

MEMÓRIA COLETIVA

ENTRE LUGARES, CONFLITOS
E VIRTUALIDADE

ORGANIZADORES

Daniele Borges Bezerra
Darlan De Mamann Marchi
Isabel Cristina Bernal Vinasco

Jaime Alberto Bornacelly Castro
Karla Nazareth-Tissot
Priscila Chagas Oliveira



FAPERGS

Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio Grande do Sul



CAPES



NEMPLUS

Núcleo de Estudos sobre Memória e
Patrimônio em Lugares de Sofrimento



Programa de Pós-Graduação em
Memória Social e
Patrimônio Cultural
PPGMP ICH



PORTO ALEGRE / PELOTAS
2021

Copyright ©2021 dos organizadores

Direitos desta edição reservados aos organizadores, cedidos somente para a presente edição à EDITORA CASALETTRAS.



LICENCIADA POR UMA LICENÇA CREATIVE COMMONS

Atribuição - Não Comercial - Sem Derivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)

Você é livre para:

Compartilhar - copie e redistribua o material em qualquer meio ou formato. O licenciante não pode revogar essas liberdades desde que você siga os termos da licença.

Atribuição - Você deve dar o crédito apropriado, fornecer um link para a licença e indicar se foram feitas alterações. Você pode fazê-lo de qualquer maneira razoável, mas não de maneira que sugira que o licenciante endossa você ou seu uso.

Não Comercial - Você não pode usar o material para fins comerciais.

Não-derivadas - Se você remixar, transformar ou desenvolver o material, não poderá distribuir o material modificado.

Sem restrições adicionais - Você não pode aplicar termos legais ou medidas tecnológicas que restrinjam legalmente outras pessoas a fazer o que a licença permitir.

Este é um resumo da licença atribuída. Os termos da licença jurídica integral está disponível em:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode>

Os dados e conceitos emitidos nos trabalhos, bem como a exatidão das referências bibliográficas, são de inteira responsabilidade dos autores.

ESTE LIVRO É DE RESPONSABILIDADE DO NÚCLEO DE ESTUDOS EM MEMÓRIA E PATRIMÔNIO EM LUGARES DE SOFRIMENTO (NEMPLUS) - UFPEL, E CONTOU COM FINANCIAMENTO DO EDITAL FAPERGS/CAPES 04/2018 - PROGRAMA DE BOLSAS DE FIXAÇÃO DE DOUTORES - DOCFIX.

EXPEDIENTE:

Projeto gráfico, diagramação e capa:
Casalettras

Fotografia da capa, contracapa e separadores:
Daniele Borges Bezerra

Revisão:
Marlise Buchweitz Klug

Supervisão editorial:
Darlan de Mamann Marchi

Editor:
Marcelo França de Oliveira

Conselho Editorial
Prof. Dr. Amurabi Oliveira - UFSC
Prof. Dr. Aristeu Elisandro Machado Lopes - UFPEL
Prof. Dr. Elio Flores - UFPA
Prof. Dr. Fábio Augusto Steyer - UEPG
Prof. Dr. Francisco das Neves Alves - FURG
Prof. Dr. Jonas Moreira Vargas - UFPEL
Prof.ª Dr.ª Maria Eunice Moreira - PUCRS
Prof. Dr. Moacyr Flores - IHGRGS
Prof. Dr. Luiz Henrique Torres - FURG

Dados internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

M5199 Memória coletiva: entre lugares, conflitos e virtualidade / Daniele Borges Bezerra, Darlan De Mamann Marchi, Isabel Cristina Bernal Vinasco, Jaime Alberto Bornacelly Castro, Karla Nazareth-Tissot e Priscila Chagas Oliveira (Orgs.). [Recurso eletrônico] Porto Alegre: Casalettras; Pelotas: PPGMP/UFPEL, 2021.

