontam apenas as duas primeiras instâncias (discurso e história), as quais se referem como sendo *dimensões*. A partir da articulação entre essas duas concepções, resumimos tais instâncias/dimensões no Quadro 1.

A partir dessa macrodivisão, Maronna e Vilela (2007) sugerem duas fases na análise da *história*: definir a trama (identificação dos enigmas, situações de tensão, organização temporal e relações causais e hierarquizações) e as personagens (identificação, caracterização e rede de relações). Nem sempre os acontecimentos se desenvolvem em uma sequência linear na história, mas as sequências fundamentais são: situação inicial, perturbação, transformação, resolução e situação final.

Mas algo só ocorre em um determinado local e tempo porque é fruto da ação de alguém: as personagens. Para Maronna e Vilela (2007), é preciso identificar as personagens da história, de modo a evidenciar estereótipos e estigmatizações, além das funções exercidas por eles. A função, de acordo com Propp (1985²¹ apud MARONNA; VILELA, 2007), diz respeito à ação da personagem, definida pelo seu significado no desenvolvimento da intriga.

No que se refere ao *discurso*, a atenção é colocada sobre o ponto de vista, de modo a identificar a posição do narrador e suas consequências no discurso como um todo, uma vez que os mesmos acontecimentos podem ter significações distintas, conforme o olhar do narrador (MARONNA; VILELA, 2007). Alguns exemplos destes enquadramentos, de acordo com os autores, são a narrativa em que o narrador se encontra dentro do mundo narrado, em contrapartida à narrativa em que ele está fora do mundo narrado. No que tange às narrativas sobre a cidade, por exemplo, poderíamos observar se o que é narrado são histórias pessoais, vivenciadas pelo narrador, ou boatos e informações do senso comum, que o narrador conhece por “ouvir falar”. Com relação à *análise empírica*, Motta (2013) sugere alguns movimentos a serem feitos pelo analista, que resumimos e esquematizamos no Quadro 2.

²¹ PROPP, V. **Morfología del cuento**. Madrid: Akal, 1985.

Quadro 2 – Movimentos da Análise Empírica

Movimento	Descrição
Compreender a intriga como síntese do heterogêneo	Perceber de que modo o enredo funciona como agente organizador das partes, compreender os encadeamentos básicos e os contornos da narrativa analisada. Ater-se a recursos de linguagem no plano da expressão, como hipérboles, metáforas, comparações e ironia. Observar recursos visuais, como mapas, gráficos e fotos. Outro aspecto é a revelação de conflitos dramáticos (políticos, psicológicos, religiosos ou ideológicos). Além disso, convém identificar de que maneira o narrador se posiciona frente ao assunto, seu ponto de vista e os enquadramentos dramáticos utilizados.
Compreender a lógica do paradigma narrativo	Observar a articulação interna das partes para compreender a narrativa em seu contexto comunicativo como um projeto dramático que constrói uma realidade. O narrador articula seu discurso de acordo com a lógica narrativa que pretende empregar, impondo-lhe uma ordem discursiva própria. Deve-se identificar ações, surpresas, tensões, clímax, um começo, meio e fim. Às vezes, as narrativas não possuem uma lógica clara, pois as sequências se interpenetram, se superpõem, se invertem e contaminam, rompendo com uma lógica linear.
Deixar surgirem novos episódios	Os episódios são unidades temáticas intermediárias, coesas e relatam ações relativamente autônomas, correspondendo às transformações e progressões no transcorrer da história, mas sempre conectadas com o todo. Nem sempre a divisão e nomeação inicial dos episódios é coerente com a síntese elaborada pelo analista, sendo passível de modificações.
Permitir ao conflito dramático se revelar	Identificar os conflitos dramáticos da narrativa, pois são o enquadramento, perspectiva ou ponto de vista pelo qual o narrador organiza o relato. Os conflitos (interpessoais, psicológicos, políticos, ideológicos) revelam interesses contraditórios, rompimentos de equilíbrio ou estabilidade, o que gera tensões.
Personagem: metamorfose de pessoa a persona	São as personagens que realizam os enfrentamentos, elas assumem um tipo, traços singulares que caracterizam certos sujeitos arquetípos (às vezes fortalecem estereótipos). Elas vivem e realizam as ações, não existindo história sem personagens, pois é o eixo do conflito em torno do qual a intriga gira. Interessa identificar as razões pelas quais a personagem possui qualidades e defeitos e porque ela age de determinada maneira.
As estratégias argumentativas	Nenhuma narrativa é ingênua e neutra, pois se fundamenta na argumentação e é movida por algum propósito. É preciso explorar os dispositivos retóricos que revelam o uso intencional de recursos linguísticos por parte do narrador, identificando marcas e pistas no texto que evidenciem a estratégia do narrador e o jogo de poder. Alguns recursos usados pelo narrador para conferir veracidade a sua narrativa são citações e referências a lugares (onde) e personagens (quem), além da datação precisa, que confere referencialidade temporal.
Permitir às metanarrativas aflorar	Toda narrativa se constrói contra um fundo ético e moral, sendo possível recuperar as atualizações culturais ou ideológicas processadas pela história. São as questões culturais anteriores à própria narrativa e que a conformam. As narrativas cotidianas revelam mitos profundos que habitam nossas metanarrativas culturais (o crime não compensa, a nação é soberana, o trabalho enobrece, etc.). Em resumo, trata-se do pano de fundo em que se desenvolve o enredo sobre determinado assunto.

Fonte: MOTTA, 2013.

Ao analisarmos narrativas, é necessário ter em mente que elas contam uma história. Desse modo, elas são compostas por uma série de elementos que, articulados de maneira coerente, dão o sentido desejado pelo narrador. Conforme Gancho (2002), a narrativa é estruturada sobre cinco elementos fundamentais:

- a) Enredo: conjunto dos fatos de uma história, também chamado intriga, ação, tema, etc.;
- b) Personagens: ser responsável pelo desempenho do enredo, ou seja, quem faz a ação. Podem ser bichos, homens ou coisas e se definem pelo que fazem ou falam, possuindo características físicas, psicológicas, sociais, ideológicas e morais;
- c) Tempo: inclui a época em que se passa a história, sua duração, o tempo cronológico e o tempo psicológico;
- d) Espaço: lugar onde se passa a ação, tendo as funções principais e situar as ações dos personagens e estabelecer uma interação com eles;
- e) Narrador: é o elemento estruturador da história, estando ele em primeira ou terceira pessoa. O narrador não é o autor, mas uma entidade de ficção.

Esses são os cinco elementos da narrativa citados pela autora, sendo que na história também há o *tema*, que é a ideia ao entorno da qual a história se desenvolve – algo abstrato, além do *assunto*, que é a concretização do tema, ou seja, como o tema é desenvolvido no enredo – algo concreto (GANCHO, 2002). Convém lembrarmos que esses elementos compõem as narrativas literárias, que são o tipo de narrativas sob as quais a autora se debruça. Nesse sentido, o presente estudo, caracterizado pela presença de narrativas com um teor mais específico, requer uma aplicação diferenciada do método.

4.4 USO DA NARRATOLOGIA NO ESTUDO DA CIDADE

Usamos a narratologia para a análise do *corpus* de pesquisa, pois consideramos ser um método adequado para empregarmos no presente estudo. Antes de

delimitarmos as estratégias e categorias de análise, nos valemos da colocação de Motta (2013) quando elucida que o analista não deve se constranger com os rigores de propostas formais e consolidadas da literatura, nem temer propor metodologias inovadoras e criativas. Desse modo, partiremos de algumas estratégias e categorias de análise apontadas por autores da área, mas nos reservaremos o direito de propor caminhos mais adequados à análise de nosso objeto de estudo, para que possamos responder ao nosso problema de pesquisa e proporcionar resultados mais ricos e complexos.

A análise das narrativas sobre os lugares foi feita em etapas distintas, partindo das principais informações sobre a cidade. Desse modo, realizamos uma primeira observação de informações gerais sobre os lugares selecionados, levando em conta o número de frequentadores (dados do aplicativo), dentre outras informações. Após essa caracterização preliminar do lugar, observamos as narrativas sobre ele que se constroem a partir das “dicas” compartilhadas pelos usuários. Tendo em vista as instâncias da *análise pragmática* de Motta (2013) e a dimensão do *discurso* de Maronna e Vilela (2007), observamos nas narrativas os seguintes aspectos:

- a) Recursos de linguagem: no plano da expressão, ater-se a recursos como metáforas, comparações, exclamações, ironias, etc.;
- b) Recursos visuais: observar a presença de mapas, gráficos, ilustrações, fotos, etc.;
- c) Metanarrativas: observar os panos de fundo presentes nos discursos, tais como fé, confiança, felicidade, revolução, etc.

A atenção a esses aspectos nos permitiu um panorama a respeito das linguagens, dos recursos visuais e dos panos de fundo éticos e morais que atravessam as narrativas. A partir disso e com base nos autores supracitados, analisamos os seguintes elementos nas narrativas a respeito dos lugares:

- a) Temas (e assuntos): as temáticas citadas pelos cidadãos (violência, poluição, pobreza, turismo, clima, etc.);

- b) Enredos (acontecimentos, ações e atividades): as ações e fenômenos narrados pelos cidadãos (assaltos, festas, manifestações, congestionamentos, obras, etc.);
- c) Cenários (lugares, espaços): identificação dos lugares destacados (praças, ruas, prédios, monumentos, viadutos, museus, etc.);
- d) Personagens (sujeitos ou atores sociais): a caracterização do porto alegre e os indivíduos citados pelos cidadãos, suas funções na narrativa e as redes de relações entre elas (os próprios narradores, familiares, moradores de rua, ambulantes, animais, etc.);
- e) Sequências cronológicas (tempos): as referências ao passado, ao presente e ao futuro da cidade nas narrativas.

Optamos por não incluir a análise do *narrador*, tendo em vista que os narradores do aplicativo são os próprios usuários e não propomos a realização de entrevistas ou outro tipo de contato com eles, valendo-nos apenas das informações publicadas por eles no aplicativo. Convém ressaltar de antemão que os resultados evidenciaram que os próprios narradores se colocam como personagens em algumas das histórias narradas.

Ao invés do narrador, incluímos a análise dos *temas* e, atrelado a eles, dos *assuntos* das dicas compartilhadas pelos cidadãos. Essa opção nos permitiu verificar quais os temas que perpassam as dicas dos usuários, o que nos ajudou a estruturar melhor as narrativas. Os assuntos são os temas específicos mencionados, tanto no que tange aos elogios como às críticas feitas pelos cidadãos à cidade.

A partir dessa análise, foi possível percebermos aspectos como: informações e visões hegemônicas sobre a cidade; as funções dos cidadãos frente à dinâmica da cidade; as tensões entre os diferentes sujeitos sociais na luta pela ocupação do espaço público; os temas mais recorrentes que caracterizam a cidade; as contradições da cidade; etc. O presente estudo se concentrou nas narrativas textuais presentes no aplicativo, ou seja, apesar da presença de fotografias, não as analisamos, uma vez que a sua análise requer uma metodologia própria, além do fato de que esse estudo foi realizado em um período de tempo relativamente curto. Além disso, para ilustrar nosso estudo, construímos um mapa da cidade virtual que evidencia os diversos

lugares da cidade citados pelos cidadãos nas narrativas do aplicativo. Esse mapa foi construído por meio da intervenção no mapa oficial dos bairros da cidade, disponível no *site*²² da Prefeitura Municipal de Porto Alegre.

4.5 PROCEDIMENTO DE COLETA DE DADOS

Foi preciso delimitar o procedimento de coleta de dados para indicar quais páginas de lugares da cidade seriam analisados, ou seja, como compomos nosso *corpus* de pesquisa, sem a pretensão de abarcarmos toda a cidade. Um problema posto em questão é que, ao optarmos por selecionar as páginas de determinados lugares, estaríamos automaticamente eliminando outros - caso escolhêssemos a página do bairro Centro Histórico, por exemplo, estaríamos agindo de maneira assimétrica com os demais bairros, afinal não haveria lógica em privilegiar um lugar e desconsiderar outros *à priori*.

A página geral de Porto Alegre era a única que tínhamos como certa de que seria feita a análise. Como descrito, o estudo calcou-se na observação dos cinco elementos das narrativas – *temas, cenários, personagens, enredos e sequências cronológicas*. Ao realizarmos a análise dessa página, percebemos que alguns lugares específicos da cidade eram citados pelos usuários (identificados na categoria *cenários*), dentre os quais eram citados cinco bairros: Bom Fim, Centro Histórico, Cidade Baixa, Menino Deus e Moinhos de Vento. Decidimos então analisar justamente as páginas desses bairros citados pelos usuários na página geral da cidade, pois assim estaríamos observando as narrativas sobre esses espaços presentes na memória dos cidadãos, uma vez que foram citados por eles mesmos. Desse modo, o *corpus* de pesquisa ficou delimitado em seis páginas (a página geral da cidade e mais as páginas dos cinco bairros citados pelos usuários nela).

Cabe salientarmos que a coleta dos dados ocorreu entre agosto e outubro de 2016. Entretanto, coletamos as “dicas” compartilhadas pelos cidadãos desde o início do funcionamento do aplicativo, em 2009, até março de 2016. O motivo da escolha desse recorte temporal é o aniversário da cidade, comemorado em 26 de março.

²² Disponível em: < http://lproweb.procempa.com.br/pmpa/prefpoa/spm/usu_doc/bairros_vigentes_ultima_versao_2011.pdf >. Acesso em: 26 maio 2016.

Devido ao caráter efêmero das informações compartilhadas em ambientes virtuais, todos os dados coletados foram transpostos para um documento Word, buscando resguardar a integridade do *corpus* de pesquisa e evitar a perda de informações. Após estarem devidamente armazenados, tais materiais foram analisados. Devido a questões éticas, resguardamos a identidade dos sujeitos que publicaram as dicas analisadas neste estudo.

5 AS NARRATIVAS SOBRE PORTO ALEGRE NO APLICATIVO *FOURSQUARE*

O presente capítulo apresenta os resultados da pesquisa, com a discussão dos dados referentes às dicas publicadas pelos usuários. São seis subcapítulos, sendo o primeiro da página geral da cidade de Porto Alegre e os demais dos bairros nela citados. São apresentados alguns dados básicos sobre cada bairro, de acordo com as informações publicadas no aplicativo; após, as narrativas formadas pelas dicas dos usuários, apresentadas de acordo com os elementos que compõe as narrativas – *temas, cenários, enredos, personagens e sequências cronológicas*. Para ilustrar os resultados, construímos para cada lugar um mapa indicando os lugares citados pelos usuários, permitindo uma melhor visualização da distribuição espacial deles.

Em alguns casos, foi possível apresentar narrativas mais extensas, devido à grande quantidade de dicas ou à riqueza de detalhes presente nas descrições dos cidadãos. Entretanto, algumas páginas desses lugares careciam de maiores informações produzida pelos cidadãos – às vezes, foi possível identificar melhor alguns elementos, enquanto outros foram menos citados ou citados de maneira superficial. Essa desvantagem com a qual nos deparamos ao longo do processo de pesquisa é compreensível, especialmente devido à característica do ambiente virtual em que estamos pesquisando, onde circulam informações dispersas, dúbias e mesmo incorretas. Essas narrativas encontram-se abertas, em constante processo de mutação e, às vezes, parecem não possuir início, meio e fim.

5.1 PORTO ALEGRE: TRADICIONAL, MAS COSMOPOLITA

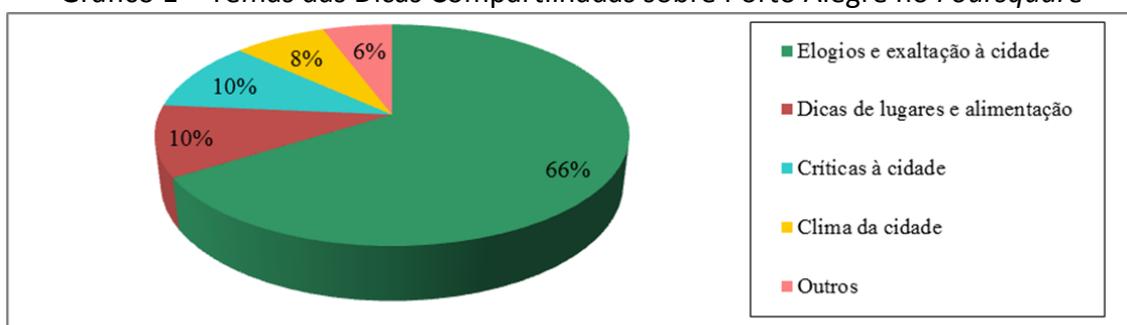
A primeira página analisada foi a da cidade de Porto Alegre, na qual consta a informação de que ela fica localizada no estado do Rio Grande do Sul. Há a indicação do seu *site* oficial e dos seus perfis no *Twitter* e no *Facebook*. Não há indicação da nota média atribuída pelos usuários ao lugar²³. Constava que 222.468 era o total de

²³ Tanto na página da cidade de Porto Alegre como nas demais páginas não identificamos a nota média dos usuários, com exceção da página do bairro Centro Histórico. Isso ocorre porque, no momento de criação da página, as páginas foram categorizadas como “cidade” (no caso de Porto Alegre) e “bairro” (no caso dos bairros). O bairro Centro Histórico, por outro lado, foi também classificado como “patrimônio histórico”, permitindo que os usuários lhe atribuam uma nota.

frequentadores (frequência dos usuários do aplicativo, de acordo com o número de curtidas e *checkins* realizados).

Dentro do recorte temporal previsto nesse estudo (do início do aplicativo até 26 de março de 2016, data do aniversário da cidade), foram publicadas 212 dicas pelos usuários. No que tange aos *temas* (Gráfico 1), percebemos que os cidadãos compartilham no aplicativo majoritariamente elogios à cidade de Porto Alegre, seus espaços, rotina, cultura e demais elementos que a caracterizam, o que corresponde a 62% dos conteúdos publicados.

Gráfico 1 – Temas das Dicas Compartilhadas sobre Porto Alegre no *Foursquare*



Fonte: dados da pesquisa

Muitos usuários demonstram grande admiração e carinho por Porto Alegre, através de apelidos como “Portinho” ou “Porto dos Casais”²⁴, além da referência à frase constante do brasão da cidade: “Leal e valorosa cidade de Porto Alegre.” Há, ainda, os que a consideram uma “cidade de várias culturas”, a “Capital das capitais”, a “melhor cidade” ou a “cidade sorriso”, um “lugar de gente feliz”. Essas impressões revelam tanto as visões do próprio porto alegreense, expressas em trechos como “o melhor lugar do mundo é a casa da gente”, como também a visão do Outro, de quem não mora na cidade – um usuário a cita como um dos três melhores lugares que já visitou. Embora a cidade seja conhecida pela polarização no futebol, não identificamos referências ao *Internacional*, apenas ao *Grêmio*, com informações de exaltação ao clube publicadas por torcedores. Muitas pessoas demonstram seu afeto citando versos de músicas e poemas que exaltam a cidade, como: *Deu Pra Ti*, de Kleiton e Kledir;

²⁴ Porto Dos Casais foi um dos nomes dados à cidade em alusão à chegada, em 1752, dos primeiros casais vindos das ilhas dos Açores.

Porto Alegre É Demais, de Isabela Fogaça; *Pegadas*, de Beбето Alves; *Amigo Punk*, do Ultramen; e *O Mapa*, de Mário Quintana.

Como podemos perceber, prevalece entre os usuários do aplicativo uma visão “apaixonada” sobre Porto Alegre, calcada na experiência com a cidade e no orgulho dela. Entretanto, essa visão é contraposta com críticas publicadas, contendo tanto a visão de porto alegrenses como de turistas. Um dos usuários critica esse orgulho presente nas narrativas dos outros cidadãos: “Uma pena que todo esse bairrismo e amor pela cidade deixe tantos moradores cegos e não consigam enxergar o caos que esta cidade vive hoje.” Dentre as várias críticas feitas à cidade, estão a má administração, a poluição, a falta de educação, problemas no trânsito, desigualdade social e insegurança.

Alguns cidadãos destacaram em seus comentários o clima da cidade, representando-o de diversas formas – algumas inclusive antagônicas. Para uns, o verão é “uma péssima época para visitar Porto Alegre”, pois a cidade se transforma em um “forno alegre”, tanto que rende a sugestão: “durma no freezer.” Por outro lado, alguns usuários destacam o “frio polar” que marca a cidade, ou, nas palavras de outro: “frio de renguear cusco”²⁵. Essas impressões estão baseadas na experiência desses sujeitos sociais com a cidade, que possui grande amplitude térmica: um verão com temperaturas que passam facilmente dos 40º e um inverno com temperaturas quase negativas, o que também é citado por um usuário: “Prepare-se para calor de 40º hoje e um frio de 1º amanhã.”

Indicações de lugares e alimentação também são frequentes, compondo uma espécie de guia dos melhores lugares para conhecer e pratos característicos da cidade. A alimentação é um dos aspectos mais importantes na caracterização de qualquer cultura, pois o alimento está imbuído de significados e, conforme Lucena (2008), a alimentação possui função identitária e socialmente construída. Por meio dos rituais de consumo dos alimentos estabelecemos algumas de nossas relações de afeto, tanto com o ambiente como com os outros integrantes de nossa cultura.

²⁵ “Cusco” vem do espanhol e significa cachorro, enquanto que “renguear” é um regionalismo gaúcho para tremer, mancar. “Frio de renguear cusco” é um frio tão intenso que os cachorros na rua tremem, mancam.

Sob a perspectiva das práticas culturais podem-se enfatizar modos de cozinhar, técnicas, utensílios utilizados na preparação dos alimentos, tradições, papéis masculinos e femininos e ainda textos de receitas registrados na oralidade e na memória. [...] A maneira de cozinhar e os hábitos de servir a mesa são indicadores de uma adesão aos valores e comportamentos locais. (LUCENA, 2008, p. 178).

Com relação à alimentação, um usuário do *Foursquare* cita POA como uma “cidade com comida barata”, enquanto outros indicam a degustação do churrasco, do Xis e da pizza de coração de galinha, além da cerveja Polar e do tradicional chimarrão. É interessante observarmos o quanto essas dicas de alimentos reforçam a influência da cultura gaúcha sobre a cidade, especialmente pelas referências ao chimarrão e ao churrasco. Já o Xis é citado por realmente ser uma iguaria característica da cidade, enquanto que a cerveja Polar, com seu *slogan* “A melhor é daqui”, reforça o já conhecido bairrismo do gaúcho.

Na análise dos *cenários* da cidade, levamos em consideração as narrativas a respeito de como são descritos os espaços de Porto Alegre. Mais uma vez, identificamos tanto referências positivas como negativas, inclusive às vezes mescladas na dica de um mesmo usuário. As narrativas positivas sobre os cenários descrevem uma cidade que “tem seus encantos”, com “ruas limpas, bem iluminadas e sinalizadas”, repleta de opções de trabalho e lazer, sendo “impossível não gostar dos prédios, da história e da comida”. A arborização é outro aspecto apontado por alguns usuários, que a veem como a “cidade mais arborizada do país”.

O encantamento pelas ruas da cidade também está presente em algumas histórias, como a do usuário que dá a dica: “Aproveite a magia que é flunar pelas ruas à noite”. O andar pela cidade também é lembrado por outro que cita um trecho do poema *O Mapa*, de Mário Quintana: “Cidade do meu andar (deste já tão longo andar!) e talvez do meu repouso!”. Alguns usuários destacam o fato de Porto Alegre mesclar o rural e o urbano, com características de cidade grande e, ao mesmo tempo, pequena: “você se acha grande o suficiente, mas vive como cidade pequena. Em uma semana você conhece todos os pontos turísticos e melhores restaurantes da cidade.” Esse caráter torna a cidade “acolhedora”, citada como um lugar que “agrada desde os mais simples aos mais exigentes!”.

Como podemos perceber, o cenário porto alegreense é visto com carinho e afeto por boa parte dos cidadãos que deixaram suas dicas no *Foursquare*. Essas representações estão ancoradas na ideia de que Porto Alegre é uma cidade tranquila de se viver, acolhedora e arborizada, o que a faz parecer pequena, mesmo sendo uma metrópole com um milhão e meio de habitantes.

Por outro lado, identificamos a crítica de que a cidade é “provinciana”, pois tudo fecha às 23 horas. Um usuário ironiza o fato de Porto Alegre ainda não contar com empreendimentos característicos de cidades desenvolvidas: “Mas bah, tudo de mais moderno, metro, aeroporto, até rodoviária!” O trânsito²⁶, tido como caótico, bagunçado e congestionado, também é criticado, enquanto que a desigualdade social é citada como aspecto negativo por alguns usuários, tanto que um deles afirma que há “favelas por todas as partes”. A insegurança também é citada, devido aos “assaltos a todo momento”, além da sua “pouca estrutura para turismo”, tanto que a cidade “perdeu todas as oportunidades de avançar seu turismo até a Copa”.

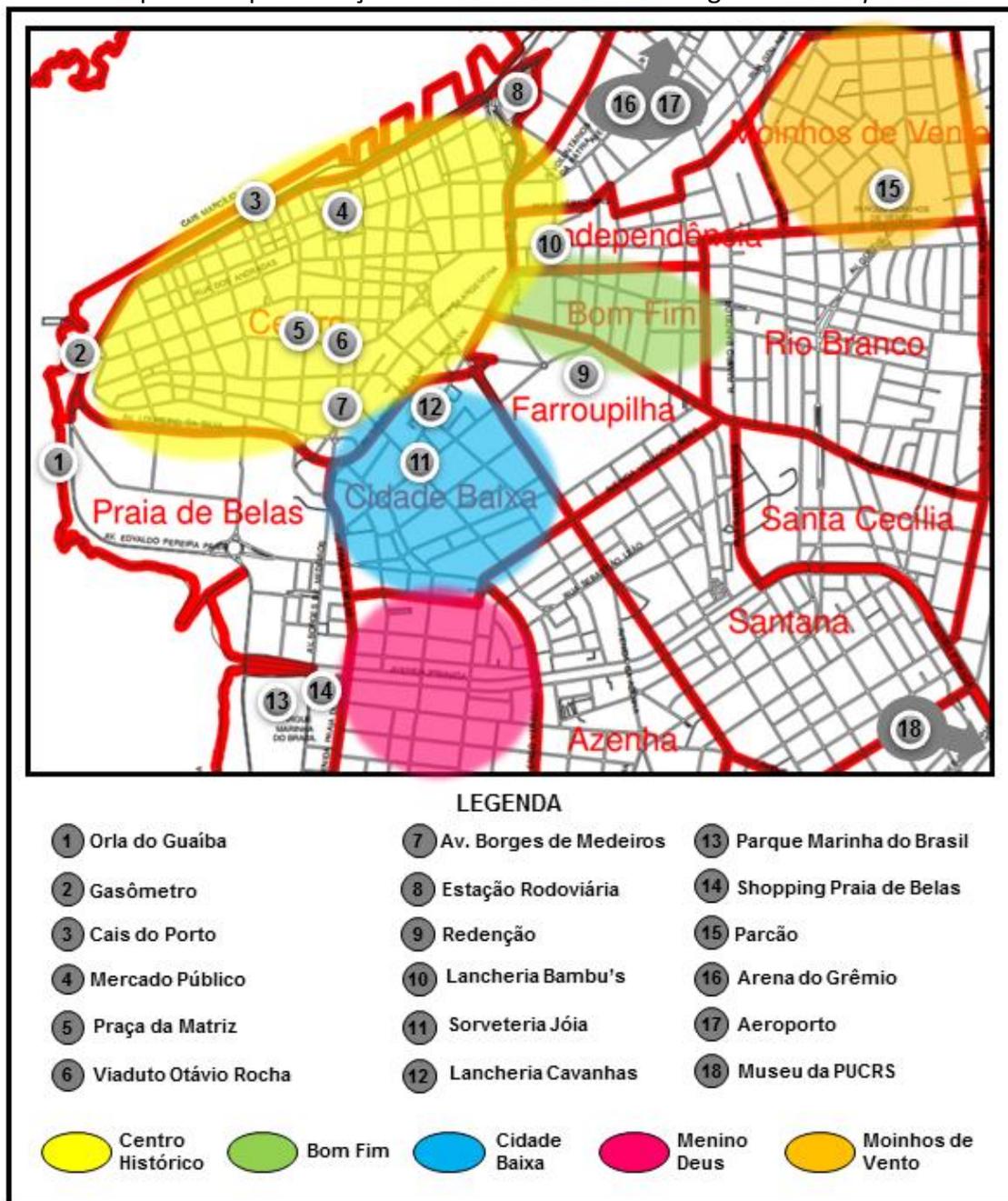
Essa outra concepção a respeito dos cenários da cidade revela uma representação ancorada na ideia de uma cidade atrasada, pouco desenvolvida e pobre, visão compartilhada tanto por porto alegrenses como por turistas. Problemas pertinentes às grandes metrópoles, especialmente no que tange à segurança pública e ao transporte, tornam-se parte de uma narrativa onde há espaço para críticas à cidade. Há algumas zonas da cidade com menor Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) que são consideradas vilas, caracterizadas pela presença de moradores de baixa renda, mas em Porto Alegre não há favelas, ao contrário do apontado por um dos usuários. Essa falsa impressão sobre a cidade pode até ser um equívoco, mas está presente no imaginário de alguns cidadãos, reforçando a ideia de que Porto Alegre é subdesenvolvida.

Além da caracterização do cenário da cidade, também há dicas que contém referências a alguns tipos de estabelecimentos ou regiões da cidade. Os estabelecimentos mais indicados para conhecer são as churrascarias e galeterias (com destaque para o espeto corrido), os cinemas, os teatros, os restaurantes e os shoppings. Com relação às regiões, são indicados para visita a Zona Sul da cidade e os parques da Zona Norte. Esse roteiro de tipos de lugares para conhecer em Porto

²⁶ Embora o trânsito seja criticado por alguns usuários, o transporte público é elogiado por outros.

Alegre representam-na mais uma vez como uma cidade arborizada, com belos parques, ao mesmo tempo em que é valorizada a sua efervescência cultural, com os cinemas e teatros. A questão da alimentação imbrica-se nesse processo, com indicações para conhecer as churrascarias e galeterias – mais uma vez o churrasco e a influência da cultura gaúcha se fazem presentes.

Mapa 1 – Representação dos Cenários de Porto Alegre no *Foursquare*



Fonte: dados da pesquisa

Os cidadãos citaram alguns lugares específicos, seja para se referir aos espaços que mais gostam da cidade ou para indicar a visita àqueles lugares. Foram citados 23 lugares, quais sejam: a *Orla do Lago Guaíba*, especialmente no trecho que abrange a *Usina do Gasômetro*, a *Redenção (Parque Farroupilha)*, o *Museu de Ciências e Tecnologia da PUCRS*, o *Shopping Praia de Belas*, o *Parcão (Parque Moinhos de Vento)*, o *Mercado Público*, o *Parque Marinha do Brasil*, a *Arena do Grêmio*, a *Praça da Matriz*, a escadaria do *Viaduto Otávio Rocha*, a *Avenida Borges de Medeiros*, o *Cais do Porto*, a sorveteria *Jóia* e as lancherias *Bambu's* e *Cavanhas*. Cabe lembrar que, embora em tom de deboche com relação ao atraso no desenvolvimento da cidade, um usuário citou o *Aeroporto Internacional Salgado Filho* e a *Estação Rodoviária*. Alguns usuários sugeriram bairros para visita, quais sejam: *Bom Fim*, *Centro Histórico*, *Cidade Baixa*, *Menino Deus* e *Moinhos de Vento*.²⁷ Esses lugares mencionados, incluindo os bairros, encontram-se assinalados no Mapa 1.

Cabe uma breve análise do perfil desses lugares, pensando que eles foram ativados na mente dos usuários no momento de escrever sobre Porto Alegre. Percebemos que todos os cinco bairros, bem como a maioria dos 18 lugares mencionados (com exceção do *Museu da PUCRS*, da *Arena do Grêmio* e do aeroporto), estão localizados na região central de Porto Alegre, nas imediações do Centro Histórico e dos bairros nobres. Essa distribuição desigual fortalece uma assimetria na visibilidade entre as regiões centrais e periféricas da cidade.

Há vários lugares de lazer e cultura conhecidos e movimentados afastados da região central, como o calçadão do bairro *Ipanema*, o *Parque Germânia*, a pista de skate da *Vila do IAPI* e a *Livraria Cultura*. Entretanto, nenhum desses lugares é citado pelos usuários, sendo invisibilizados em virtude de outros mais próximos do Centro. Nem mesmo lugares de comércio bastante movimentados, como é o caso dos shoppings *Iguatemi* e *Barra Shopping*, foram citados. Por mais que em suas práticas cotidianas os cidadãos interajam com esses lugares, quando é para falar sobre a cidade, eles privilegiam os espaços centrais, que também são mais próximos dos enquadramentos oficiais dados à cidade.

²⁷ As páginas desses bairros mencionados pelos usuários serão analisadas nos subcapítulos a seguir, conforme explicado na metodologia do presente estudo.

Os *enredos* dizem respeito aos acontecimentos que marcam o dia a dia da cidade, bem como dicas de programas para turistas. Para quem visita Porto Alegre, as dicas dos usuários englobam atividades como: assistir ao pôr do sol e passear em um barco do *Lago Guaíba*, passear na *Redenção* (conhecer o *Brique*²⁸ e andar de pedalinho no lago), conhecer o *Mercado Público*, experienciar a língua gaúcha (falar “Bah” e “Tchê”), dançar uma vanera em um *Centro de Tradições Gaúchas* (CTG), correr no Parcão, andar no ônibus da Linha Turismo, passear nos shoppings e conhecer os parques da Zona Norte. O clássico Gre-Nal, confronto entre os dois grandes times da cidade, é indicado por alguns usuários como atividade a se fazer.

As várias dicas para assistir ao pôr do sol auxiliam a consolidar ainda mais este que já é considerado um cartão postal da cidade, bem como a visita ao *Mercado Público*. Mais uma vez, percebemos o quanto elementos da cultura gaúcha influenciam as narrativas, pois encontramos referências aos CTG e aos gentílicos gaúchos. É destacável constar o modo de falar do porto alegreense em meio às informações sobre a cidade produzidas pelos sujeitos. Isso demonstra o quanto essa interação com os cidadãos porto alegrenses é importante na assimilação que o turista faz da cidade.

Entretanto, a cidade também é lembrada pelos eventos negativos de seu cotidiano, em parte característicos das metrópoles. São transtornos decorrentes do excesso de pessoas e carros, aspectos ligados ao crescimento desenfreado e à segurança. Alguns acontecimentos narrados expõe os problemas da cidade, como as “obras que nunca terminam”, o trânsito “caótico” e congestionado, alagamentos em decorrência das chuvas, além dos constantes assaltos. As citações às obras inacabadas e ao trânsito caótico reforçam a representação já percebida de que Porto Alegre é uma cidade que carece de desenvolvimento, com pouca infraestrutura para transporte e turismo.

As narrativas sobre as *personagens* da cidade carecem de pessoas concretas, pois identificamos apenas uma referência a uma pessoa específica, que é o prefeito atual da cidade, José Fortunati²⁹, citado no seguinte comentário: “O prefeito de Porto Alegre no foursquare também é o Fortunati??”. Também identificamos uma referência

²⁸ O Brique da Redenção é uma feira a céu aberto realizada todos os domingos no Parque Farroupilha.

²⁹ 43º prefeito de Porto Alegre, José Fortunati assumiu a prefeitura em 2010, após a renúncia de José Fogaça, do qual era vice-prefeito, sendo posteriormente reeleito em 2012.

à classe política da cidade, pois um usuário comenta que Porto Alegre possui “políticos ruins”. Na maioria das narrativas, o próprio usuário se coloca como personagem da história narrada, caracterizando o aspecto pessoal desses relatos, como no trecho: “Aqui é de onde eu vim... Minha raiz, meu amor maior! Um lugar lindo pra se viver...”. Um usuário cita algumas atividades de lazer para se divertir junto com “a família e amigos”. Além dessas referências, não identificamos outros personagens específicos, mas foi possível perceber as representações sobre o cidadão porto alegreense em si.

Alguns usuários narraram os porto alegreenses como “gente boa”, calorosos, receptivos e educados, “sem muito esforço para serem agradáveis”. A questão linguística é muito presente na caracterização do povo porto alegreense, tanto que um usuário destaca o prazer de “escutar o bom sotaque gaúcho ‘mas bah, tche!’”. Por outro lado, também há afirmações de que os porto alegreenses são “gossos demais”, ríspidos e ignorantes. Um usuário cita que o bairrismo cega os moradores de Porto Alegre, fazendo-os não perceber os problemas enfrentados pela cidade.

Fica evidente nas narrativas sobre os porto alegreenses a ideia de serem receptivos e educados. O sotaque, os gentílicos e as outras marcas do falar porto alegreense também ajudam na construção das personagens, ressaltando-se o prazer de estar em sua companhia. Entretanto, essa mesma figura carismática e afetuosa é tida por alguns usuários como bairrista, reforçando uma representação já conhecida do gaúcho. Além disso, a ideia de serem grosseiros e ignorantes pode remeter à figura do gaúcho do campo, tido nesse caso como arredio e ríspido.

Assim como a história se constrói com o passar do tempo, a memória se sedimenta através da articulação entre passado, presente e futuro. As narrativas dos cidadãos no *Foursquare* não fogem a esse ciclo, pois são marcadas por traços temporais que evidenciam as lembranças do passado, o estado presente e as perspectivas no futuro que está por vir. As *sequências cronológicas* identificadas nas narrativas dão conta de uma cidade em que “o antigo e o novo se encontram” e as “tradições e atualidades se misturam”.

O afeto decorrente do contato diário com Porto Alegre faz com que se meschem a história da cidade com a história de seus moradores, é onde alguns usuários relatam ter nascido, onde vivem ou também onde desejam morrer. Um usuário cita: “aqui nasci e me criei, da Cidade Baixa para o Menino Deus!”, enquanto que outros incluem

a cidade em seus projetos para o futuro: “eu penso em voltar sempre” e “um dia morarei aqui!”. As narrativas dão conta de uma Porto Alegre presente no passado e no futuro de muitos usuários, tornando-a um “amor pra toda vida”, como descrita por um deles.

Fica evidente que a representação de Porto Alegre não está amparada apenas em uma ideia de que a cidade é antiquada ou moderna, mas sim em ambas. Na tentativa de ressaltar os aspectos positivos da cidade – e também de representá-la como receptiva – os usuários apresentam-na como um lugar em que o antigo e o novo se mesclam, de modo a agradar a todos os gostos. Desse modo, Porto Alegre é valorizada pela sua história e tradição, ao mesmo tempo em que é representada como cosmopolita.

5.2 BOM FIM: PACATO, MAS AGITADO

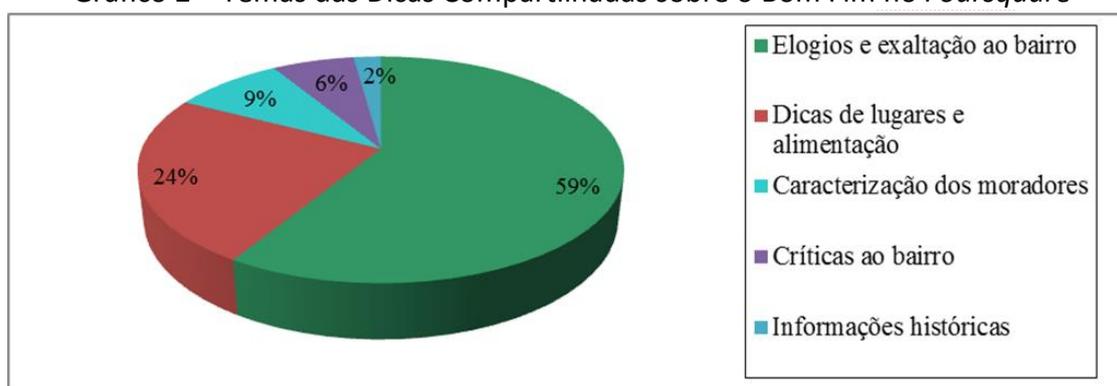
A segunda página analisada foi a do bairro Bom Fim. Não há indicação da nota média atribuída pelos usuários ao lugar, sendo que 28.931 era o total de frequentadores, de acordo com dados do aplicativo. Há uma descrição do bairro, em que consta o seguinte texto:

Apesar da atual diversidade de moradores, o Bom Fim permanece como símbolo da colonização judaica em Porto Alegre. Frequentado por trabalhadores, intelectuais e integrantes de movimentos alternativos e de contracultura, a atmosfera do bairro é efervescente e diversificada. (FOURSQUARE, 2016a, online).

Percebemos que essa descrição possui, ao mesmo tempo, um caráter histórico e contemporâneo, enfocando na caracterização dos moradores do bairro. A escolha desse assunto para apresentar sucintamente o bairro evidencia que uma de suas principais marcas é o estilo de seus moradores e frequentadores e, conseqüentemente, aspectos relacionados aos hábitos dessas pessoas. Nesse sentido, essa apresentação inicial representa o Bom Fim como um bairro alternativo, frequentado por intelectuais, ao mesmo tempo em que mantém os traços característicos de um bairro histórico e tradicional.

No período analisado nesse estudo, foram publicadas 46 dicas pelos usuários. Sobre os *temas* (Gráfico 2), a maioria das dicas compartilhadas pelos cidadãos abrange elogios e exaltações ao bairro, seus espaços, rotina, cultura, etc., correspondendo a 59% das dicas.

Gráfico 2 – Temas das Dicas Compartilhadas sobre o Bom Fim no *Foursquare*



Fonte: dados da pesquisa

Esses elogios dizem respeito à paisagem, à qualidade de vida e à praticidade de se morar no bairro. O Bom Fim é visto com admiração pela maioria dos cidadãos, citado como o “bairro mais gostoso da cidade”, o “mais legal”, o “bairro desejo”, onde tem tudo o que se precisa “e mais um pouco”, desde as variadas ofertas para quem curte uma vida noturna até opções para quem procura religiosidade. Não é à toa que um cidadão cita que o bairro é o lugar de seu estudo, trabalho e morada. Essa representação do Bom Fim como um lugar eclético e alternativo é fortalecida em alguns trechos extraídos das dicas de diferentes usuários, para os quais morar nele “é um estilo de vida”, um dos melhores bairros “para quem não tem carro”.