256p.
Bibliografia
ISBN: 978-65-86625-28-8

1. Memória - 2. Memória Coletiva - 3. Patrimônio - 4. Memória e Patrimônio I - Bezerra, Daniele Borges et al - II. Título

CDU:316.6

CDD:302


casalettras

EDITORA CASALETTRAS
R. Gen. Lima e Silva, 881/304 - Cidade Baixa
Porto Alegre - RS - Brasil CEP 90050-103
+55 51 3013-1407 - contato@casalettras.com
www.casalettras.com

“PELO QUE ENTENDI, É O CARTÃO POSTAL DE POA”: MEMÓRIAS SOBRE A USINA DO GASÔMETRO COMPARTILHADAS NO APLICATIVO *FOURSQUARE*¹

LUIS FERNANDO HERBERT MASSONI²
VALDIR JOSE MORIGI³

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Este trabalho analisa as memórias sobre a cidade e seu patrimônio cultural compartilhadas em ambientes virtuais, tendo como pano de fundo as narrativas do setor turístico. O objeto de estudo é o aplicativo *Foursquare*, no qual usuários (pessoas leigas, cidadãos comuns) publicam dicas sobre a cidade. O problema de pesquisa deste estudo é: de que modo o aplicativo *Foursquare* se caracteriza como um ambiente virtual de compartilhamento de memórias da cidade? O objetivo é compreender o aplicativo como um espaço de memorização, através das informações compartilhadas pelos cidadãos e que se constituem em narrativas sobre a cidade e seu patrimônio cultural.

Teoricamente, o estudo está amparado nas concepções de Halbwachs (1990) a respeito das memórias coletivas, pensando em suas formas de compartilhamento através das informações publicadas em ambientes virtuais, constituindo novos conceitos para o campo da memória social, como

1 O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de financiamento 001.

2 Doutorando e mestre em Comunicação e Informação (UFRGS). Bolsista CAPES. E-mail: luisfernandomassoni@gmail.com.

3 Doutor em Sociologia (PUC-SP). Professor titular da FABICO/UFRGS. Bolsista de Produtividade CNPq. E-mail: valdir.morigi@gmail.com.

patrimônio digital e memória digital/virtual (DODEBEI, 2008). Amparamos, especialmente, nos estudos progressos sobre o compartilhamento de memórias da cidade em ambientes virtuais (CUNHA, 2011), de modo a compreender como os cidadãos constroem memórias virtuais sobre a cidade a partir de seu trânsito por ela e da mediação de dispositivos tecnológicos.

Metodologicamente, é um estudo qualitativo e descritivo, a partir das dicas deixadas pelos usuários no aplicativo *Foursquare*, especificamente na página da Usina do Gasômetro. O recorte temporal incluiu as dicas deixadas por eles desde o início do funcionamento do aplicativo, em 2010, até março de 2020, incluso. Para a análise dos dados, utiliza-se o método da narratologia (MOTTA, 2013; GANCHO, 2002), que permite observar narrativas a partir de sua estrutura: temas, cenários, personagens, enredos e tempos, sempre tendo em vista que tais relatos são produzidos por narradores (os usuários do aplicativo) social e historicamente contextualizados. A partir da análise das 230 dicas coletadas, percebe-se uma forte relação afetiva das pessoas com o lugar, expressa nos relatos de suas vivências com ele.

A CIDADE E SUAS MEMÓRIAS EM AMBIENTES VIRTUAIS

Ao nos apropriarmos do espaço e dotá-lo de valores e sentidos especiais, fazemos dele um lugar. O lugar, sua paisagem e suas imagens reapresentam para nós emoções que guardamos em nossas lembranças, pois “o lugar é um centro de significados que mobilizam nosso intelecto e nossas emoções” (MESQUITA; SILVA, 2004, p. 121). Ele é um *locus* de vivências afetivas que evocam sua presença, mesmo quando ausente diante de nós, através da memória, embora, como reforçado pelas autoras, alguns lugares da cidade escondam de seus habitantes atuais as imagens que representam vivências distintas das contemporâneas.