A visão comercial também está presente no aplicativo, pois identificamos dicas publicadas pelos perfis de duas empresas: a *Imobiliária Ducati* e a locadora *Espaço Vídeo*. A imobiliária destaca os estabelecimentos do bairro (universidades, escolas, lojas), bem como seus frequentadores (pessoas ligadas à cultura e intelectuais), além de ser polo gastronômico da cidade, com (ótimas opções de bares, pubs e casas noturnas). A locadora apresenta o bairro como um “clássico”, “onde é possível alugar filmes para o fim de semana na Espaço Vídeo da Vasco com a Fernandes.” Citando ou não os seus próprios estabelecimentos, é óbvio que ambas as empresas possuem

interesses que moldam as informações que publicam sobre o bairro, filtrando apenas o que há de bom no lugar.

Um dos usuários carrega na exaltação ao alçar o bairro como símbolo da cidade: “poucas coisas são mais porto-alegres: esse bairro tem vida e sotaque próprios. Desculpas ao Centro, mas é do Bom Fim a cara de Porto Alegre.” O usuário atribui “vida” e “sotaque próprio” ao bairro, características dos seres humanos, o que fortalece a concepção já mencionada de que um dos principais traços do Bom Fim são as pessoas que o frequentam.

Com relação às críticas ao bairro (6% das dicas), são mencionados alguns problemas, tanto no que diz respeito à paisagem (sujeira), como a problemas sociais (insegurança). Além dos elogios e críticas ao bairro, 24% das dicas citavam lugares para se visitar, com destaque para bares, restaurantes, pizzarias, padarias, dentre outros estabelecimentos ligados ao ramo da alimentação. Sem citar nenhum local específico, um dos usuários afirma que os restaurantes “suprem comida maravilhosa e petiscos”, acompanhados de música ambiente. Outros 9% das dicas se referiam à caracterização dos moradores, englobando tanto críticas como elogios aos frequentadores do bairro. Os lugares citados e a caracterização dos moradores são analisados nas categorias cenários e personagens, respectivamente.

Um dos aspectos que parece mais caracterizar o bairro são os seus frequentadores. Enquanto *personagens*, eles são citados como cordiais, sinceros, descolados e que “agitam muito” – essa última característica é uma referência clara à vida noturna do bairro. É citado também que o bairro é frequentado por intelectuais e pessoas ligadas à cultura.

Outros usuários destacam que morar no Bom Fim é um estilo de vida, ótimo para quem não tem carro. Um usuário cita inclusive o tipo de roupas que combinam com o bairro: “Bermuda, camiseta e um par de sandálias Havaianas”, além de destacar a “leveza” dos moradores, bem como a grande quantidade de animais de estimação e o “bate papo na calçada”. Essas representações dão conta de um bairro que, embora boêmio, também é familiar, palco de uma sociabilidade típica dos lugares mais interioranos, mesmo estando ao lado do centro da cidade.

A percepção sobre os frequentadores é muito variada, pois enquanto a locadora *Espaço Vídeo* afirma que o bairro é um lugar “onde todas as gerações se

encontram”, outro usuário dispara: “Só tem velho nesse bairro”. É possível que essa percepção do usuário esteja ancorada na representação do Bom Fim como um bairro pacato, pelo menos do ponto de vista do perfil de seus moradores. Aliás, outra representação sobre o bairro é a de ser um reduto judeu, embora isso não seja citado por nenhum dos usuários do aplicativo, salvo um que justamente lamenta: “Não vi nenhum judeu por aqui :(”. Percebemos o quanto uma representação pré-concebida (a de que judeus moram no bairro) pode influenciar – e mesmo ser determinante – na construção de outras representações (a decepção em não confirmar a expectativa de encontrar judeus).

Em uma fala carregada de críticas ao bairro, um usuário cita que há muitos “achaques” na rua, referindo-se aos “flanelinhas” que cuidam dos carros estacionados. Ele ainda desabafa sua tristeza pelo bairro que um dia foi melhor, com a *Redenção* “livre de bandidos”. Dicas como essa revelam o preconceito existente com os “flanelinhas”, trabalhadores informais que acabam sendo marginalizados e, inclusive, criminalizados, ao serem nivelados com os “bandidos” presentes no parque.

De um modo geral, os cidadãos citam a si mesmos em suas dicas, ressaltando que o bairro é o lugar onde eles moram, trabalham ou estudam, deixando claro os laços de afeto com o lugar. Com relação a personagens específicos, identificamos apenas uma referência à *Salete*, dona de um mercadinho localizado na Rua Garibaldi e indicado por um usuário. A própria referência ao “mercadinho da Salete” dá um tom de intimidade entre os moradores e os proprietários dos estabelecimentos, reforçando a representação do Bom Fim como um bairro familiar, de grande sociabilidade entre seus frequentadores.

Com relação aos *cenários*, já citamos que o bairro é “a cara de Porto Alegre”, considerado por alguns o mais “charmosinho” da cidade. O destaque dos cidadãos recai sobre sua história, presente em suas construções antigas “de encher os olhos”, ao mesmo tempo em que há muita diversidade de estabelecimentos, tornando “cada esquina uma surpresa!”. O bairro é um pequeno quadrilátero localizado entre o Centro Histórico e o Rio Branco, lugar onde tem “tudo perto” – não é à toa que é citado como ideal para quem não depende de carro.

Mas o Bom Fim não recebe apenas elogios, pois “é um ótimo bairro, mas tem coisas a melhorar...”. Um usuário cita que o “skate deveria ser mais respeitado, e as

calçadas mais limpas...”. Essa não é a única referência à sujeira do bairro, pois outro usuário alega que ele está “cada vez mais sujo”, com muito lixo nas calçadas. Esse mesmo usuário lamenta a presença de flanelinhas e os “bandidos” na Redenção. Desse modo, as críticas à paisagem do bairro giram em torno da sujeira de suas ruas e da insegurança, sobretudo no *Parque Farroupilha*.

A propósito, esse Parque é a única área verde citada pelos usuários, tido como lugar ideal para a prática de exercícios físicos. É importante lembrar que, oficialmente, o Parque não faz parte do bairro, pertencendo ao Farroupilha, pequeno bairro ao sul do Bom Fim. Sobre instituições educacionais, a *Imobiliária Ducati* afirma haver diversas universidades e escolas no bairro, mas não cita nenhuma. A única escola citada pelos usuários é o *Colégio Rosário* (embora esteja fora dos limites oficiais do bairro), lembrado pelos constantes assaltos que ocorrem nas suas imediações. Também é lembrada a locadora *Espaço Vídeo*, embora ela seja citada em um comentário postado pelo perfil da locadora, com o objetivo de divulgá-la – ou seja, não é citada por um cidadão.

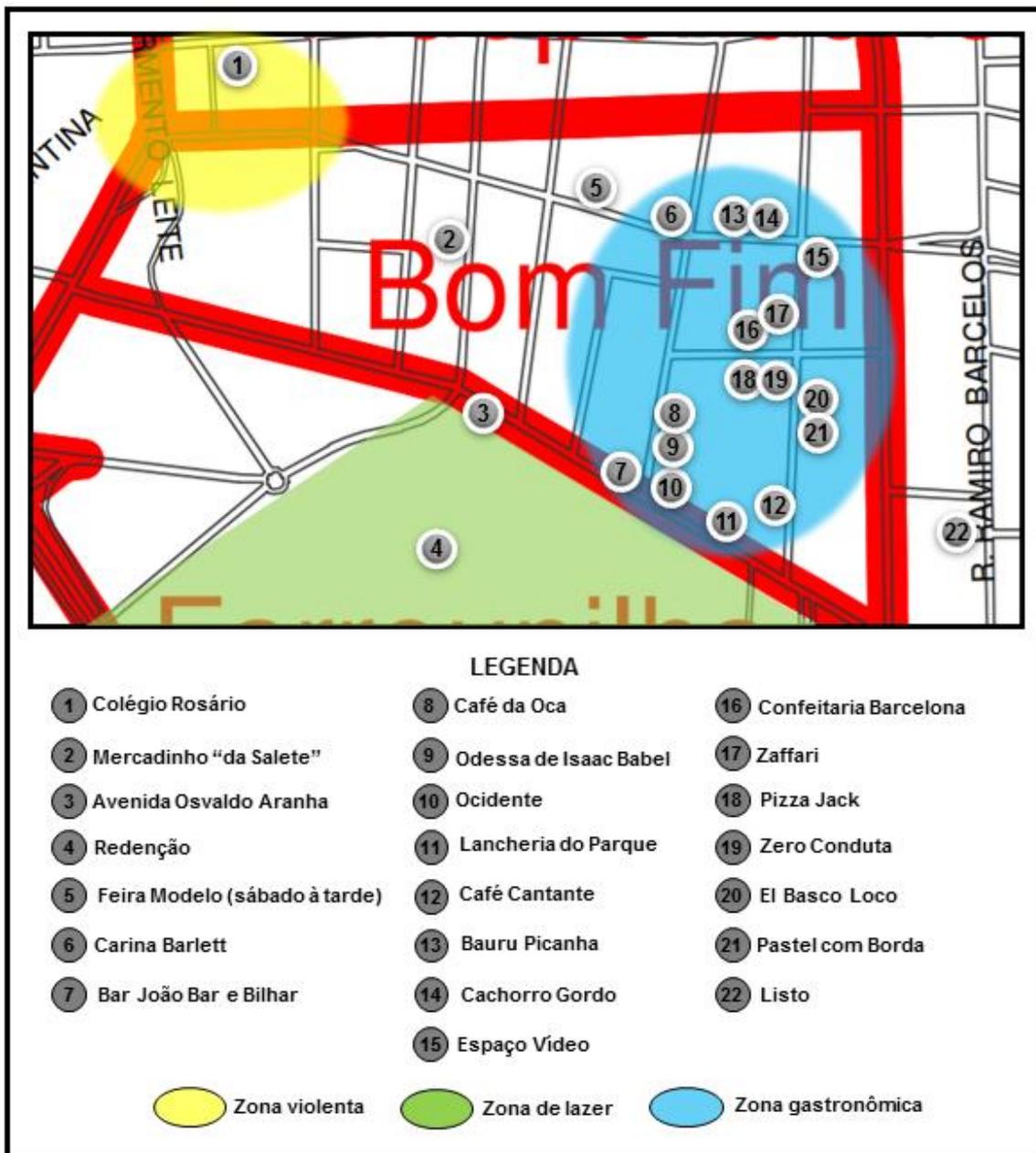
É citado que todas as ruas perpendiculares à *Avenida Osvaldo Aranha* possuem um mercadinho, sendo que o melhor é o da *Salete*, personagem anteriormente referida, na *Rua Garibaldi*. Com relação a mercados grandes, é lembrado apenas o *Zaffari*, localizado na *Rua Fernandes Vieira*. Também é lembrada a *Feira Modelo* que ocorre nos sábados à tarde, na *Rua Vasco da Gama*.

Apesar de pequeno e familiar, o Bom Fim se destaca como roteiro gastronômico da cidade, com a “melhor noite” e o “melhor astral”, tornando-o o “bairro mais underground da cidade”. Essas representações se confirmam pela grande quantidade de estabelecimentos relacionados à gastronomia e à boemia (restaurantes, bares, pubs e casas noturnas) citados pelos cidadãos nas dicas publicadas no *Foursquare*. Um usuário destaca a multiplicidade de opções veganas ou naturais, embora não cite nenhum em específico. É lembrada a *Lancheria do Parque*, especialmente pelos seus filés e sucos. Alguns usuários também citam o *Ocidente*, uma das casas noturnas mais tradicionais da cidade, localizada na esquina da *Avenida Osvaldo Aranha* com a *Rua João Teles*.

Também compõe o roteiro boêmio o extinto *Bar do João* (lembrado com saudade pelo usuário), os bares *Odessa de Isaac Babel* e *El Basco Loco*, as lancherias

Bauru Picanha e Cachorro do Gordo, a pizzaria Pizza Jack, o restaurante Zero de Conduta (e seu “almoço competente”), as cafeterias Café da Oca (e seu expresso romano) e Café Cantante, as confeitarias Barcelona e Carina Barlett, a padaria Listo e a pastelaria Pastel com Borda. Todos os lugares citados na página do Bom Fim no Foursquare encontram-se assinalados no Mapa 2.

Mapa 2 – Representação dos Cenários do Bairro Bom Fim no Foursquare



Fonte: dados da pesquisa

A análise do mapa dos lugares mencionados no Bom Fim evidencia como esses diferentes espaços estão distribuídos pelo bairro. O mapa permite a observação da distribuição assimétrica desses lugares, fazendo-nos perceber a presença de alguns espaços centrais e suas características. Dos 22 lugares mencionados, 16 localizam-se no entorno das duas quadras entre a *Avenida Osvaldo Aranha* e a *Rua Vasco da Gama*, dos quais apenas o supermercado *Zaffari* e a locadora *Espaço Vídeo* não são especificamente do ramo gastronômico. Identificamos que essa região, assinalada em azul no mapa, se caracteriza como uma “zona gastronômica” do bairro.

Já no lado oposto do bairro, nas imediações do *Colégio Rosário*, há uma “zona violenta” (marcada em amarelo no mapa), devido aos assaltos frequentes. É interessante destacar também que, dentre os lugares mencionados, três encontram-se fora dos limites oficiais do bairro, quais sejam a *Redenção* (bairro Farroupilha), a padaria *Listo* (bairro Rio Branco) e o *Colégio Rosário* (bairro Independência). Mesmo não fazendo parte do bairro oficialmente, a *Redenção* é importante para a prática de atividades físicas e distração dos moradores, sendo considerada a “zona de lazer” do Bom Fim.

É importante ressaltarmos que, atualmente, o bairro Cidade Baixa (subcapítulo 5.4) é a maior referência da cidade em termos de boemia. O Bom Fim já teve maior destaque nesse aspecto, mas ultimamente vem perdendo essa característica em razão de se tornar um bairro cada vez mais residencial. Entretanto, ele continua sendo representado como um bairro altamente boêmio, conforme observamos nas dicas dos usuários. Conforme Jovchelovitch (2008, p. 189): “Em todas as formas de representação existe uma batalha entre a história do objeto e a intenção de apreendê-lo renovadamente, de enredar o que já foi em uma rede totalmente nova de significação.” Constatamos essa “batalha” nas representações sobre o Bom Fim, pois o caráter boêmio do lugar, que marcou sua história, continua sendo lembrado, mesmo hoje o bairro não tendo mais essa característica de forma tão expressiva.

No que tange aos *enredos*, que são os acontecimentos que dinamizam o bairro, ele é lembrado pelas atividades cotidianas, pois lá é onde alguns usuários relatam trabalhar, estudar e morar – “o melhor bairro da cidade para morar”, cita um usuário. Ir à *Feira Modelo* na *Rua Vasco da Gama* é uma atividade sugerida por um usuário, além da prática de exercícios físicos, presente apenas na fala de um cidadão, quando

se refere ao *Parque Farroupilha*, lugar ideal para isso. Como podemos perceber, algumas atividades citadas pelos usuários dizem respeito a aspectos bem corriqueiros da vida (estudar, trabalhar, morar, praticar exercícios, ir à feira, etc.), demonstrando o papel do bairro no cotidiano de seus moradores. Também são citados outros acontecimentos corriqueiros, embora não tão agradáveis: os assaltos (com destaque para as imediações do *Colégio Rosário* e do *Parque Farroupilha*) e os “achques” nas ruas, em referência aos “flanelinhas” que atuam na região.

Entretanto, os restaurantes, bares, *pubs* e outros estabelecimentos do ramo gastronômico são o grande destaque do Bom Fim, e um usuário ressalta a comida e os petiscos, acompanhados de música ambiental. Uma curiosidade é que, ao mesmo tempo em que é representado como pacato (pela intimidade percebida entre os moradores e as suas próprias características), o Bom Fim também se destaca pela agitada vida noturna. Como se referem alguns usuários em suas dicas, nele “tem tudo”, pois além da boemia, também é lugar de religiosidade³⁰. Desse modo, o Bom Fim é representado como um bairro eclético, bom de se morar, mas também indicado para festejos; residencial, mas com uma forte atividade comercial.

As *sequências cronológicas* são os tempos do bairro, através das quais identificamos de que modo ele se faz presente no passado, no presente e no futuro das falas dos cidadãos. Um usuário cita a criação do bairro, que se deu pela Lei 2022, de 7 de dezembro de 1959, tendo se originado no antigo Campo da Várzea, área que servia de acampamento para carreteiros, onde ficava o gado destinado ao abastecimento da cidade. Resquícios desse passado permanecem até hoje, em especial nas construções antigas destacadas por outro usuário.

Mas as referências ao passado não incluem apenas informações históricas do próprio bairro, pois percebemos também lembranças das experiências dos cidadãos com o lugar. Um usuário cita a saudade que sente do *Bar do João*; outro afirma ter frequentado muito o *Ocidente*, enquanto um terceiro cita que mora no Bom Fim há décadas e a cada dia ama mais viver ali. Um usuário lamenta o fato do bairro estar “cada vez mais sujo”, citando a tristeza de presenciar essa degradação: “Triste pra

³⁰ O Bom Fim é um bairro conhecido pela alta concentração de judeus, mas não foram identificadas referências diretas ao judaísmo. Um usuário cita a “religiosidade” como atividade do bairro, mas não indica nenhuma religião específica.

quem, como eu, nasceu aqui e lembra dos bons tempos dos campinhos da Vasco e a redenção livre de bandidos.” As falas dos cidadãos evidenciam, desse modo, o seu papel enquanto testemunhas das transformações ocorridas no bairro ao longo do tempo.

Mas as representações que formam a memória não são construídas apenas pelas referências ao passado, uma vez que nossos projetos, utopias e esperanças também influenciam na formação de nossas representações (JOVCHELOVITCH, 2008). Nesse sentido, o bairro também é citado em uma perspectiva de futuro, especialmente no que tange às esperanças com relação ao lugar, pelos anseios de alguns cidadãos de que ele melhore com o tempo. O mesmo usuário que sugere cuidado com os assaltos na região do *Colégio Rosário* também deseja que a segurança seja melhorada, enquanto que outro afirma que a prática de andar de skate deve ser mais respeitada e as calçadas mais limpas. É importante ressaltar que esses anseios, que vêm acompanhados de críticas, partem de pessoas que demonstram carinho pelo bairro e, por isso, desejam vê-lo melhor futuramente.

5.3 CENTRO HISTÓRICO: MELHOR E PIOR LUGAR DO MUNDO

O bairro Centro Histórico é o lugar da terceira página que analisamos, na qual consta que sua nota média atribuída pelos usuários é 8,3, sendo que 172.083 era o total de frequentadores, de acordo com dados do aplicativo. Na descrição inicial do texto, encontra-se o seguinte texto:

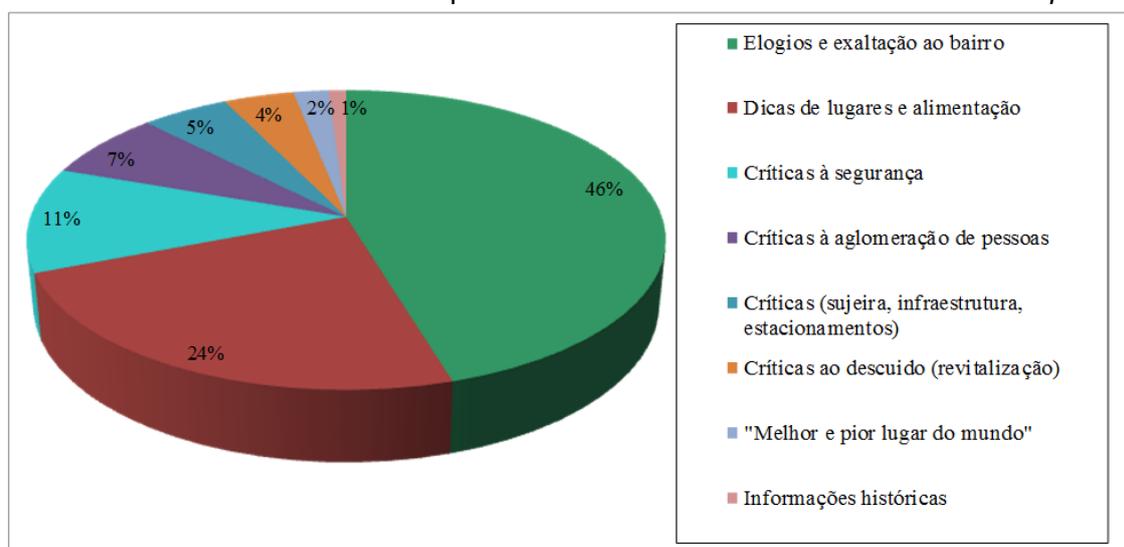
O Centro Histórico é um bairro da cidade brasileira de Porto Alegre, capital do estado do RS. Foi criado pela lei 2022 de 7 de dezembro de 1959 com o nome de Centro e alterado pela lei 4685 de 21 de dezembro de 1979. Em 22 de janeiro de 2008 sua denominação atual foi fixada pela lei nº 10.364. (FOURSQUARE, 2016c, online).

A descrição inicial apresentada destaca o caráter histórico do bairro, um dos primeiros a ser habitado na cidade, focando na explicação a respeito da evolução do seu nome ao longo do tempo. O fato de o bairro ter grande importância para a história da cidade, obviamente, evidencia-se quando constatamos a presença da palavra “Histórico” em seu próprio nome, devido a uma alteração realizada em 2008. Também

percebemos que o texto não caracteriza as feições contemporâneas do bairro, apesar dele ser a referência em termos de comércio e concentração de serviços para a cidade de Porto Alegre.

Dentro do período de análise, os usuários publicaram 97 dicas na página. A respeito dos *temas* (Gráfico 3), identificamos que elogios e exaltações ao bairro representam menos da metade das dicas. Proporcionalmente ao número de dicas, é o bairro que menos recebeu elogios (46%) e o que mais recebeu críticas (27%).

Gráfico 3 – Temas das Dicas Compartilhadas sobre o Centro Histórico no *Foursquare*



Fonte: dados da pesquisa

Os elogios ao bairro giram em torno de seu caráter histórico, especialmente devido à grande oferta de museus e instituições culturais, que o caracterizam como um lugar “cheio de coisas para conhecer”, com paisagem e arquitetura destacáveis. Alguns usuários afirmam ser um lugar agradável para passeios a pé, sendo que “vale o passeio uma vez na vida pra dizer que conheceu”. O caráter histórico do bairro também é bastante mencionado, seja através de elogios ao seu estado de preservação ou com menções à necessidade de maior cuidado aos prédios históricos. O “coração da capital” também ocupa uma posição central no comércio da cidade, onde encontramos tudo com “preços bem bons”, tornando-se o lugar certo “pra quem gosta de comprar”. Lembrado por ser um lugar “cheio de utilidades”, onde “tem tudo” e bastante movimentado, embora essa característica também lhe renda críticas.

A propósito, o Centro é o bairro mais criticado pelos usuários, pois seus aspectos negativos são ressaltados por 27% das dicas. As críticas à segurança (11%) são a principal reclamação, devido aos relatos de constantes assaltos e à violência crescente. Também identificamos críticas à aglomeração de pessoas (7%) vindas de cidadãos incomodados com o alto fluxo diário de pessoas, característica que decorre do fato de ser o maior polo comercial da cidade. Em 5% das dicas constam críticas à infraestrutura e sujeira do bairro, bem como aos seus estacionamentos caros. A necessidade de maior cuidado e revitalização, decorrente de um suposto mau estado de preservação das suas edificações, está presente em 4% das dicas.

As oscilações entre os elogios e as críticas ao bairro não estão representadas apenas em duas categorias com pouco percentual de diferença entre ambas, pois também fez surgir uma categoria de dicas identificada apenas nesse bairro: “Melhor e pior lugar do mundo”, que corresponde a 2% das informações publicadas pelos usuários. Essa categoria é demarcada entre aspas e diz respeito à forma exata como dois usuários se referiram ao Centro em suas dicas. Não conseguimos encaixar essa menção em nenhuma outra categoria e talvez ela pouco revele sobre as características reais do bairro, mas evidencia o quanto o Centro Histórico é um espaço de tensões. Mais do que isso, essa representação do ambiente urbano reforça a importância da subjetividade na apropriação que fazemos da cidade, bem como na produção de informações sobre ela.

A caracterização das *personagens* que encontramos pelo Centro Histórico possui um diferencial em relação aos outros bairros analisados: o que mais caracteriza as pessoas que circulam pelo bairro é justamente a sua quantidade. Citado como bairro popular, ele está “sempre muito cheio”, tanto que um usuário indaga: “Só eu que me sinto uma super barata tonta aqui?!”. Alguns cidadãos relatam que as “pessoas não sabem desviar”, o que rende a dica: “não caminhe devagar”. A esse respeito, um usuário afirma que o bairro não é lugar de passeio e, desse modo, “quem caminhar devagar nas ruas será atropelado”. Outro usuário brinca com essa situação: “Deus se disfarça de pessoas andando devagar na sua frente pra testar sua paciência”. Essas representações dão conta do caráter comercial do bairro, destacando a **agitação**, concentração de pessoas e o aspecto “utilitário” do lugar.

Tais menções dos cidadãos são verídicas, tendo em vista que o Centro é muito movimentado (mesmo em horários de menor fluxo, como de madrugada, é possível encontrar pessoas vagando pelas ruas). Essa representação confirma o bairro como polo comercial da cidade, onde é possível encontrar os mais variados estabelecimentos e pessoas – afinal, é um lugar onde todos se encontram. Entretanto, surge uma tensão no momento em que alguns cidadãos compreendem que o bairro não é adequado para passeios, sugerindo que todos caminhem rápido pelas suas ruas. Amparada no fato do bairro ser extremamente movimentado, essa visão não considera que o Centro também é um lugar onde se encontram vestígios das tradições culturais. Por isso, é um local de turismo e de passeios, pois suas ruas, praças e edificações são repletas de traços que lembram o passado a ser contado, tanto que sua arquitetura está entre um dos aspectos que mais caracteriza os cenários do bairro.

Essas visões refletem uma forma de experienciar e interagir com o lugar, um modo de conceber os seus cenários, atividades e funções. Ao compartilharem essas dicas, esses cidadãos dão maior ênfase ao papel comercial do lugar, em decorrência da apreciação de suas paisagens, por exemplo (dentre as quais está o *Pôr do Sol do Lago Guaíba*, cartão postal da cidade). Em virtude de um lugar “prático”, esquecem que o Centro também pode ser um lugar belo e agradável de se viver. Contrapondo essa visão, dois usuários afirmam no aplicativo: “O centro é lindo, vocês é que não sabem explorar todos os cantos dele” e “o Centro é rico em cultura e qualidade de vida”. É provável que muitos cidadãos não percebam o quanto o bairro é repleto de belas paisagens, por não sensibilizarem seu olhar para perceber os detalhes das marcas do passado inscritas que seus prédios e ruas exibem.

Com relação ao perfil dos frequentadores do lugar, alguns usuários citam que o Centro é ideal “pra quem curte a história local”, devido aos seus prédios e praças, dando ênfase ao caráter histórico do bairro e seu papel no turismo da cidade. Por outro lado, um cidadão indica que ele é o lugar certo “pra quem gosta de comprar”, devido aos bons preços de seu comércio, destacando o papel do bairro para a economia da cidade. Percebemos que essas menções representam o bairro de duas maneiras diferentes – um lugar que une o “útil ao agradável”, demonstrando o quando o bairro é eclético com relação ao perfil de seus frequentadores.

Como descrito, a página da cidade de Porto Alegre está repleta de referências ao gaúcho e sua cultura. Não identificamos isso nas páginas dos bairros, com exceção do Centro Histórico, em que um usuário menciona “gaúcho que é gaúcho sabe...”. O que exatamente o gaúcho “sabe” não fica explícito na mensagem, mas percebemos a relação estabelecida entre o lugar e a cultura do estado no momento em que a figura do gaúcho é lembrada para comentar sobre o bairro. Nesse sentido, o cidadão dá a entender que o bairro é muito importante para os gaúchos, como se existisse uma espécie de pacto implícito entre os cidadãos e a cultura local.

Alguns usuários também se colocam como as personagens da narrativa, em trechos como “*amo* o Centro”. Destacamos que alguns fazem uso dessa forma de se colocar na história para se responsabilizar pela situação em que o bairro se encontra, como por exemplo: “Nossa cidade é pouco cuidada por todos nós” e “um [*sic*] pena ser tão mau [*sic*] cuidado e depredado por nós”. Essas menções à própria pessoa e à coletividade (nós) dos cidadãos porto alegrenses são interessantes na medida em que evidenciam a atuação dos sujeitos sobre o lugar – afinal, se ele está sujo, é porque os cidadãos o sujam em suas interações com a cidade.

Um usuário cita que no Centro “tem que andar chique, bacana”, mas essa representação do lugar é isolada, pois não encontra respaldo em nenhuma outra dica dos cidadãos. O bairro é citado por alguns como um lugar agradável, mas ninguém o cita como elitizado – essa representação faria mais sentido caso se referisse ao bairro Moinhos de Vento (subcapítulo 5.6), considerado como bairro elitizado, conforme descrito posteriormente.

Não são citadas personagens específicas nas narrativas sobre o bairro. Identificamos uma menção a animais de estimação, com um usuário que cita o prazer de passear com cães pelo bairro aos finais de semana. Cães também são lembrados nas narrativas dos outros bairros, seja com relação ao prazer de passear com eles ou à necessidade de recolher suas fezes. No caso específico do Centro Histórico, entretanto, chama atenção o fato de nenhum cidadão mencionar as pombas que se concentram na região – e que, inclusive, podem representar um problema de saúde pública por transmitirem doenças.

Embora não citem personagens específicas, alguns cidadãos se referem a tipos específicos de pessoas, principalmente de maneira negativa, atribuindo-lhes a culpa

pela insegurança do bairro. O Centro é representado como um lugar perigoso, com constantes assaltos, “um lugar repleto de bandidos”. Como mencionado, o bairro é citado como o “melhor e pior lugar do mundo” e um cidadão alega: “Reúne o melhor e o pior de Porto Alegre, só que o pior tá *[sic]* tomando conta: violência, sujeira, moradores de rua, drogados, prostitutas e ladrões”. Percebemos que essas representações sobre as pessoas que transitam no bairro estão carregadas de preconceitos, na medida em que atribui os problemas sociais (violência e sujeira) aos moradores de rua, aos drogados e às prostitutas. O usuário os culpa pela insegurança do bairro, sem perceber que, na verdade, essas pessoas também se encontram em situação de vulnerabilidade social. Uma prostituta ou um morador de rua, por exemplo, encontram-se tão desprotegidos como qualquer outro cidadão que circule pelo bairro.

Observa-se que essa crítica é feita também pelos próprios usuários do aplicativo. Um cidadão indica: “Cuidado com os mendigos e prostitutas a *[sic]* noite”, ao passo que a próxima dica postada por outro usuário é: “Cuidado com quem diz para ter cuidado de *[sic]* moradores de rua. Mendigos?”. Percebemos nessas dicas geram tensões entre as visões a respeito dos moradores de rua, na medida em que o segundo usuário questiona a moral do primeiro devido ao seu posicionamento preconceituoso contra essas pessoas³¹.

A esse respeito, cabe uma reflexão sobre o papel da cidade nessas tensões. Conforme Josgrilberg (2010), enquanto palcos de processos econômicos contemporâneos, as cidades são polo de desenvolvimento e espaços de sobrevivência de um número cada vez mais acentuado de pessoas, tornando a urbe protagonista de diversas mudanças necessárias para a construção de um mundo globalizado mais justo e sustentável. Nas palavras da autora: “A cidade, em geral, é um lugar fértil para o desenvolvimento de articulações sociais diversas e para o questionamento de situações de desigualdades tidas como dadas. O espírito crítico provocado pela vida na cidade pode ser transformador.” (JOSGRILBERG, 2010, p. 157).

Esse acentuado encontro com o Outro que tem a cidade como cenário se expressa nas narrativas sobre o Centro Histórico. Mesmo que esses Outros sejam

³¹ Também identificamos uma frase escrita em inglês, em que o usuário afirma: “Vizinhaça um pouco áspera” – tradução livre de “*A bit rough neighborhood*”.

marginalizados ou criminalizados, o Centro é um lugar de contato com os mais variados grupos sociais – como os moradores de rua, prostitutas, “bandidos”, usuários de drogas, etc. Nesse sentido, o encontro com esses grupos – mesmo que choque e desagrade a alguns – se apresenta como um momento oportuno para a construção da crítica necessária para que essas desigualdades sociais sejam questionadas.

Todas essas características a respeito dos cidadãos que frequentam o bairro também marcam as narrativas sobre os *cenários* do lugar. O bairro é citado como o “melhor cantinho da cidade” e passear por suas ruas é muito recomendado, pois a paisagem é agradável encantadora. Apesar disso, também é citado como um lugar “muito cheio”, o que torna necessária atenção por parte de seus frequentadores. Rico em cultura e qualidade de vida, é um lugar de diversão, “confortável”, oferecendo “tudo de mais bonito” que POA possui. O bairro é cheio de coisas para descobrir, além de muitas utilidades, embora seja necessário cuidar com os assaltos, como ressaltam alguns usuários.

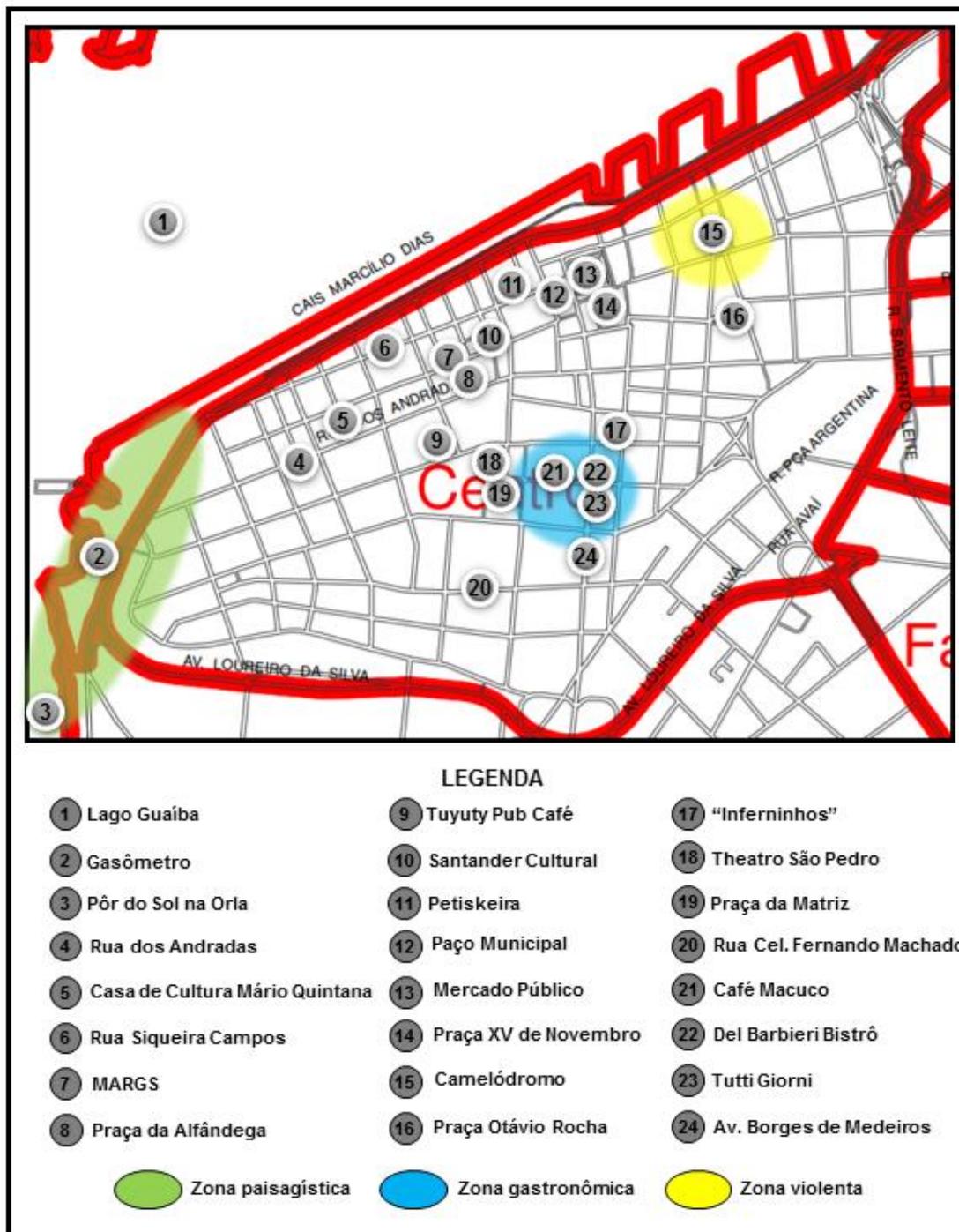
O mercado imobiliário também se faz presente nas narrativas sobre o bairro e o perfil da *Imobiliária Ducati* o apresenta da seguinte maneira: “Bairro popular e onde tem tudo. Por ser antigo, tem uma arquitetura sem igual, muito charmosa e com diversos serviços escondidinhos que só quem circula muito por lá entra. Vale sempre o passeio”. O Centro é repleto de “cultura arquitetônica”, com diversas opções culturais e praças arborizadas. Outro aspecto do bairro é o seu caráter comercial, uma vez que nele tem tudo o que se precisa bem próximo. Ele é citado como o “melhor local para encontrar boas opções de compras para você e sua casa”, mas o mesmo usuário que publica essa dica salienta a necessidade de consumir muita água, pois faz bastante calor em dias quentes.

Os elementos que caracterizam o cenário do bairro englobam praças arborizadas, construções antigas, prédios clássicos da arquitetura positivista, bem como os principais museus da cidade. Muitos cidadãos destacam que os prédios históricos se encontram em bom estado de conservação. Nele são citados espaços de exposição, cultura e gastronomia gaúcha.

Com relação aos lugares específicos (Mapa 3), é indicado para visita o *Mercado Público*, a *Casa de Cultura Mário Quintana*, o *Santander Cultural*, o *Theatro São Pedro* e o *Museu de Artes do Rio Grande do Sul* (MARGS). A arquitetura dos

prédios do governo também é lembrada, mas apenas é citado o *Paço Municipal*, onde está localizada a prefeitura.

Mapa 3 – Representação dos Cenários do Bairro Centro Histórico no *Foursquare*



Fonte: dados da pesquisa

Também é bastante mencionado o *Lago Guaíba* ao fundo do bairro, com destaque para o *Gasômetro* e a orla, emoldurados pelo *Pôr do Sol*. Também são

mencionadas as áreas verdes, com destaque para a *Praça da Alfândega*, lembrada como lugar arborizado e agradável para tomar um sorvete e com muitos bancos para descansar, onde se encontra artesanato de rua e diversidade cultural, estando rodeada pelos melhores museus da cidade. Também são mencionadas a *Praça Otávio Rocha* “linda e revitalizada” e a *Praça Marechal Deodoro da Fonseca* (popularmente conhecida como *Praça da Matriz*).

Com relação ao comércio, é mencionado o *Camelódromo* como um “ótimo lugar para comprar coisas baratas”, mas o usuário faz a ressalva para que as pessoas se cuidem nessa região, devido aos assaltos frequentes, especialmente aos finais de semana. Cabe salientarmos que a região onde se localiza o *Camelódromo* é um local de intensa movimentação de populares, pessoas humildes, trabalhadores, inclusive provenientes de cidades que compõem a região metropolitana de POA, local onde um “forasteiro” é mais facilmente identificado, destoando das características dos transeuntes locais. A representação de que essa região é violenta pode estar ancorada em um preconceito para com esses indivíduos, deixando transparecer o medo em relação à aglomeração de pessoas.

Para alimentação, são indicados o bistrô francês *Del Barbieri*, o bar *Tutti Giorni*, o *Café Macuco* e o *Tuyuty Pub Café*. Também identificamos menções às ruas e avenidas do bairro, como a tradicional e “nostálgica” *Rua dos Andradas*, popularmente conhecida como *Rua da Praia* – um dos usuários lembra que, apesar o nome, ela não tem praia e nem rio. Outra é a *Rua Coronel Fernando Machado*, lembrada pelas suas histórias quando ainda se chamava *Rua do Arvoredo*³². É mencionada também a *Rua Siqueira Campos* devido à oferta de restaurantes e “lojas conceituadas”, em um “mix” de locais novos, recebendo destaque o restaurante *Petiskeira*, a prefeitura, o *Mercado Público* e a *Praça XV de Novembro*. A *Rua Marechal Floriano Peixoto* é lembrada de maneira negativa, devido à presença dos “*inferninhos*”³³, pois fica “sem condições de passar”, devido à sujeira e ao mau cheiro, sendo que algumas pessoas urinam pelo chão.

³² Um fato que marca a história da Rua do Arvoredo, bem como de Porto Alegre, diz respeito aos crimes cometidos nela em meados de 1860, quando um casal, dono de um açougue, atraía pessoas até o estabelecimento, onde eram mortas e esquartejadas. Após o crime, a carne era usada para fazer linguiça, que era vendida e muito apreciada pela cidade.

³³ “Inferninho” é como são chamadas as casas noturnas populares localizadas nas imediações da rua.

A *Avenida Borges de Medeiros* é citada como divisora entre a parte “ruim” e a parte “boa” do bairro. Um cidadão dá a dica: “Tem que deixar a parte corrida do centro e se aventurar pelo lado de cá da Borges. O bairro é ótimo, você passa por casas centenárias e ainda é brindado com o Gasômetro te esperando lá no final!”. Essa mesma representação é lembrada por outro usuário, quando afirma que “da Borges pro Gasômetro o Centro pode ser bem interessante”. Percebemos que esses usuários criam uma cartografia particular do bairro, dividindo-o de acordo com uma categorização entre o que vale e o que não vale a pena ser visitado. Nesse sentido, eles reforçam um determinado enquadramento a respeito do bairro, formando uma memória parcial e fragmentada.

Identificamos algumas comparações com outros lugares, tanto com impressões positivas como negativas. Um usuário afirma que o Centro é “mais bem cuidado do que em outras capitais brasileiras como São Paulo”, ao passo que outro alega que o Centro é muito bonito, mas é uma pena que não é possível passear com segurança à noite, ao contrário de outras metrópoles internacionais. O usuário cita que esse não é um problema apenas da cidade, pois outras capitais brasileiras passam pela mesma situação.