Isso porque a vivência do tempo na cidade não é automática, mas socialmente construída, sendo que “[...] a paisagem é toda ela passado, porque o presente que escapa de nossas mãos, já é passado também” (SANTOS, 2002, p. 21). O tempo é ordenado pelas periodizações, que nos permitem pensar nas gerações urbanas e nas cidades que se sucedem, construídas de acordo com diferentes ideologias, usando diferentes materiais e de diferentes formas. Mas a cidade, pelo seu caráter espacial, também é modeladora de outros tempos:

[...] paralelamente a um tempo que é sucessão, temos um tempo dentro do tempo, um tempo contido no tempo, um tempo que é comandado, aí sim, pelo espaço. [...] O espaço impede que o tempo se dissolva e o qualifica de maneira extremamente diversa para cada ator. (SANTOS, 2002, p. 22).

A cidade é constituída por uma trama complexa de relações afetivas e de poder estabelecidas entre os cidadãos que nela vivem ou por ela transitam. O grupo urbano configura-se como um corpo social que reproduz a forma material da cidade na qual está inserido, sendo a memória coletiva apoiada em imagens espaciais, não existindo memória coletiva sem um quadro espacial (HALBWACHS, 1990). A memória da cidade é moldada pelo mosaico de memórias individuais que, articuladas e em interação, formam uma memória coletiva que se mantém viva porque está amparada em ruas, esquinas, prédios, alamedas e demais elementos que configuram o ambiente citadino.

Como marcas da passagem do tempo na cidade, impedindo-nos de esquecermos de nossa história, erguem-se os patrimônios culturais. Segundo Prata (2009), patrimônio cultural é o bem/objeto, seja material ou imaterial, que reconhecemos como possuidor de determinado valor, atribuído por nós mesmos. Essa concepção desloca o viés monumentalista do patrimônio cultural para melhor compreendê-lo a partir das dinâmicas desenvolvidas nas cidades contemporâneas.

Afastando-nos de concepções tradicionais sobre o patrimônio, que o concebem como herança cultural de caráter histórico que deve ser preservada geração após geração, convergimos com o olhar de Arantes (2009). Em uma perspectiva antropológica, o autor afirma que, ao transitarmos pela cidade, atribuímos valores diferenciados aos diferentes elementos que a compõem, sendo estes tanto estruturas edificadas como elementos da natureza. Essa atribuição de valor, para Arantes (2009), é tecida a partir da forma como esses elementos balizam nosso território, ancoram nossas visões de mundo, materializam crenças e testemunham episódios marcantes de nossa memória coletiva.

Assim, o patrimônio cultural é constituído a partir de um complexo processo de atribuição de valor que ocorre na esfera pública. O objeto específico dessas reflexões, para o autor, passa a integrar representações simbólicas de identidade e participar de processos culturais, políticos e econômicos. Os usos sociais do patrimônio (ARANTES, 2009) são uma questão central nesse aspecto, pois, se lançamos mão da ideia de que o cidadão é um protagonista na constituição de seu patrimônio cultural, temos como resultado o fato de que a simples proteção oficial do patrimônio não lhe garante um lugar seguro, pois são seus usos coletivos que determinarão seu estatuto enquanto patrimônio.

Esses patrimônios atuam na construção, na manutenção (e, por vezes, também no questionamento) da memória da cidade, que diz respeito às lembranças que estão eternizadas na paisagem e nos registros de um determinado lugar, sendo passíveis de reapropriação por parte da sociedade (ABREU, 1998). Da forma como a compreendemos aqui, ela não se limita aos seus referentes históricos, pois importam também as apropriações que os cidadãos fazem da cidade em sua completude, a partir de suas práticas

socioculturais, em um contexto no qual o presente é tão relevante quanto o passado.

Em meio às proposições que apresenta a respeito da memória social, Gondar (2016) ressalta que a Era Digital evidenciou que a construção da memória depende de interesses sociais, políticos e culturais, mas também dos meios de comunicação e das técnicas empregadas em seu registro. Lidar com a memória torna-se uma atividade cada vez mais complexa, na medida em que, conforme a autora, vivemos em uma era de reescrita contínua, com apagamento e reconstrução de lembranças de forma incessante, não sendo mais possível distinguir com precisão a lembrança do esquecimento.