A esse respeito, algumas informações publicadas pelos cidadãos dão conta de um bairro sujo, mal cuidado e depredado – especialmente pelos próprios cidadãos. Nesse sentido, a preocupação em torno da necessidade de preservação do bairro novamente faz-se presente. Também identificamos uma crítica à infraestrutura do bairro, pois um usuário afirma que, em dias de chuva, o bairro fica um caos. O alto preço dos estacionamentos também é criticado por alguns cidadãos – um deles cita o valor de R\$ 10 para estacionar o carro por 30 minutos.

A segurança do bairro também é bastante mencionada, tornando-se um “grande problema” do lugar. A esse respeito, há a dica: “Sempre esconda o celular quando tiver *[sic]* andando pelo centro”. Outro usuário afirma que, dependendo de onde se está, o bairro possui “lugares bacanas”, mas em geral é necessário cuidar com os assaltos. Essas representações também se aproximam da visão enquadrada anteriormente mencionada por outros usuários, na qual há determinadas partes do bairro adequadas para passeio e outras não.

Apesar de mencionarem representações negativas a respeito do bairro e de sua paisagem (que totalizam 27% das dicas), também percebemos que muitas pessoas fazem questão de deixar de lado essa visão sobre o bairro, destacando aquilo que ele tem a oferecer de bom. Um cidadão publica sua dica especialmente para quem apreende apenas o que o bairro tem de pior: “Não se ligue só nas coisas ruins... Abra seu coração e aproveite as lindas construções históricas, os museus e casas de cultura e a grande variedade de lojas populares...” Como podemos perceber, através das narrativas compartilhadas sobre os cenários do Centro Histórico, as suas representações estão em constante tensão entre o que o bairro possui de positivo e de negativo.

Assim como seus cenários, o bairro também é rico em atividades que compõem os *enredos* das histórias narradas pelos cidadãos, pois ele está “cheio de coisas para descobrir”. Passear a pé pelo Centro é um programa bastante recomendado pelos usuários, nele há uma série de roteiros culturais e gastronômicos, valendo a dica deixada por um cidadão: “Vá com tempo!”. É citado que no bairro encontramos lugares para diversão, lazer e cultura, como algumas exposições. A gastronomia faz parte desse circuito, com destaque para os restaurantes, bares e cafés presentes no mapa do bairro. Passear com os cães ao final de semana também é uma atividade indicada (provavelmente essa dica tenha sido dada por algum morador do bairro que possui esse costume).

Um dos maiores prazeres mencionados pelos cidadãos é apreciar os prédios históricos, as praças e o pôr do sol na orla do *Guaíba*. O caráter histórico do bairro também se evidencia em suas atividades, tendo em vista que uma das dicas mais sugeridas é a visita aos muitos museus localizados na região, especialmente ao redor da *Praça da Alfândega*, possibilitando conhecer melhor a história de POA. A revitalização do bairro é outro acontecimento citado, tanto por quem percebe que isso já está ocorrendo como por quem deseja que ele seja revitalizado.

O Centro Histórico também é um lugar cheio de utilidades, onde “tem de tudo”, ideal para quem quer comprar coisas baratas. Por outro lado, as atividades do bairro também provocam mal-estar em alguns cidadãos, como no caso das festas realizadas nos “*infernhinhos*” da *Rua Marechal Floriano Peixoto*, que deixam a rua imunda devido às pessoas que urinam pelo chão.

Mas em diversos momentos os usuários citam que é necessário “tomar cuidado com os assaltos”. O bairro é representado como um lugar cada vez mais violento, sendo que “é melhor segurar a bolsa com firmeza” e esconder o celular quando andar por suas ruas. Não é recomendado andar pelo Centro de madrugada, de acordo com os usuários. Especificamente, é citada a região do Camelódromo como um lugar perigoso. Outro acontecimento cotidiano que prejudica a vida de quem passa pelo bairro é a chuva, pois deixa o bairro em “caos”.

A análise das narrativas sobre o Centro, percebemos que uma de suas principais características é a viagem pela história da cidade que podemos fazer ao caminhar por suas ruas, pois é um lugar “onde o passado está presente”. Esse aspecto fica evidente quanto percebemos as *sequências cronológicas* das histórias narradas, pois o bairro é “antigo” e “conta a história da capital em poucos minutos”. Sendo “berço de locais históricos” e com “história em cada esquina”, ele é lembrado pela nostalgia de quem caminha pela *Rua da Praia*, além da *Rua Coronel Fernando Machado* – antiga Rua do Arvoredo, mencionada por um cidadão. Um usuário também comenta que o Centro Histórico foi o “palco da revolução”, em alusão à Revolução Farroupilha ocorrida entre 1835 a 1845.³⁴

As referências aos vestígios do passado surgem a todo momento com as menções à “arquitetura sem igual”, com traços positivistas, museus, casas centenárias e prédios clássicos que “surgiram muito antes de nós”, sendo a preservação desses bens culturais outro aspecto ressaltado pelos cidadãos. A esse respeito, alguns usuários comentam que o bairro “aos poucos está se revitalizando” e melhorou ao longo dos últimos anos, embora continue “sujo, fedorento, violento, feio e caro para estacionar”. Nesse sentido, os usuários também evidenciam a passagem do tempo, seja com pioras ou melhorias na paisagem do lugar. Para um cidadão, o Centro representa “uma Porto Alegre que deixou apenas lembranças. E saudades... Vale o passeio!”. O Centro é representado no imaginário como um “reduto” de um tempo melhor da cidade. Ele traz na memória os resquícios de tempo e de lugar do passado onde provavelmente havia menos violência ou poluição, que foram os principais problemas identificados.

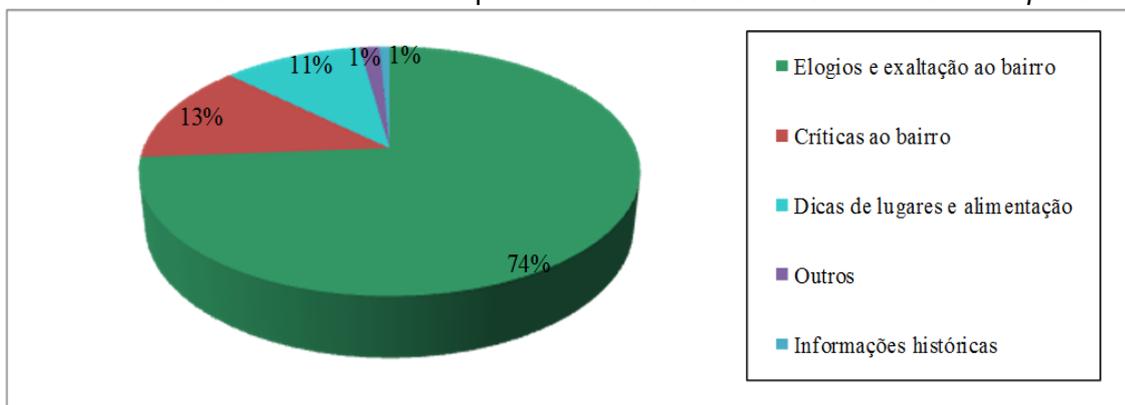
³⁴ Nessa menção à Revolução Farroupilha, identificamos outra referência à cultura gaúcha, algo também constatado na análise da página da cidade de Porto Alegre.

Mas não apenas reminiscências do passado constituem as representações sobre o Centro Histórico, pois identificamos na narrativa de um cidadão a expectativa de que no futuro o bairro seja revitalizado. Desse modo, a narrativa sobre o tempo e o lugar dão conta de um passado constantemente presentificado e inserido na vida cotidiana, lembrado através do olhar e do deslocar pelas ruas, praças e edifícios que compõem o cenário do bairro. O futuro é o que nele projetamos, nossos desejos, utopias e esperanças.

5.4 CIDADE BAIXA: BOÊMIA, MAS INSEGURA

A página da Cidade Baixa, bairro referência em boemia nas noites porto alegrenses, também foi analisada. De acordo com os dados da página, o total de frequentadores do bairro era 97.942, sendo que sua descrição inicial é bastante sucinta e apenas menciona a história da legislação da criação do bairro: “Criado pela Lei nº 2022 de 7 de dezembro de 1959, com limites alterados pela Lei 4685 de 21 de dezembro de 1979.” (FOURSQUARE, 2016c, online). Foram publicadas 130 dicas pelos usuários ao longo do período analisado, sendo o maior número dentre as páginas dos bairros analisados. O Gráfico 4 ilustra os *temas* dessas dicas, apresentando a porcentagem de cada um. Chama atenção que o bairro foi o segundo mais bem avaliado pelos cidadãos, pois os elogios e exaltações ao lugar somaram 74% das dicas.

Gráfico 4 – Temas das Dicas Compartilhadas sobre a Cidade Baixa no *Foursquare*



Fonte: dados da pesquisa

A Cidade Baixa é reverenciada pelos usuários especialmente devido ao ser caráter boêmio, pois mais da metade das dicas se constituem de elogios ao lugar mencionam essa característica como uma qualidade. O “coração do cenário noturno de Porto Alegre” é mencionado como um lugar charmoso e “despretensioso”, com história e muitas opções de lazer. Eles citam o bairro como um lugar alternativo e aberto a todos os gostos e públicos, representando-o como eclético e cosmopolita – ele oferece uma “diversão muito democrática”, como afirma um usuário. Dentre as diversas festas promovidas no bairro, é mencionado o Carnaval de Rua, que vem ganhando força nos últimos anos. Prevalece entre os cidadãos uma visão positiva a respeito do caráter boêmio e festeiro do bairro.

Entretanto, essa narrativa divide espaço com as críticas a respeito do lugar, embora elas somem apenas 13% do total das dicas. Tais críticas recaem sobre o fato do bairro ser considerado inseguro – o que, na visão de alguns usuários, prejudica um melhor aproveitamento que os frequentadores poderiam fazer do lugar. A Cidade Baixa também é citada como um lugar sujo, em parte devido ao descuido dos clientes que frequentam seus estabelecimentos, mas também devido ao abandono da prefeitura – de acordo com dois usuários, a gestão do prefeito José Fortunati “matou” o bairro. Além da negligência do poder público, outro problema citado são as reclamações dos moradores da região, que estariam enfraquecendo o caráter boêmio do bairro.

Algo que chama atenção é que, apesar de o bairro ser referência em boemia para toda a cidade e essa característica ser vista de maneira positiva pela maioria dos usuários, é baixa a porcentagem de dicas de lugares específicos para lazer e gastronomia, totalizando apenas 11% do total. Esse número está abaixo de bairros como Moinhos de Vento (30%), Bom Fim (24%) e Centro Histórico (24%). Isso não significa que as pessoas não frequentem os muitos bares, pubs, restaurantes e lojas do lugar. Entretanto, em seus textos elas não indicam lugares específicos, apenas destacam o caráter boêmio do bairro.

Como já mencionado, a maioria das dicas reforçam o caráter boêmio do bairro, mas o principal aspecto é o tipo de diversão que ele proporciona, o que impacta na caracterização das suas *personagens*. Ele é o lugar indicado para quem quer diversão

na cidade, tanto para os porto alegrenses como para os turistas – um paulista cita que, sempre que vai a Porto Alegre, visita o bairro.

A Cidade Baixa é representada como um bairro bastante movimentado e democrático, “despretensioso” e “bem frequentado”, ideal para encontros com amigos e com opções para todos os gostos. É um “clássico bairro universitário” receptivo a todas as “tribos”, “idades” e “bolsos”, especialmente para quem curte opções alternativas. É um lugar “sem frescuras”, onde podemos encontrar uma “galera de personalidade” e “diversos estilos convivendo em harmonia”.

O discurso imobiliário também compõe as narrativas e, de acordo com a dica do perfil da *Imobiliária Ducati*, o bairro é frequentado por artistas e intelectuais, mas nenhum outro usuário cita isso. Percebemos que a imobiliária preferiu omitir o caráter alternativo do bairro, dando a entender que ele é frequentado por pessoas “distintas”. Nesse sentido, a característica cosmopolita de receber a todos acaba dando lugar a um discurso de que o bairro é bem frequentado, devido ao enquadramento feito pela empresa.

Percebemos que as representações sobre o bairro reforçam a ideia de que ele é o lugar perfeito para personagens que talvez não sejam bem-vindas ou bem vistas em outras regiões da cidade, tornando-o um bairro “diferente” dos demais especialmente pelas características dos seus frequentadores. É citado por um usuário que a Cidade Baixa “muda as pessoas”, outro menciona que lá é “onde a maconha foi liberada”, enquanto um terceiro sentencia: “Bairro da diversidade, respeite!”. Esses trechos dão conta de um lugar alternativo e diferenciado³⁵, representado como um reduto de contracultura.

Entretanto, também identificamos um tom de deboche com relação a esse aspecto em algumas dicas. Dois usuários citam que é divertido frequentar o bairro para rir “de tanta gente feia” que se encontra no lugar. Percebemos uma tensão na forma como é visto o cidadão alternativo, pois enquanto o bairro é elogiado por ser receptivo a todo tipo de pessoas, alguns cidadãos demonstram certo preconceito e intolerância com relação a formas de vida diferentes de um modelo habitual.

³⁵ O bairro é “diferenciado” pelo fato de acolher a todos, oposto ao caráter de diferenciação que permeia algumas narrativas sobre o bairro Moinhos de Vento, que se destaca pela seletividade.

Alguns cidadãos culpam os frequentadores do bairro pela sujeira do lugar, por serem descuidados e mal educados, sendo que um deles demonstra indignação ao indagar: “Tira algum pedaço colocar o lixo na lixeira?!”. Entretanto, outra personagem é citada como culpada pelo estado do bairro: o prefeito José Fortunati. Outro problema do bairro é a insegurança, sendo que seus frequentadores são “pessoas amedrontadas” por essa situação. O mesmo usuário que afirma isso cita que há “cracudos na rua a [sic] vontade”, em uma clara intenção de culpar usuários de drogas pela falta de segurança do lugar. Outro cidadão indica que se tenha cuidado com os flanelinhas, os quais chama de “bando de inúteis”.

Alguns usuários sugerem que não se ande sozinho pelo bairro, para evitar assaltos, sendo também recomendado não estacionar longe do lugar onde se vai. Também é indicado não andar a pé pela região nas madrugadas – para um usuário, aos domingos a Cidade Baixa vira *Gotham City*, só que sem o *Batman* para defender a população. Um cidadão que mora no bairro desde que nasceu relata que só vê policiais no bairro às sextas-feiras, dia de maior movimento, o que tornou o bairro perigoso devido à falta de policiamento.

Os moradores também são personagens narradas pelos usuários, especialmente pela sua situação incômoda perante o agito do bairro, pois “a vida noturna para os moradores não é fácil”. Dentre outras atividades, os eventos de rua, tais como o Carnaval, são responsabilizados por perturbar a tranquilidade de quem mora no bairro, sendo que a prefeitura deveria ser mais atuante na limpeza e no controle do lugar, de acordo com as dicas. É citado também que os moradores estão reagindo a essa situação, reclamando das festas e, desse modo, enfraquecendo o caráter boêmio do bairro.

Essa multiplicidade de características que permeia as narrativas sobre as personagens do bairro também se faz presente nos seus *cenários*, pois há uma grande variedade de estabelecimentos citados pelos cidadãos. A Cidade Baixa é representada como um bairro “charmoso” e “completo”, com muita história e lazer. Ela é o lado boêmio e icônico de Porto Alegre, sendo que nela encontramos bares, pubs, botecos, baladas, lancherias, casas noturnas, boates, restaurantes, cafés, pizzarias, churrascarias, livrarias, feiras, etc. Uma característica desses lugares é o fato de serem

“rotineiramente alternativos”, conforme os usuários. Os lugares específicos mencionados pelos cidadãos encontram-se assinalados no Mapa 4.

Mapa 4 - Representação dos Cenários do Bairro Cidade Baixa no *Foursquare*



Fonte: dados da pesquisa

Dentre todos os lugares citados, apenas o *Parque Farroupilha*, indicado como imperdível para visitaç o, n o faz parte do roteiro gastron mico do bairro –

lembrando que o parque está oficialmente dentro dos limites do bairro Farroupilha. A análise do mapa permite observar que, embora o bairro como um todo seja famoso pelo caráter boêmio, praticamente todos os estabelecimentos estão localizados em quatro vias: *Rua da República*, *Rua Gal. Lima e Silva*, *Rua José do Patrocínio* e *Rua João Alfredo*. Essas quatro vias é onde se concentra a “zona boêmia” do bairro, conforme assinalado no mapa acima. Não por coincidência, essas foram as únicas ruas mencionadas nas dicas dos cidadãos.

De acordo com eles, a *Rua José do Patrocínio*, a *Rua Lima e Silva* e a *Rua João Alfredo* são ícones do lugar – a terceira é especialmente sugerida para quem gosta de rock e samba rock. Outro usuário cita que a *Rua João Alfredo* e a *Rua da República* são especialmente iluminadas, dando um ótimo astral ao bairro. Os estabelecimentos indicados são a sorveteria *Jóia*, a lancheria *Papa Lanches* (possui o melhor Xis que o usuário já provou), o boteco *Matita Perê* (com um escondidinho “tri bom”), o bar *Divina Comédia* (com música ao vivo), o bar *Casa de Praia* (destacado pelas promoções), o bar *Opinião* (para quem curte rock), o *Disco Bar* e o restaurante *Kilo Grama* (almoço com *buffet* livre por um bom preço). Os bares *Apolinário*, *Espaço Cultural 512*, *Olivos 657* e *Emporium Bier* são mencionados como opção onde se pode beber a cerveja *Caverna dos Ogros*. O perfil da casa noturna *Preto Zé* publicou uma dica com propaganda da festa de cinco anos do estabelecimento, mas ele não foi citado por nenhum usuário.

Os cenários também são marcados por aquilo que o bairro não possui e, nesse sentido, um usuário cita que sente falta de uma padaria decente no lugar. Nas dicas também identificamos uma menção a um lugar fora do bairro, que é a *Rua Padre Chagas*, no bairro Moinhos de Vento, outro reduto da boemia porto alegreense. Na dica, o usuário alfineta: “Que mané Padre Chagas, quer Curtir a Noite em POA ... Cidade Baixa é o Lugar”. O tom dado pelo usuário à sugestão revela uma tensão entre os dois bairros, mas que não é um conflito entre centro e periferia, tendo em vista que ambos são bairros centrais na cidade. Trata-se de uma tensão entre dois lugares com características semelhantes e que, desse modo, disputam a preferência do porto alegreense no que se refere ao repertório cultural e gastronômico da cidade.

De acordo com os usuários, o melhor é deixar o carro em casa e aproveitar o bairro a pé – não apenas pela tranquilidade de não ter que se preocupar em dirigir,

mas também devido aos roubos de carros. A insegurança é apontada como maior problema do bairro, além da sujeira e de ser “esquisito”, nas palavras de um cidadão. Outro usuário diz não se conformar com a sujeira do lugar, especialmente após a realização de algum evento, quando “há um mar de latinhas nas ruas”. Percebemos que a presença de tantas opções gastronômicas e boêmias na região também gera transtornos, especialmente para quem mora no bairro.

É interessante destacar que, mesmo sabendo dos eventuais problemas do bairro, os frequentadores demonstram grande carinho por ele. É o caso de um usuário que menciona a Cidade Baixa como “chinela”, “bagaceira” e “fedorenta”, mas mesmo assim afirma que a ama. Isso demonstra o quanto o afeto pelo lugar, decorrente de nossas interações com ele, nos torna tolerantes com suas eventuais características negativas.

O repertório boêmio e cultural também marca as atividades do bairro, como percebido na análise dos seus *enredos*. A colocação de um usuário resume o roteiro do bairro: “Boemia? O lugar é aqui”. A Cidade Baixa é onde a noite gaúcha acontece, com muita diversão e atrações para todos os gostos, um lugar “ideal para passar bons momentos” e encontrar-se com amigos. O bairro é o cenário ideal para festas, baladas e música, para tomar chopp ou cerveja, petiscar, jogar bilhar e comer um xis. Dentre as dicas, há três escritas em Inglês³⁶ e que reforçam essa mesma concepção sobre o bairro: um “paraíso” indicado para quem deseja festas, pois nele a “noite nunca acaba”.

Conforme os usuários, à noite o lugar “bomba” e “ferve”, pois está “sempre movimentado”, pois é um “baita” bairro para viver, curtir e conhecer. São muitas as atividades que compõem seu repertório boêmio, gastronômico e cultural, fazendo da Cidade Baixa um “prato cheio” para quem busca diversão, um “bairro para quem gosta de agito mesmo, não importa o dia/hora”, embora a sexta-feira e o domingo sejam os únicos dias mencionados. Mas o bairro também é lembrado por alguns moradores pelo prazer de morar nele, tanto por gostarem do seu agito como porque consideram que nele “se faz tudo sem precisar sair do bairro”.

³⁶ “If you looking for parties or happy hour this is the right place”, “The night never ends” e “You will love here. Party every night and all kind of parties. Enjoy this paradise!”.

Dentre as muitas festas do lugar, recebe destaque o *Carnaval de Rua*, citado como “organizado”, “seguro” e “divertido”. Entretanto, a prefeitura é criticada pela negligência na limpeza e no controle durante o evento, além da festa perturbar os moradores da região. Com relação a acontecimentos indesejados, são citados assaltos e roubos de carros que ocorrem na região, o que causaria uma sensação de insegurança em quem frequenta o lugar.

Nossas interações com o ambiente urbano vão moldando-o aos nossos anseios e expectativas, de acordo com nossas ações, sendo que nossas representações sobre ele também vão se transformando. Com relação às *sequências cronológicas*, identificamos algumas referências a uma Cidade Baixa do passado, que desperta lembranças nos cidadãos. Um cita que o bairro lembra sua infância, enquanto outros citam há quanto tempo moram no lugar antes de mencionar suas impressões sobre ele, além das pessoas que já moraram e das que não aguentaram a saudade e voltaram para a “casa”.

As representações sobre essa passagem do tempo são variadas, mas a maioria dos usuários afirma que o bairro piorou com o tempo. O bairro já foi mais “movimentado e interessante”, mas tem perdido força devido a problemas como a violência crescente e a reclamação dos moradores, incomodados com o barulho das festas. Por um lado, o descontentamento dos moradores é justificável, pois as festas e bares costumam funcionar até tarde. Entretanto, o bairro é uma referência em boemia para a cidade inteira e, desse modo, além de seu caráter boêmio e cultural, também possui uma importância econômica para Porto Alegre. Essa discussão é delicada e evidencia uma tensão na forma como nos apropriamos do espaço urbano, uma vez que contrapõe interesses públicos (frequentadores) e privados (moradores). Outra causa para essa piora do bairro seria, de acordo com dois usuários, a negligência da gestão do prefeito José Fortunati, que teria “matado” o lugar.

Dentre as dicas, identificamos um relato da experiência de um usuário com o lugar. Trata-se de um cidadão que foi a uma festa (o lugar específico não é mencionado) e não gostou. Segundo ele, os frequentadores eram mal educados e fumavam no lugar, além de um policial “podre de bêbado” armado dentro do estabelecimento. Essa narrativa chama atenção por apresentar mais detalhes e por

tentar reconstruir um acontecimento através do relato, ao contrário da maioria das dicas, em que os cidadãos apenas apresentam as impressões sobre o bairro.

Mas o bairro também está presente nas narrativas sobre o futuro, lembrado por ser o “melhor bairro para se morar em Porto Alegre”, compondo os planos de um usuário que pretende um dia morar na Cidade Baixa. O que destacamos a esse respeito é o fato de que, embora citado na projeção para o futuro, o bairro é bem visto e desejado pelos cidadãos devido às suas interações passadas e presentes com ele, evidenciando as diversas temporalidades da memória.

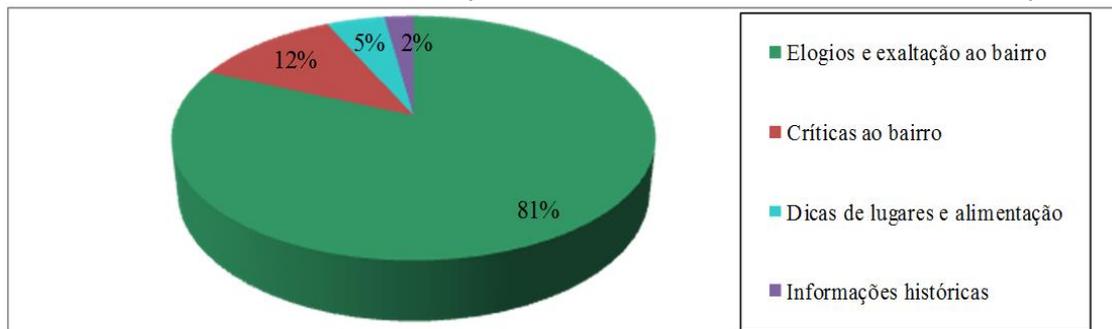
5.5 MENINO DEUS: PARECE INTERIOR, MAS É PRÓXIMO A TUDO

A quinta página analisada foi a do Menino Deus, bairro nobre ao sul da Cidade Baixa, sendo que seu total de frequentadores era 45.018, de acordo com os dados do aplicativo. A descrição inicial do bairro no aplicativo apresenta o seguinte texto:

É considerado o mais antigo arraial de Porto Alegre, pois foi o primeiro território a ter sido reconhecido enquanto agrupamento semi-independente. Residencial desde sua origem, é considerado um bairro de classe média alta, que dispõe de proximidade com centros comerciais e de lazer. (FOURSQUARE, 2016d, online).

A descrição do bairro salienta o fato de que, na área onde hoje está situado o Menino Deus, localizava-se o primeiro arraial da cidade, o que destaca o papel do bairro frente à história de Porto Alegre. Interessante também ressaltar que o bairro, apesar de estar situado em uma região conhecida pelo comércio (imediações do Centro Histórico, Cidade Baixa e Azenha), mantém até hoje o caráter predominantemente residencial que o caracteriza desde sua origem.

Os usuários publicaram 43 dicas sobre o bairro no período analisado, conforme ilustramos no Gráfico 5, com os percentuais dos *temas* das dicas. Destaca-se que o Menino Deus foi o bairro sobre o qual os usuários mais manifestaram representações positivas dentre os bairros analisados, somando 81% das dicas.

Gráfico 5 – Temas das Dicas Compartilhadas sobre o Menino Deus no *Foursquare*

Fonte: dados da pesquisa

Os elogios ao bairro destacam sua paisagem, tranquilidade, variedade de atividades e o fato de ser próximo ao centro da cidade. Nas palavras dos cidadãos, o bairro é “simpático”, “agradável” e “tem tudo”, ao mesmo tempo em que é “aconchegante”, tornando-o um “cantinho perfeito”. Conforme Lima (2000), é impossível apreender a cidade na sua totalidade e com um único centro, pois ela já não possui mais um único centro: hoje pertencemos mais aos bairros do que antigamente, não havendo mais a necessidade de deslocamento dos bairros de classe média em direção ao centro.

Tanto com relação ao Menino Deus como a outros bairros, fica evidente em algumas narrativas a ideia de que não é necessário ir ao centro da cidade, pois nos bairros é possível fazer tudo o que se precisa em termos de bens e serviços. Essa característica está atrelada diretamente aos recursos disponíveis em cada bairro, reforçando seu aspecto utilitário.

Tido como bairro residencial, o Menino Deus é destacado pela calma e segurança, comparado inclusive a um lugar do interior. Aliás, as dicas estão repletas de referências a outros lugares. Um usuário afirma que o Menino Deus é muito agradável, mas o melhor bairro é o Moinhos de Vento. Outro cita que é o único bairro onde é possível trafegar de uma ponta a outra da cidade em no máximo 40 minutos de ônibus e, se tivesse um metrô, poderia ser confundido com Londres. O próprio usuário brinca e reconhece o exagero da afirmação.

O carinho pelo bairro não é expresso apenas pelas lembranças dos cidadãos ativas no momento da narração, pois identificamos também menções à arte. Além das diversas manifestações de afeto pelo lugar, é mencionada a música *Menino Deus*, de Caetano Veloso, que homenageia o bairro. Em referência ao poema *Canção do*

Exílio, de Gonçalves Dias, um usuário parafraseia: “No meu bairro tem palmeiras onde canta o sabiá”. Essa apropriação de um poema que originalmente se referia a outro lugar (é “terra” em vez de “bairro”) reforça a representação do Menino Deus como um “cantinho perfeito”, agradável e aconchegante, pois o poema original exalta a terra natal.

Em bem menor quantidade, somando apenas 12% das dicas, também identificamos críticas ao lugar, representado como inseguro, sujo e onde se encontram muitos moradores de rua. A principal crítica ao lugar é com relação à falta de segurança, sendo que os cidadãos afirmam que o bairro nem sempre foi assim, pois “já foi melhor e mais seguro”. Um usuário também critica os moradores do lugar, afirmando que ele só não é melhor por eles não juntarem as “cacas” de seus cachorros. Desse modo, as críticas ao bairro possuem um tom de lamentação, que parte de pessoas que apreciam o bairro.

As dicas de lugares e alimentação, correspondendo a 5% das informações publicadas, mencionam os tipos de lugares que podemos encontrar no bairro: shoppings, feiras, parques, comércio, hospitais, escolas, clubes, etc. Entretanto, o maior destaque recai sobre o fato do Menino Deus estar localizado em uma posição estratégica na cidade, pois a partir dele é facilitado o acesso a diversas regiões da cidade, tais como o Centro, a Zona Sul e a Zona Norte. Nesse aspecto, embora não seja destacadamente boêmio, possui a vantagem de estar ao lado da maior referência em termos de vida noturna, que é o bairro Cidade Baixa.

O bairro é representado como um recanto para quem vive nele, o que identificamos também na concepção das *personagens* que compõem suas narrativas. O poema de Guimarães Rosa anteriormente citado parece fazer jus à forma como muitos usuários reverenciam o Menino Deus, percebida em trechos como “ando por aqui me sentindo no melhor lugar do mundo”. Ao se colocarem como personagens das narrativas, os cidadãos citam o lugar como o “meu bairro”, pois “gosto muito de morar aqui” e “não troco aqui por nada”. Conforme Maffesoli (1994), existe uma sinergia entre espaço e sociabilidade, manifestada nos sujeitos por meio do sentimento e da experiência da vivência do mundo comum.

O autor fala em “espaços de celebração”, que seriam lugares de sociabilidade onde se espalha uma rede simbólica emaranhada nas emoções e nos afetos, sendo

que “[...] eles são feitos para e pelas tribos que os elegeram como domicílio. Aqueles que os habitam transformam o espaço físico em ‘lugares emocionalmente vividos’” (MAFFESOLI, 1994, p. 65). O autor afirma que cada lugar tem seu “espírito”. Quando se colocam como personagens das histórias narradas, os cidadãos reforçam seus sentimentos de pertencimento com o lugar, deixando transparecer também esse espírito.

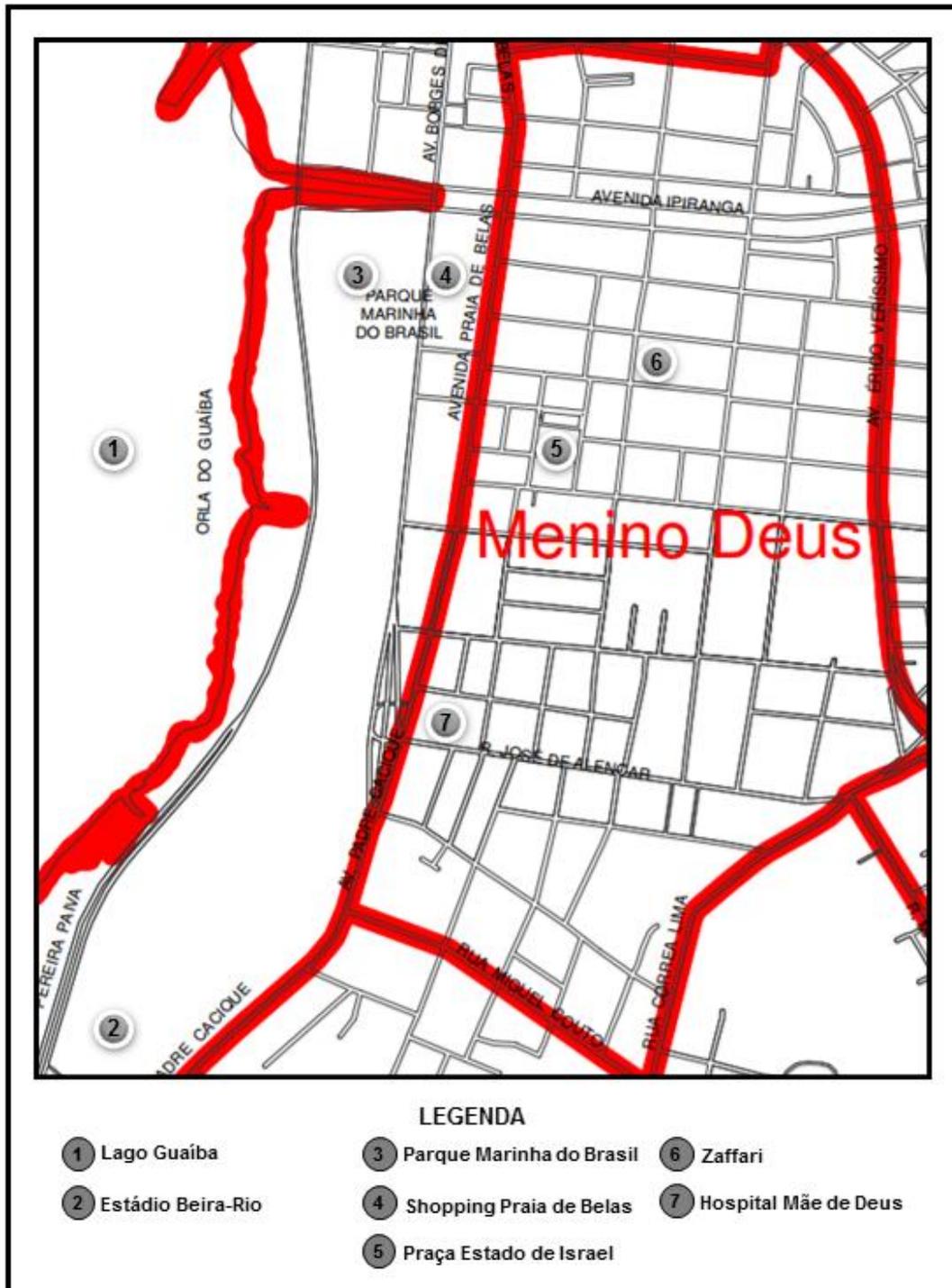
Esse clima de aconchego percebido nas narrativas sobre o bairro, tornando-o inclusive comparável a um lugar do interior, é reforçado por concepções como a de que nele “as pessoas se conhecem”, mesmo que ele tenha características de um bairro grande (já que nele há tudo o que se precisa), tornando-o “bom para qualquer idade”, sendo que “atende a todos os perfis”. Percebemos que as representações dos moradores do Menino Deus não possuem um perfil específico, como é o caso do Bom Fim (bairro de judeus, de “velhos”, de intelectuais, etc.) ou do Moinhos de Vento (bairro de pessoas ricas, “playboys”). Não identificamos menções a pessoas específicas³⁷ na página do bairro. Embora ninguém em específico seja citado, um cidadão critica os donos de cachorros por não juntarem as fezes de seus animais de estimação.

É interessante constatar que um usuário também caracteriza o bairro por aquilo que ele não tem: “Ótimo bairro pra se morar, quase não se vê gente caída nas ruas ou pedindo esmola”. Entretanto, essa afirmação diverge de outro usuário que critica o bairro justamente pela insegurança decorrente da presença de muitos moradores de marquises e flanelinhas – ele cita essas personagens junto com o relato de assaltos, furtos e sequestros. Fica evidente que essas pessoas citadas são enquadradas como criminosas, pois são listadas junto a problemas decorrentes da insegurança no bairro. Obviamente, a presença de moradores de rua não agrada a ninguém (e os lamentos com relação a isso são justificáveis), mas a lógica desse problema se inverte quando os cidadãos não o compreendem como uma questão de desigualdade social, mas sim de segurança pública. Ao invés de compreender que o morador de rua é alguém que precisa de ajuda, muitos veem nele um perigo.

³⁷ É mencionado o cantor Caetano Veloso, mas apenas lembrado por cantar a música Menino Deus, não se caracterizando como personagem do bairro.

Infelizmente, essa é uma representação carregada de preconceitos e que criminaliza a pobreza.

Mapa 5 – Representação dos Cenários do Bairro Menino Deus no *Foursquare*



Fonte: dados da pesquisa

Com relação aos *cenários*, o Menino Deus é representado como um “típico bairro residencial, calmo e seguro”. Ele é aconchegante, acolhedor e simpático – um

“cantinho perfeito” que até “parece interior”, como definem os usuários. O bairro é arborizado e “recheado de belas paisagens”, em parte devido à proximidade com o Lago Guaíba (embora um usuário afirme que o Menino Deus seja banhado pelo Guaíba, essa informação não procede, uma vez que entre eles há o bairro Praia de Belas). Percebemos que as representações sobre o ambiente do bairro representam-no como um lugar tranquilo, com características que remetem a uma cidade do interior.

Entretanto, o Menino Deus está longe de ser um bairro do interior, pois está localizado em uma das regiões mais movimentadas de Porto Alegre – inclusive algumas de suas vias são fundamentais para o fluxo de veículos pela cidade, tais como a *Avenida Ipiranga*, a *Avenida Padre Cacique* e a *Avenida Érico Veríssimo*. A localização privilegiada é um dos principais aspectos destacados pelos cidadãos em suas dicas, uma vez que o bairro permite fácil acesso à Zona Norte, à Zona Sul e ao Centro, além de ficar ao lado da Cidade Baixa, enriquecendo a oferta de bares e restaurantes. Um usuário alega que não troca o bairro por nada, pois são necessários apenas 15 a 20 minutos para chegar a diversos lugares, como shoppings, bares, baladas e no Centro Histórico.

A propósito, a oferta de diferentes opções de lugares para se frequentar o caracteriza como um bairro que “tem de tudo”: shopping, feira (inclusive orgânica), parques, comércio, restaurantes, hospital, escolas, clubes, estádio de futebol, cinemas, supermercados. Embora muitos tipos de lugares sejam mencionados, poucos usuários citaram lugares específicos. Como podemos observar no Mapa 5, os lugares mencionados incluem o *Lago Guaíba*, o *Parque Marinha do Brasil*, a *Praça Estado de Israel* (lembrada pela feirinha às quintas-feiras) e o *Supermercado Zaffari* (o usuário cita que o bairro merece um *Zaffari* melhor).

Embora não sejam mencionados, assinalamos no mapa o *Shopping Praia de Belas*, o *Hospital Mãe de Deus* e o *Estádio Beira-Rio*, uma vez que os usuários citaram que no bairro há um shopping, um hospital um estádio de futebol e esses são os únicos localizados no Menino Deus. Também destacamos o fato de que, dos sete lugares assinalados no mapa, quatro não fazem parte oficialmente do Menino Deus, pois se encontram dentro dos limites do bairro Praia de Belas. Isso pode indicar que, na prática, os moradores se apropriam desses espaços como se fossem parte do bairro,

sem distinguir o que está fora do seu perímetro. Como podemos perceber, o bairro é caracterizado pela variedade de lugares, estejam eles localizados dentro de seus limites ou nas suas imediações.

Mas o bairro não é apenas lembrado pelos seus aspectos positivos. Embora em proporção muito menor, identificamos críticas que o representam como “o mais violento da cidade atualmente”. Essa impressão está relacionada às crescentes ocorrências de crimes praticados na região – algo que é mencionado pelos usuários nas páginas de todos os bairros e, inclusive, na página da cidade de Porto Alegre. Outro usuário manifesta sua afeição pelo bairro, mas lamenta a sujeira do lugar, criticando os moradores que não juntam as fezes de cachorros das calçadas.

Como mencionado, o Menino Deus é representado como um bairro onde “tem tudo”, o que também percebemos na análise dos seus *enredos*, que são os acontecimentos que dinamizam o bairro. Alguns usuários destacam o prazer de morar no bairro: “O melhor bairro para se viver”. Aconchegante e belo, o bairro possui um clima agradável para passeios e caminhadas, tanto que um usuário relata: “ando por aqui me sentindo no melhor lugar do mundo”. A calma do bairro faz com que se pareça com o interior, embora esteja localizado bem próximo ao Centro, sendo destacado por estar próximo às diversas regiões da cidade. Nesse sentido, esse “ir e vir” facilmente para qualquer lugar é uma prática destacada pelos cidadãos, pois indica uma movimentação possibilitada pelo bairro.

Embora não tão destacado, os *enredos* também incluem um roteiro gastronômico, pois o bairro possui uma “boa noite boêmia”. A realização de feiras (inclusive orgânicas) também é mencionada como uma atividade do lugar, com destaque para a feira que ocorre às quintas-feiras na *Praça Estado de Israel*. Mas o bairro também é lembrado por inconvenientes, especialmente relacionados à insegurança, como é o caso de um usuário que relata a ocorrência de assaltos, furtos e sequestros. Percebemos que os acontecimentos narrados reforçam as características já observadas, evidenciando uma sintonia entre as personagens, os cenários e os *enredos* nas narrativas sobre o bairro.

No que tange às *sequências cronológicas*, há informações a respeito do passado do bairro, inclusive sobre sua origem. De acordo com um cidadão, o bairro foi criado pela Lei 2022, de 7 de dezembro de 1959, tendo seus limites alterados pela Lei 4685,

de 21 de dezembro de 1979, sendo considerado o mais antigo arraial de Porto Alegre. Cabe lembrar que referências à criação do bairro também foram feitas na descrição inicial da página, anteriormente mencionada.