Refletindo sobre as relações entre memória, comunidade e comunicação, Casalegno (2006) propõe uma visão ecológica sobre a memória em rede. Para o autor, o desenvolvimento dos sistemas de comunicação, modificando o acesso e a estocagem de informações, redefiniu a memória, tornando seus contornos mais frouxos e imprecisos, na medida em que nos possibilita fazer parte de uma comunidade que é local e planetária ao mesmo tempo. Entusiasta dessas novas formas de construção das memórias, Casalegno (2006) as compreende como uma possibilidade de promover a partilha da memória cotidiana, tornando acessível a memória informal, vivida e interpretada pelos seres humanos. Sua concepção é a de um sistema aberto, que “vibra e vive” com as contribuições das pessoas, acompanhando seu cotidiano através das “alamedas imprecisas” do vivido social, em um ideal no qual toda a coletividade acessa e nutre a memória coletiva. São os sujeitos, enquanto internautas, que criam memórias ao enviar informações, acessar fontes de conhecimento e criar suas afiliações tribais na rede. Cada membro da comunidade se percebe como criador de mitos, tornando-se um narrador que nutre a memória coletiva.

Em seu texto sobre memórias virtuais, Schittine (2009) lembra-nos que, sendo a memória um “organismo vivo”, ela é fugidia e inconstante por si só, atua de forma rebelde e serve mais em sua própria causa do que aos indivíduos que a possuem. Devido a isso, surgiram os mecanismos de organização das lembranças, que foram se transformando ao longo do tempo, até chegarem aos formatos contemporâneos, que incluem arquivos de computador, agendas eletrônicas, *palmtops*, *blogs*, páginas pessoais etc. Nessa complexa relação entre lembrar e esquecer, a memória parece se transformar em algo efêmero e deficiente, pois não dá conta do fluxo informacional incessante. Para a autora, a memória em rede, na internet, está atrelada a uma modificação das noções de tempo e espaço: o lugar deixa de ser real para se tornar virtual, enquanto o tempo diz respeito sempre ao presente, ao agora, que vira um “acúmulo de passados”.

Em um cenário arquitetado pela informação, o patrimônio, enquanto categoria, está localizado no espaço virtual, sendo vivenciado em tempo real e compreendido pelo meio digital como objeto informacional em constante desenvolvimento, circunstancial, efêmero, único e virtual (DODEBEI, 2008).

O patrimônio, para a autora, encontra-se desterritorializado na virtualidade, sendo criado por meio do compartilhamento no ciberespaço, sendo que “[...] deve ser apreendido como um objeto e também como um valor de informações sobre o objeto, seja a natureza deste material ou imaterial.” (2008, p. 12).

A autora identifica dois termos que surgem desse contexto, advindos da inclusão dos adjetivos “virtual” e “digital”, oriundos da filosofia e da cibernética, respectivamente, embora, até o momento, não houvesse consenso na literatura acerca das diferenças e possíveis sinonímias entre eles (DODEBEI, 2008). A partir do conceito de memória documentária, a autora concebe o patrimônio digital como um “composto de informação que transita no ciberespaço.” (p. 28). A virtualização do patrimônio, que seria sua transposição para o espaço virtual, possibilita que os documentos possam ser acessados em tempo real por um número cada vez maior de pessoas, que se apropriam dele, reformatam-no e devolvem ao ciberespaço novas informações a seu respeito, em um processo no qual o valor patrimonial está mais nos significados atribuídos pelos sujeitos do que no seu referente material.

Este novo patrimônio é constituído por bens culturais criados somente em ambiente virtual ou por bens duplicados na representação da *web* e sobre materiais digitais que incluem textos, bases de dados, imagens estáticas e com movimento, áudios, gráficos, *software*, e páginas *web*, entre uma ampla e crescente variedade de coleções que representam desde objetos pessoais a acervos tradicionais de instituições de memória. (DODEBEI, 2006, p. 1).

A autora chega ao conceito de memória virtual, constituída de estoques informacionais formados por documentos que, ao ingressarem no ciberespaço, transforma-se em recursos informacionais (DODEBEI, 2006), tendo como atributo essencial a constante reformatação, o que influencia nos jogos de memória e esquecimento (DODEBEI, 2008). Essa concepção é fundamental para compreendermos que a vivacidade é uma característica sempre presente nas memórias virtuais, por se encontrarem em constante transformação, reinvenção e reescrita.