As lembranças do passado também se fazem presente em narrativas que auxiliam na construção das percepções dos cidadãos sobre as mudanças ocorridas no bairro. Amparadas mais na experiência com o lugar do que na história propriamente dita, algumas dicas afirmam que o bairro “já foi melhor e mais seguro”, mas que hoje os problemas com a segurança tornaram-no menos atrativo. Um dos usuários atribui ao entorno do bairro – especialmente aos morros – o aumento da criminalidade. Embora não seja citado nenhum lugar, provavelmente a referência seja à Vila Cruzeiro do Sul e ao Morro Santa Tereza, localizados ao sul do Menino Deus. As representações sociais são mutáveis e, de acordo com Moscovici (2003), elas são criadas, circulam, se transformam e novas representações surgem, ao passo que antigas morrem. Através dessas passagens citadas pelos cidadãos, as lembranças do passado tencionam com as representações sobre o presente do bairro e percebemos como tais tensionamentos ajudam na construção das memórias virtuais do bairro e da cidade.

5.6 MOINHOS DE VENTO: DIFERENCIADO, MAS SUPERESTIMADO

A sexta e última página analisada foi a do bairro Moinhos de Vento, onde consta que ele faz parte da cidade de Porto Alegre. Não há indicação da nota média atribuída pelos usuários ao lugar e o total de frequentadores era 29.876, de acordo com o aplicativo. O seguinte texto é apresentado como uma descrição sucinta do bairro:

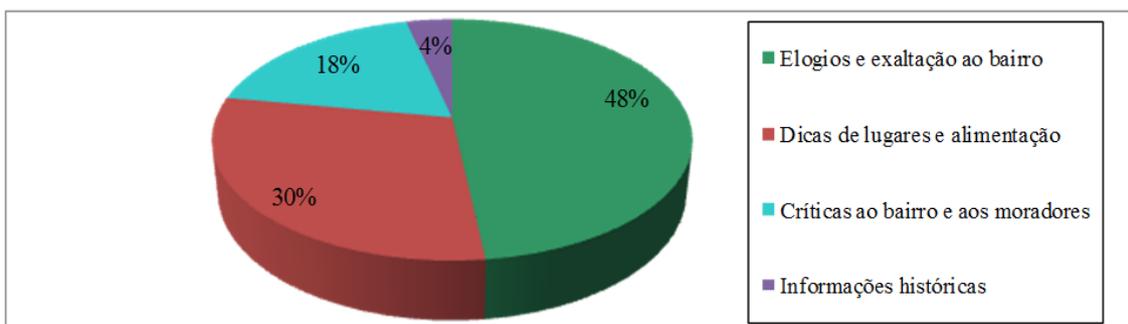
O bairro ganhou este nome devido aos Moinhos de Vento, trazidos pelas famílias de açorianos que ali se estabeleceram e plantavam e moíam trigo. Bairro de padrão muito alto, possui bastante arborização, residências, diversas lojas e prédios comerciais, e muitas opções de diversão e lazer. (FOURSQUARE, 2016e, online).

O texto inicial dá conta de explicar as origens do nome do bairro, que se ampara justamente naquele que é até hoje o seu símbolo: o moinho localizado no parque que carrega o mesmo nome do bairro – o *Parque Moinhos de Vento*,

popularmente conhecido como *Parcão*. Também fica evidente o contraponto entre o passado do bairro, no qual famílias açorianas se instalaram para plantar e moer trigo, e seu presente, em que é ocupado por parte da elite porto alegreense. A escolha desse tema para descrever o bairro ressalta a sua história, ao mesmo tempo em que marca a identidade contemporânea do lugar (padrão muito alto, arborização, prédios comerciais, opções de diversão e lazer, etc.).

No período analisado, os usuários publicaram 27 dicas sobre o bairro, sendo a página que menos recebeu dicas dentre as analisadas. A respeito dos *temas* (Gráfico 6), mais uma vez os elogios e a exaltação ao bairro se destacam, embora não cheguem à metade das dicas, somando 48%. Essas dicas abrangem elogios com relação à paisagem, ao clima, à riqueza, à rotina, à vida noturna, etc.

Gráfico 6 – Temas das Dicas Compartilhadas sobre o Moinhos de Vento no *Foursquare*



Fonte: dados da pesquisa

Ele é citado como um dos melhores bairros da cidade – para alguns, o melhor. Os elogios destacam a paisagem do bairro, especialmente expressa pelo *Parcão*, cartão postal da cidade. Um usuário o descreve como “um bairro europeu dentro de Porto Alegre”, enquanto outro o compara ao Leblon, conhecido bairro nobre do Rio de Janeiro. Percebemos que essas exaltações, além de estarem amparadas na subjetividade e no carinho com o Moinhos, também o representam como um bairro “diferenciado”, na tentativa de destaca-lo em relação aos demais - para tanto, usam da comparação com lugares renomados de fora de Porto Alegre.

Cerca de 30% das dicas se referem a lugares e alimentação, embora nem todas citem lugares específicos no bairro. De modo geral, essas dicas ressaltam o bairro enquanto polo gastronômico da cidade, destacando a presença de bares, restaurantes

e cafés, especialmente nas imediações da *Rua Padre Chagas*. Além disso, o lugar mais citado pelos cidadãos é o *Parcão*, como já mencionado.

Mas críticas também compõem as narrativas sobre o bairro – e com um percentual superior ao observado em outros bairros menos nobres, como o Bom Fim, o Menino Deus e a Cidade Baixa, totalizando 18% das dicas. Tais críticas recaem sobre o fato do bairro ser supervalorizado – um usuário cita que o bairro é superestimado apenas por quem nunca morou nele. Os usuários apontam problemas especialmente na postura de seus moradores, conforme descrito a seguir.

Como mencionado na própria descrição no *Foursquare*, o Moinhos de Vento é conhecido por ser um bairro nobre e, desse modo, frequentado pela elite da cidade. As *personagens* das narrativas sobre o bairro são citadas como “gente de bem com a vida”, sendo o bairro indicado para quem “curte fazer tudo a pé”. Essa interação constante entre os moradores e o lugar também está presente no trecho de um usuário que afirma haver no bairro pessoas “passeando a qualquer hora do dia”. Desse modo, o bairro é lembrado por alguns cidadãos como um lugar de circulação, adequado para passeios. Com relação a pessoas específicas, nenhuma é citada, pois apenas identificamos alguns usuários que se colocam como personagens das narrativas, através de trechos como “é um bairro feito pra *mim*” e “*amo* esse lugar!”.

Mas essa narrativa positiva é quebrada por algumas dicas em que constam críticas aos frequentadores do bairro. Um usuário o critica devido à falta de acessibilidade, chamando as pessoas de mal educadas. Um outro elogia o lugar, mas afirma que muitos moradores desrespeitam o bairro, especialmente por não juntarem as fezes dos seus cachorros: “coco de cachorro não se limpa sozinho, viu!”. Continuando em tom de crítica, ele dispara: “Aqui é onde o argentário se acha carente; e o desprovido um magnata.” Essa fala zomba do perfil dos moradores, dando a entender uma inversão de valores entre riqueza e educação – apesar de ricos, os moradores são representados como mal educados.

Nas citações de outros dois usuários, mais referências à riqueza dos moradores, novamente em tons zombadores: o Moinhos é citado como bairro de “playboy” e suas ruas cheiram “a perfume importado.” Conforme apontado por Marona e Vilela (2007), a identificação das personagens evidencia estereótipos e estigmatizações, o que fica claro nas dicas supracitadas. As narrativas desses usuários reforçam um estereótipo

sobre os moradores do bairro, de onde poderiam surgir figuras como a “dondoca”, o “mauricinho”, a “patricinha”, embora apenas o “playboy” seja citado. Percebemos que, com relação às narrativas sobre as personagens, alguns usuários fazem questão de desconstruir eventuais representações positivas sobre os moradores do bairro, que decorreriam de seu *status* social.

Assim como as personagens, os *cenários* também são bastante caracterizados nas dicas dos usuários. O Moinhos é citado como um lugar limpo e arborizado, com clima agradável, proporcionando bons momentos “para caminhar entre os cafés, ruas arborizadas e mercadinhos com especiarias.” O perfil da *Imobiliária Ducati* cita que no bairro localiza-se um cartão postal da cidade, que é o *Parcão*, além das opções de lazer, restaurantes e cinemas, cercados por uma “arquitetura distinta”, tornando-se um “lugar perfeito para morar”. Trata-se de um bairro “chique”, com “ares de riqueza”, assemelhando-se a um “bairro europeu” dentro de Porto Alegre, pois possui um “outro ar”. Percebemos que as representações sobre o ambiente do bairro vão além da narrativa de ser um lugar “bonito e agradável”, pois alguns usuários fazem questão de destaca-lo em relação aos demais bairros da cidade.

Entretanto, tal narrativa é tensionada pelas narrativas de alguns cidadãos que questionam as qualidades do bairro. Um usuário alega que só superestima o Moinhos quem nunca morou nele, dando a entender que o bairro possui problemas como qualquer outro, mas que apenas as experiências cotidianas com o lugar são capazes de revelar. Outro usuário cita um problema em específico, que é a falta de rampas nas esquinas, os passeios esburacados e as pessoas mal educadas. Nas palavras dele: “O bairro mais elitizado de Porto Alegre é um lixo quando se trata de acessibilidade”, tornando-o um péssimo exemplo de cidadania. A forma como o usuário se refere ao Moinhos evidencia uma clara intenção de desconstruir a imagem de um lugar “perfeito”, ao citar que é o bairro mais elitizado da cidade.

Alguns dos lugares mais citados são os cafés “maravilhosos”, bem como as ruas “lindas”, lojas “top” e bares “descolados”, tornando-o um polo gastronômico da cidade. É um bairro agradável também à noite, com vários bares e restaurantes “um ao lado do outro”. Dentre as dicas dos usuários, identificamos duas escritas em Inglês³⁸ e

³⁸ “Great neighborhood with lots of restaurants, cafes, bars and shops.” e “There are a variety of restaurants, cafés and pubs in this elegant suburb.”

que também destacam esses estabelecimentos do bairro, embora uma o cite como um “elegante subúrbio”, o que destoa da narrativa de bairro “chique”. Ele também é citado por outro usuário como “um dos bairros mais cosmopolitas de Porto Alegre”, tensionando também a representação de ser frequentado apenas pelas classes mais altas.

Mapa 6 – Representação dos Cenários do Bairro Moinhos de Vento no *Foursquare*



Fonte: dados da pesquisa

No Mapa 6 constam os lugares citados no Moinhos de Vento, em que é possível identificar que poucos espaços específicos foram mencionados. Embora o bairro seja conhecido como polo gastronômico – e as dicas confirmam isso, apenas dois lugares desse ramo foram mencionados, quais sejam: *Domenico* (restaurante italiano) e *Saladeira* (restaurante especializado em saladas). O primeiro é citado por um usuário como exemplo dos restaurantes localizados na *Rua padre Chagas*, conhecida por concentrar muitos bares, restaurantes e *pubs*, tanto que a sua região está destacada no mapa como “zona gastronômica”. A segunda é citada como a “melhor casa de Saladas de POA”, localizada na Rua Mostardeiro, 603. Constatamos que os cafés são alguns dos estabelecimentos mais citados pelos usuários, mas nenhum em específico é mencionado. O *Loft Park* é um condomínio residencial vertical localizado no bairro Rio Branco, mas citado como se fosse parte do Moinhos de Vento, sendo que foi mencionado por um perfil ligado ao condomínio, com o objetivo óbvio de divulgá-lo. Essa mesma dica cita o bairro como boêmio, artístico, chique e residencial.

Com relação aos espaços de lazer, há várias menções ao *Parcão*, tido como cartão postal e “o melhor parque da cidade”, conforme um cidadão. No mapa, destacamos essa região como o principal espaço de lazer do bairro, denominado “zona de lazer”. Também é citado por um usuário o *Grêmio Náutico União*, lembrado pela sua ótima estrutura, com restaurante, atividades e estacionamento, além de ser frequentado por “pessoas interessantes”.

É importante ressaltarmos que a memória virtual, construída através de enquadramentos, não é formada apenas pelo que é lembrado, mas também pelo que é esquecido. Chama atenção que um dos lugares mais conhecidos do bairro não foi mencionado, que é a *Estação de Tratamento de Água (ETA)* do *Departamento Municipal de Águas e Esgotos (DMAE)*. Em estudo no ambiente virtual de compartilhamento de fotos *Flickr*, Morigi e Massoni (2015) analisam as fotos sobre o bairro publicadas pelos cidadãos, identificando que 17% delas retratam a ETA. Esse dado causa estranhamento quando percebemos que em nenhum momento os cidadãos citam esse lugar na página do bairro no *Foursquare*. Localizado próximo ao *Parcão*, o lugar poderia compor a “zona de lazer” do bairro, por contar com um jardim onde, corriqueiramente, realizam-se ensaios fotográficos e piqueniques.

O charme das ruas do bairro, percebido na análise dos cenários, se traduz nas atividades que compõe os *enredos* das narrativas sobre o lugar. A atividade indicada é o passeio pelas suas ruas, visitando os cafés e lojas. Citado como um bom bairro para se morar e trabalhar, especialmente para quem “curte fazer tudo a pé”. Esse clima do bairro faz com que pessoas passem por ele a qualquer hora do dia, o que também gera assaltos frequentes em horários de movimento, de acordo com a dica de um cidadão. Como podemos perceber, nenhum acontecimento específico é narrado, sendo o passeio pelas ruas do bairro a única atividade mencionada, bem como os assaltos a pedestres.

Por fim, no que tange às *sequências cronológicas*, identificamos apenas uma informação histórica publicada por um usuário, citando que o bairro foi criado pela Lei 2022, de 7 de dezembro de 1959, e que o bairro tem o nome inspirado nos Caminhos dos Moinhos de Vento, pois na época possuía moinhos trazidos pelas famílias açorianas. Cabe lembrar que essa informação já consta na descrição do bairro no aplicativo. Apesar de alguns usuários demonstrarem afeto pelo bairro, não identificamos referências às experiências passadas dessas pessoas com o lugar e nem anseios ou perspectivas de futuro.

5.7 UMA ANÁLISE TRANSVERSAL DOS DADOS

Para encerrar a análise das narrativas de modo a permitir uma visão transversal dos dados coletados, apresentamos o Quadro 3, onde constam os percentuais dos temas das dicas de todos os lugares analisados, de modo resumido. Algumas comparações entre os bairros já foram tecidas ao longo do texto, mas o quadro permite uma melhor assimilação dos resultados.

Quadro 3 – Temas das Dicas Compartilhadas sobre Porto Alegre no *Foursquare*

Bairros	Porto Alegre	Bom Fim	Centro Histórico	Cidade Baixa	Menino Deus	Moinhos de Vento
Elogios e exaltação	66%	59%	46%	74%	81%	48%
Críticas	10%	6%	27%	13%	12%	18%
Dicas de Lugares	10%	24%	24%	11%	5%	30%
Outros	14%	11%	3%	2%	2%	4%
TOTAL	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Fonte: dados da pesquisa

Como é possível perceber, os bairros Bom Fim, Centro Histórico e Moinhos de Vento tiveram menor porcentagem de elogios em relação a Porto Alegre, ao passo que Cidade Baixa e Menino Deus superaram a cidade nesse quesito. Por outro lado, o Bom Fim foi o único bairro a não alcançar a cidade no que tange às críticas, sendo o Centro Histórico o bairro mais criticado, com ampla diferença em relação ao segundo colocado (Moinhos de Vento). Além disso, apenas o Menino Deus não superou a porcentagem das dicas de lugares na página da cidade, sendo que nesse quesito os bairros com maior porcentagem são Bom Fim, Centro Histórico e Moinhos de Vento.

Através de uma análise panorâmica dos principais aspectos que marcam as narrativas sobre os elementos observados – *temas, personagens, cenários, enredos e sequências cronológicas*, identificamos alguns panos de fundo que compõem as histórias dos cidadãos. Eles formam as metanarrativas que sustentam as narrativas, dentre as quais destacamos: *orgulho* do porto alegreense em relação à cidade e à cultura gaúcha; *amor* e *carinho* pela cidade; *nostalgia* ao lembrar do passado; *simpatia* pelo porto alegreense; *medo* da violência; *insegurança* ao andar pelas suas ruas; *angústia* perante os problemas da cidade; *esperança* de que os problemas atuais sejam solucionados no futuro; *descrédito* em relação à gestão da prefeitura; *escárnio* com relação ao atraso da cidade e suas obras; *desconfiança* e *preconceito* para com algumas personagens (moradores de rua, prostitutas, “playboys”, etc.) e *desigualdade* na forma como os espaços da cidade são lembrados (evidenciado nos mapas).

Obviamente, alguns desses panos de fundo comporiam as narrativas sobre diversas outras metrópoles brasileiras, latino-americanas e mesmo de outros continentes. Entretanto, cada cidade é única e assim também são as relações que estabelecemos com ela, fazendo com que Porto Alegre seja apreendida e representada sempre de maneira singular.

Enquanto fonte de informação sobre a cidade, o aplicativo *Foursquare* permite que cidadãos – tanto moradores locais como turistas – compartilhem uns com os outros suas impressões sobre a cidade e seus espaços. Essa informação não é oficial e, em alguns casos, nem mesmo representa a cidade real. Entretanto, nem por isso se torna necessariamente menos fidedigna, tendo em vista que a informação “oficial”

(publicada pelos órgãos competentes, como a Prefeitura) também é sempre parcial, fruto de uma seleção.

Tanto a informação oficial como a informação produzida pelos cidadãos e compartilhada em ambientes virtuais são enquadramentos sobre a cidade e, desse modo, ambas destacam alguns aspectos da urbe em detrimento de outros. Essa característica fica evidente, por exemplo, na análise dos mapas que ilustram esse estudo, quando percebemos uma invisibilidade que recai sobre alguns lugares da cidade. A diferença entre tais informações parece estar, então, no caráter colaborativo das informações aqui analisadas, tendo em vista que são publicadas por vários sujeitos sociais e não por alguma instituição com interesses que orientam diretamente a seleção das informações que escolhe divulgar.

Essas informações, mesmo que enquadradas pelos cidadãos, encontram-se mais abertas ao conflito, evidenciando as tensões que marcam a vida na cidade. Esse é mais um aspecto que fortalece a concepção de que, em ambientes como o *Foursquare*, encontramos narrativas sobre a cidade calcadas em suas memórias, tendo em vista que a construção da memória social é sempre permeada por lutas, legitimações e esquecimentos. O *Foursquare* apresenta uma memória virtual em constante transformação, permitindo ao novo e ao divergente sempre emergirem.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Estudar as representações formadas pelos sujeitos sociais em interação com a cidade é navegar por águas turvas, tarefa difícil dada a multiplicidade de olhares que a subjetividade humana proporciona e as possibilidades de apropriação do ambiente urbano. Às vezes dúbias ou contraditórias, essas representações orientam a ação do cidadão sobre a cidade, sendo esse o motivo mais importante para serem estudadas. A análise das narrativas sobre Porto Alegre no aplicativo *Foursquare* revelou que, majoritariamente, os usuários compartilham informações com impressões positivas sobre a cidade e seus bairros, representando-a como um lugar bom para se morar ou conhecer. Por outro lado, a hegemonia é quebrada por alguns usuários que apontam problemas sociais – alguns característicos de qualquer metrópole, outros específicos dos lugares analisados.

Em alguns momentos, ficou evidente a forte relação de Porto Alegre com a cultura gaúcha, tanto que muitos usuários citam-na como a “capital dos gaúchos”. Essa ideia é reforçada quando atentamos para as dicas de alimentação dadas pelos usuários, que privilegiam itens tradicionais da culinária da cultura gaúcha, como o chimarrão e o churrasco. Eles são considerados os símbolos do Rio Grande do sul. Outro aspecto é a rispidez do povo porto alegreense citada por alguns usuários, representação que pode estar ancorada na figura do gaúcho arredio do campo. Entretanto, chama atenção que, dentre os bairros, apenas na página do Centro Histórico identificamos essas referências, provavelmente pelo caráter histórico que perpassa as narrativas sobre ele.

Os lugares sugeridos para visitaç o, tanto na p gina da cidade como nas p ginas dos bairros, s o os mesmos apresentados pelos guias oficiais e ag ncias de turismo que atuam na cidade, contexto no qual as regi es centrais continuam sendo valorizadas em detrimento da periferia. Embora aberta   diverg ncia de opini es, devido ao car ter colaborativo, em alguns aspectos a narrativa formada pelos cidad es no aplicativo pouco rompe com hegemonias que caracterizam a mem ria oficial da cidade. Nesse sentido, a mem ria virtual formada pelos cidad es no *Foursquare* tamb m   uma mem ria selecionada, enquadrada e excludente.

A subjetividade marca as narrativas publicadas pelos usuários no aplicativo, pois esse estudo possibilitou percebermos as apropriações que os cidadãos de Porto Alegre fazem da cidade e de seus bairros. Na maioria das dicas compartilhadas, o sujeito narrador se coloca como a personagem principal da história, descrevendo as impressões que são fruto do contato com o ambiente urbano. Acreditamos que é o caráter imaginário que dá a maior consistência a um lugar, algo que perpassa o passado, na cidade da infância dos narradores, ao mesmo tempo em que ela está incluída nas perspectivas de futuro, como o lugar onde os cidadãos desejam morrer ou voltar a morar.

Dentre outros acontecimentos mencionados pelos cidadãos, percebemos que em quase todos os bairros os moradores costumam sair para passear com seus cães. Em alguns casos, essa prática é citada como sugestão de atividade (*enredo*), enquanto que em outros, identificamos a reclamação a respeito das fezes dos animais que sujam o ambiente (*cenário*). Independente do teor da informação (se sugestão ou crítica), constatamos que, apesar de suas características distintas, todos esses bairros são lembrados como palco dessa atividade, revelando uma característica que diz respeito à sociabilidade e à relação com o lugar.

Outro acontecimento bastante lembrado por alguns usuários são os assaltos e as situações de violência cada vez mais rotineiras, reforçando a representação de Porto Alegre como uma cidade insegura. Entretanto, não identificamos nenhuma narração de fatos concretos envolvendo violência, o que evidencia que essa representação pode não estar calcada nas experiências dos cidadãos, mas sim nas informações às quais têm acesso através da mídia ou no senso comum que permeia o imaginário sobre a cidade. Nesse sentido, é provável que muitas dicas publicadas pelos usuários sejam pura e simplesmente uma reprodução de representações não questionadas e preconceitos pré-concebidos.

Quase todas as dicas são publicações de cidadãos que interagem com a cidade e compartilham no aplicativo suas impressões sobre ela. Entretanto, também identificamos algumas dicas produzidas por instituições, como é o caso da locadora *Espaço Vídeo*, do condomínio *Loft Park* e, especialmente, da imobiliária *Ducati*, que publicou dicas em quase todos os perfis dos bairros. Desse modo, embora o aplicativo possua a característica de reunir dicas *à priori* desprezíveis dos cidadãos, tais

informações são atravessadas por discursos publicitários previamente elaborados com intuítos comerciais que, obviamente, enquadram a cidade e seus bairros de modo a valorizar o comércio local e o mercado imobiliário.

Enquanto método de pesquisa, a narratologia proporcionou as categorias necessárias para a realização de uma análise transversal dos principais elementos que compõem e dão sentido às narrativas dos cidadãos. Acima de tudo, esse método permitiu, mesmo sem a realização de entrevistas ou imersões em campo, a percepção de uma memória da cidade construída pelos sujeitos sociais em constante interação com Porto Alegre. Isso porque, mais do que um repositório de textos ou fotos sobre a cidade, há um sentimento de pertencimento com o lugar que engendra as dicas publicadas pelos cidadãos no aplicativo, marcando a subjetividade e a emoção do ato narrativo.

Na formulação da metodologia do estudo, não nos apegamos à narratologia de forma rígida, pois propomos categorias mais adequadas à análise das dicas sobre a cidade. Com relação aos temas, a maioria das dicas destacam o que POA e seus bairros “têm de bom”, variando essa porcentagem de acordo com cada bairro. Os assuntos mais frequentes são o carinho pela cidade e seus espaços, as dicas de lugares e alimentação e problemas como sujeira e insegurança. Os cenários de Porto Alegre revelam uma cidade arborizada e agradável, que consegue ser tradicional e cosmopolita ao mesmo tempo.

As personagens incluem os mais variados sujeitos sociais em contato com o ambiente urbano, desde os moradores de rua responsabilizados pela insegurança até os moradores do Moinhos de Vento, alvos de deboche por parte de alguns usuários. Os enredos dão conta de uma cidade com múltiplas atividades, um farto roteiro cultural e gastronômico, mas que sofre devido aos assaltos constantes. As sequências cronológicas revelam uma cidade com uma rica história, mas também aberta às projeções e utopias que movem seus cidadãos. O que todos esses elementos observados têm em comum são as tensões presentes na vida cidadina: o antigo e o novo, a riqueza e a pobreza, o público e o privado, etc. Esses conflitos marcam a experiência com a cidade e dão sentido às histórias narradas pelos cidadãos.

As representações dos cidadãos sobre a cidade auxiliam na construção dos mapas afetivos e imaginários da cidade. Os mapas imaginários ilustram e orientam os

cidadãos, especialmente aqueles que desconhecem o território da cidade. Eles também evidenciam a assimetria na distribuição dos lugares mencionados pelos cidadãos. No mapa de POA, identificamos que apenas três dos 18 lugares mencionados não estão localizados na região central da cidade ou nos bairros nobres que a circundam. Além disso, dentro dos próprios bairros percebemos essa distribuição desproporcional dos lugares, revelando centralidades que chamamos de zonas gastronômicas, zonas paisagísticas, zonas de lazer, zonas violentas, etc.

O delineamento da metodologia levou em conta a melhor aplicação possível da narratologia à pesquisa, levando em conta o objeto de estudo (memórias da cidade) e o ambiente estudado (*Foursquare*). Nesse sentido, escolhas – e também renúncias – foram feitas, como é o caso da opção por abordar apenas os textos, desconsiderando as fotografias publicadas pelos cidadãos. Sugerimos a realização de outros estudos que, baseando-se em métodos específicos de análise de fotografias, pesquisem as representações sobre o ambiente urbano através das imagens compartilhadas no aplicativo.

Desde o objeto de estudo, perpassando as opções metodológicas e teóricas, até o capítulo empírico, esta pesquisa foi elaborada de modo a evidenciar o quanto a comunicação e a informação estão presentes em algumas de nossas práticas socioculturais mais corriqueiras. Ao transitarmos pela cidade, deixamos nela nossos vestígios, ao mesmo tempo em que carregamos em nossas memórias as percepções sobre ela – talvez não condizentes com a realidade do lugar, mas amparadas na experiência com ele. Nesse processo, produzimos representações sobre tudo o que nos interessa, nos toca e nos move, incluindo-se aí a cidade vivida, amada e pensada. Através da mediação de informações, a comunicação nos permite compartilhar com o Outro essas representações, influenciando na sua própria concepção sobre a urbe.

Enquanto fonte de informação, ressaltamos que o aplicativo peca na medida em que as dicas nele publicadas são inexatas, incompletas, incoerentes e, às vezes, equivocadas. Entretanto, ponderamos que esses aspectos caracterizam-no, na medida em que as informações nele contidas são publicadas por cidadãos que não possuem compromisso com a realidade, pois apenas utilizam-no como uma forma de exteriorizar suas impressões sobre a urbe. Além disso, a incompletude das informações é uma característica de nosso tempo, marcado pela superficialidade no

contato com as tecnologias disponíveis, especialmente os aplicativos de celular, caso do *Foursquare*.

Esse fluxo de informações caracteriza uma cidade virtual em constante construção, amparada por aparatos tecnológicos cada vez mais utilizados e marcada por um incessante processo de diálogo e rememoração, responsável pela construção das memórias virtuais da cidade. Nesse sentido, seja no estudo das mídias tradicionais ou das novas mídias, Comunicação Social e Ciência da Informação têm muitos pontos em comum e se torna um trunfo pensá-las de maneira conjunta.

Este estudo procura refletir sobre a complexidade da construção dos imaginários urbanos, considerando as perspectivas da Ciência da Informação e da Comunicação Social. Realizamos um estudo das memórias virtuais da cidade, pensando para isso nas representações construídas e compartilhadas pelos cidadãos através dos intensos fluxos informacionais nos aplicativos de celulares. Concluímos que tais aplicativos dinamizam o acervo da memória social e da construção de um imaginário sobre a apropriação do espaço vivido.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, C. A. Á. Fundamentos da Ciência da Informação: correntes teóricas e o conceito de informação. **Perspectivas em Gestão & Conhecimento**, João Pessoa, v. 4, n. 1, p. 57-79, jan./jun. 2014.
- BARBOSA, M. F. **Experiência e narrativa**. Salvador: Edufba, 2003.
- BENJAMIN, W. **Obras escolhidas III: Charles Baudelaire um lírico no auge do capitalismo**. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BONI, P. C.; HOFFMANN, M. L. Guardiã de imagens: “memórias fotográficas” e a relação de pertencimento de um pioneiro em Londrina. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 17, n. 2, p. 147-164, jul./dez. 2011.
- BRAGA, E. S. **A constituição social da memória: uma perspectiva histórico-cultural**. Ijuí: UNIJUÍ, 2000.
- BURKE, P. O lugar do conhecimento: centros e periferias. In: _____. **Uma história social do conhecimento: de Gutemberg a Diderot**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003. p. 54-77.
- CAPURRO, R. Epistemologia e Ciência da informação. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 5., 2003, Belo Horizonte. **Anais...** Belo Horizonte: ECI/UFMG, 2003.
- CAPURRO, R.; HJORLAND, B. O conceito de informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 12, n. 1, p. 148-207, jan./abr. 2007.
- CERTEAU, M. **A invenção do cotidiano: artes de fazer**. Petrópolis: Vozes, 1994.
- COELHO, F. D. A cidade digital e a apropriação social da inovação tecnológica. In: SILVEIRA, S. A. (Org.). **Cidadania e redes digitais**. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2010. p. 183-205.
- COSTA, H. H. F. G. Culturas urbanas: identidades e diversidades. In: POSSAMAI, Z. R.; ORTIZ, V. (Org.). **Cidade e memória na globalização**. Porto Alegre: Unidade Editorial da Secretaria Municipal de Cultura, 2002. p. 141-157.
- CUNHA, M. R. A memória na era da reconexão e do esquecimento. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 17, n. 2, p. 101-115, jul./dez. 2011.
- CUNHA, M. R. Cidade e memória nas redes sociais na internet. **ECO-Pós**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 3, p. 113-128, set./dez. 2013.
- DALLA ZEN, A. M. Imaginário e ciência: novas perspectivas do conhecimento na contemporaneidade. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 17, n. 2, p. 17-26, jul./dez. 2011.

DODEBEI, V. Cultura digital: novo sentido e significado de documento para a memória social? **DataGramZero**: revista de ciência da informação, v. 12, n. 2, p. 1-12, abr. 2011.

DODEBEI, V.; GOUVEIA, I. Memória do futuro no ciberespaço: entre lembrar e esquecer. **DataGramZero**, Rio de Janeiro, v. 9, n. 5, out. 2008.

DODEBEI, V. Patrimônio e memória digital. **Morpheus**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 8, 2006.

DUVEEN, G. Introdução: o poder das ideias. In: MOSCOVICI, S. **Representações sociais: investigações em psicologia social**. Petrópolis: Vozes, 2003. p. 7-28.

ECKERT, C. O que não esquecemos? Tudo aquilo que temos razões para recomeçar. In: POSSAMAI, Z. R.; ORTIZ, V. (Org.). **Cidade e memória na globalização**. Porto Alegre: Unidade Editorial da Secretaria Municipal de Cultura, 2002. p. 77-87.

FOURSQUARE. Bom Fim. **Aplicativo de celular**. Porto Alegre, 2016a. Acesso em: 15 set. 2016.

FOURSQUARE. Centro Histórico. **Aplicativo de celular**. Porto Alegre, 2016b. Acesso em: 15 set. 2016.

FOURSQUARE. Cidade Baixa. **Aplicativo de celular**. Porto Alegre, 2016c. Acesso em: 15 set. 2016.

FOURSQUARE. Menino Deus. **Aplicativo de celular**. Porto Alegre, 2016d. Acesso em: 15 set. 2016.

FOURSQUARE. Moinhos de Vento. **Aplicativo de celular**. Porto Alegre, 2016e. Acesso em: 15 set. 2016.

FRANÇA, V. R. V. Representações, mediações e práticas comunicativas. In: PEREIRA, M.; GOMES, R. C.; FIGUEIREDO, V. L. F. **Comunicação, representação e práticas sociais**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-RIO; Aparecida: Ideias & Letras, 2004. p. 13-26.

GANCHO, C. V. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 2002.

GARCÍA CANCLINI, N. O patrimônio cultural e a construção imaginária do nacional. **Revista do Patrimônio Histórico Artístico Nacional**, Rio de Janeiro, n. 23, p. 95-115, 1994.

GASTAL, S. **Alegorias urbanas: o passado como subterfúgio**. São Paulo: Papyrus, 2006.

GONZÁLEZ DE GÓMEZ, M. N. Para uma reflexão epistemológica acerca da Ciência da Informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 6, n. 1, p. 5-18, jan./jun. 2001.

HALBWACHS, M. **Memória coletiva**. São Paulo: Vértice, 1990.

HENRIQUES, R. M. N.; DODEBEI, V. A virtualização da memória no Facebook. **CES Revista**, Juiz de Fora, v. 27, n. 1, p. 257-273, jan./dez. 2013.

JAMBEIRO, O. Cidades, tecnologias de informação e comunicações e planejamento urbano. **Bahia Análise & Dados**, Salvador, v. 19, n. 3, p. 643-653, out./dez. 2009.

JESUS, R. S. **Comunicação e espaço**: uma análise do lugar da noção de Jogo usando o caso do Foursquare. 176 f. 2014. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Informação e Comunicação, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2014.

JODELET, D. Introdução. In: _____. **Loucuras e representações sociais**. Petrópolis: Vozes, 2005. p. 33-58.

JODELET, D. O movimento de retorno ao sujeito e a abordagem das representações sociais. **Sociedade e Estado**, Brasília, v. 24, n. 3, p. 679-712, set./dez. 2009.

JOSGRILBERG, F. B. A opção radical pela comunicação na cidade. In: SILVEIRA, S. A. (Org.). **Cidadania e redes digitais**. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2010. p. 153-181.

JOVCHELOVITCH, S. **Os contextos do saber**: representações, comunidade e cultura. Petrópolis: Vozes, 2008.

JOVCHELOVITCH, S. **Representações sociais e esfera pública**: a construção simbólica dos espaços públicos no Brasil. Petrópolis: Vozes, 2000.

JOVCHELOVITCH, S. Psicologia social, saber, comunidade e cultura. **Psicologia & Sociedade**, v. 16, n. 2, p. 20-31, maio/ago. 2004.

KONDER, L. Um Olhar Filosófico sobre a Cidade. In: PECHMAN, R. M. (Org.). **Olhares Sobre a Cidade**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1994. P. 73-82.

LACERDA, J. A. C.; VALENTE, P. G. A emergência em sistemas baseados em folksonomias. **Estudos em Jornalismo e Mídia**, São Paulo, v. 4, n. 2, p. 59-67, jul./dez. 2007.

LATOUR, B. Redes que a razão desconhece: laboratórios, bibliotecas, coleções. In: PARENTE, A. (Org.). **Tramas da rede**: novas dimensões filosóficas, estéticas e política da comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2004. p. 39-63.

LE COADIC, Y. F. **A ciência da informação**. Brasília, DF: Briquet de Lemos, 1996.

LEITE, L. C. M. **O foco narrativo**. 8. ed. São Paulo: Ática, 1997.

- LEMOS, A. Cibercidades. In: LEMOS, A.; PALACIOS, M. (Org.) **Janelas do ciberespaço: comunicação e cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2001. p. 9-38.
- LEMOS, A. Cibercultura: alguns pontos para compreender a nossa época. In: LEMOS, A.; CUNHA, P. (Org.). **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003. p. 11-23.
- LEMOS, A. Cidade e mobilidade. Telefones celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais. **Matrizes**, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 121-137, out. 2007a.
- LEMOS, A. Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes (DHMCM). **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 4, n. 10, p. 23-40, 2007b.
- LEMOS, A. Mídia locativa e territórios informacionais. In: SANTAELLA, L.; ARANTES, P. (Org.). **Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir**. São Paulo: Educ, 2008.
- LIMA, R. Mapas textuais do imaginário fragmentado da cidade. In: _____; FERNANDES, R. C. (Org.). **O imaginário da cidade**. Brasília: Editora Universidade de Brasília; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 2000. p. 9-18.
- LONGHI, C. R. Facetas da esfera pública contemporânea através das representações midiáticas do espaço urbano. In: HELLER, B.; LONGHI, C. R. (Org.). **Representações em trânsito: personagens e lugares na cultura midiática**. São Paulo: Porto de Ideias, 2009. p. 16-34.
- LUCENA, C. T. Comida em festa: cozinheiros, doceiras e festeiros. In: LUCENA, C. T.; CAMPOS, M. C. S. S. (Org.). **Práticas e representações**. São Paulo: Humanitas/CERU, 2008.
- MAFFESOLI, M. **Elogio da razão sensível**. Petrópolis: Vozes, 1998.
- MAFFESOLI, M. O poder dos espaços de celebração. **Tempo Brasileiro**, Rio de Janeiro, p. 59-70, jan./mar. 1994.
- MAIA, J.; KRAPP, J. Comunicação e comunidade: novas perspectivas das sociabilidades urbanas. In: FREITAS, R. F.; NACIF, R. (Org.). **Destinos da cidade: comunicação, arte e cultura**. Rio e Janeiro: Ed. UERJ, 2005. p. 31-45.
- MANGAN, P. K. V. Construção de memórias digitais virtuais no ciberespaço. In: FRANÇA, M. C. C. C.; LOPES, C. G.; BERND, Z. (Org.). **Patrimônios memoriais: identidades, práticas sociais e cibercultura**. Porto Alegre: Movimento; Canoas: Unilasalle, 2010.
- MARKOVÁ, I. Representações sociais: velhas e novas. In: _____. **Dialogicidade e representações sociais: as dinâmicas da mente**. Petrópolis: Vozes, 2006. p. 169-205.

- MARONNA, M.; VILELA, R. S. Conhecer para intervir: infância, violência e mídia: propósitos, projeto de investigação e conclusões comuns. In: MORIGI, V. J.; ROSA, R.; MEURER, F. (Org.). **Mídia e representações da infância: narrativas contemporâneas**. Curitiba: Champagnat; Porto Alegre: UFRGS, 2007. p. 19-56.
- MARTELETO, R. M. Cultura, educação, distribuição social dos bens simbólicos e excedente informacional. **Informare**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 2, p. 11-23, 1995.
- MONTEIRO, S.; CARELLI, A.; PICKLER, M. E. Representação e memória no ciberespaço. **Ciência da Informação**, Rio de Janeiro, v. 35, n. 3, 2006.
- MORIGI, V. J.; MASSONI, L. F. H. Memórias em rede: as fotografias em ambientes virtuais. **Liinc em Revista**, Rio de Janeiro, v. 11, n. 2, p. 517-530, nov. 2015.
- MOSCOVICI, S. **Representações sociais: investigações em psicologia social**. Petrópolis: Vozes, 2003.
- MOTTA, L. G. **Análise crítica da narrativa**. Brasília: Editora UnB, 2013.
- OLIVEIRA, P. G. **A constituição de georastros em contextos locais de Porto Alegre a partir do sistema Foursquare**. 278 f. 2012. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.
- PECHMAN, R. M. Olhares sobre a cidade. In: _____ (Org.). **Olhares sobre a cidade**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1994. p. 3-8.
- PELLANDA, E. C. A conexão entre lugares e espaços proporcionada pela rede Foursquare. **Intexto**, Porto Alegre, v. 1, n. 24, p. 164-175, jan./jun. 2011.
- PRAÇA, G. M. S. **Sem fronteiras para o check-in: computação ubíqua, hibridizações e o aplicativo Foursquare**. 105 f. 2013. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2013.
- REIS, B. M. S. **A cidade como tabuleiro: um estudo das dinâmicas de jogo na rede social móvel Foursquare**. 246 f. 2013. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013.
- ROCHA, A. L. C.; ECKERT, C. Apresentação. In: _____ (Org.). **Etnografia de rua: estudos de antropologia urbana**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2013a. p. 12-20.
- ROCHA, A. L. C.; ECKERT, C. Etnografia de e na rua. In: _____ (Org.). **Etnografia de rua: estudos de antropologia urbana**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2013b. p. 21-46.

ROCHA, A. L. C.; ECKERT, C. Narrar a cidade: experiências de etnografias da duração. In: POSSAMAI, Z. R. (Org.). **Leituras da cidade**. Porto Alegre: Evangraf, 2010. p. 85-108.

ROXO, L. C. Memória e imaginação: o passado e o futuro convergindo em imagem. In: BERND, Z.; SANTOS, N. M. W. (Org.). **Bens culturais: temas contemporâneos**. Porto Alegre: Movimento, 2011. p. 34-56.

SÁ, C. P. **A construção do objeto de pesquisa em representações sociais**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1998.

SOUZA, L. et al. Cidades digitais, telefonia móvel e interação social na sociedade brasileira. **Razón y Palabra**, México, v. 49, n. Especial, 2006.

SOUZA, L.; JAMBEIRO, O. Cidades informacionais: as cidades na era da informação. ENCONTRO NACIONAL DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 6., 2005. Salvador. **Anais...** 2005.

SOUZA; P. V.; CUNHA, R. E. S. Entre o ser e o estar: a representação do eu e do lugar no Foursquare. In: RIBEIRO, J. C.; FALCÃO, T.; SILVA, T. (Org.). **Mídias sociais: saberes e representações**. Salvador: EDUFBA, 2012. p. 31-47.

TORRES, S.; BORGES, J.; JAMBEIRO, O. Serviços de informação e comunicações via telefone celular: qualificação da oferta e indicações de consumo por adolescentes, em Salvador. **Eptic**, Aracajú, v. 8, n. 3, p. 7-26, 2006.

VALENCIA, J. F. Representações sociais e memória social: vicissitudes de um objeto em busca de uma teoria. In: SÁ, C. P. (Org.). **Memória, imaginário e representações sociais**. Rio de Janeiro: Editora do Museu da República, 2005. p. 99-119.

WAGNER, W. Sócio-gênese e características das representações sociais. In: MOREIRA, A. S. P.; OLIVEIRA, D. C. (Org.). **Estudos interdisciplinares de representação social**. 2. ed. Goiânia: AB, 2000. p. 3-25.