Esse contexto é favorável ao fenômeno da reconexão, como apontado por Cunha (2011), segundo a qual vivemos na era da reconexão, pois nunca estivemos tão conectados e, assim, reconectados com o passado, especialmente devido ao uso das redes sociais virtuais (CUNHA, 2011). Sobre o uso de tecnologias móveis de compartilhamento de informações, a autora entende que nos tornamos narradores do espaço, contribuindo para a formação de uma memória sobre o espaço partilhada pelas redes sociais. Essas mesmas tecnologias atuam como instrumentos de consulta remota sobre toda e qualquer informação. Entretanto, a autora compreende que esses espaços configuram-se como meios de memória não pelo

armazenamento de informações ou por serem de fácil acesso, mas pelos vínculos que as pessoas criam através das narrativas ali contadas.

METODOLOGIA

O *Foursquare* é uma rede social virtual que usa localização inteligente para criar experiências de consumo e soluções de negócios, auxiliando as pessoas a descobrirem novos lugares, através de recomendações de comunidades. Nele, os usuários publicam “dicas” sobre os lugares, as quais são pequenos textos em que apresentam informações que consideram relevantes sobre o lugar. O *Foursquare* orienta os usuários por meio de um fluxo de informações formado através do seu trânsito pela cidade, caracterizando-se como um guia cultural e gastronômico dos lugares, baseado nas opiniões de seus usuários.

A partir dessa junção de micronarrativas individuais, forma-se uma narrativa sobre a cidade, amparada nas percepções e lembranças dos cidadãos. Ou seja, pode-se compreender que, no aplicativo, se manifestam resquícios das memórias que os cidadãos constroem com a cidade, tornando-se possível estudar as memórias sobre o lugar a partir da análise de suas dicas. Assim, a partir de uma abordagem qualitativa e com objetivo descritivo, este estudo analisa as dicas deixadas pelos usuários na página da Usina do Gasômetro no *Foursquare*. Esse lugar foi escolhido por ser um dos mais populares da cidade de Porto Alegre, além do fato de sua orla ter sido recentemente reformada.

Como recorte temporal, delimitamos o período entre a criação do aplicativo (2010) e o início da pandemia de coronavírus (março de 2020, incluso), por compreendermos que esse fato mudou de forma drástica a forma como nos relacionamos com as cidades, devido ao distanciamento social adotado. A análise foi calcada na narratologia, um método de análise de práticas culturais que objetiva compreender como são construídos intersubjetivamente os significados pela apreensão, representação e expressão narrativa da realidade (MOTTA, 2013). Através de seu uso, para o autor, é possível verificar como discursos narrativos representam o real e o irreal, seja em narrativas literárias ou historiográficas.

A narratologia propõe o estudo das narrativas a partir da observação da sua estrutura, composta por uma série de elementos que, entrelaçados entre si, conformam um todo coerente. Amparados nas proposições de Gancho (2002), analisamos nesse estudo os seguintes elementos das narrativas: temas, cenários, personagens, enredos e tempos. Além disso, é fundamental compreender que esses elementos constituem uma narrativa produzida por narradores (no caso, os usuários do aplicativo), social e historicamente demarcados.

RESULTADOS E ANÁLISE DOS DADOS

No *Foursquare*, coletamos 230 dicas sobre a Usina do Gasômetro, sendo que seus temas incluem, especialmente, o deslumbramento com o pôr do sol e a paisagem. Há um forte vínculo entre os porto-alegrenses e o lugar, tanto nas menções afetuosas feitas sobre ele como nos lamentos com relação ao seu estado de abandono, principalmente antes da reforma, concluída em 2018. A sujeira do lugar, bem como a falta de infraestrutura foram os principais assuntos de teor negativo discutidos nas dicas. A Usina é descrita como um lugar “aprazível”, “o cartão postal de POA”; para quem vem de fora, vale a pena conhecer, é “imperdível” por ser um “ícone” de Porto Alegre, um “pedacinho da cultura da cidade”, mas para o porto-alegrense, “é a parte de Porto Alegre que faz valer a pena morar aqui”.

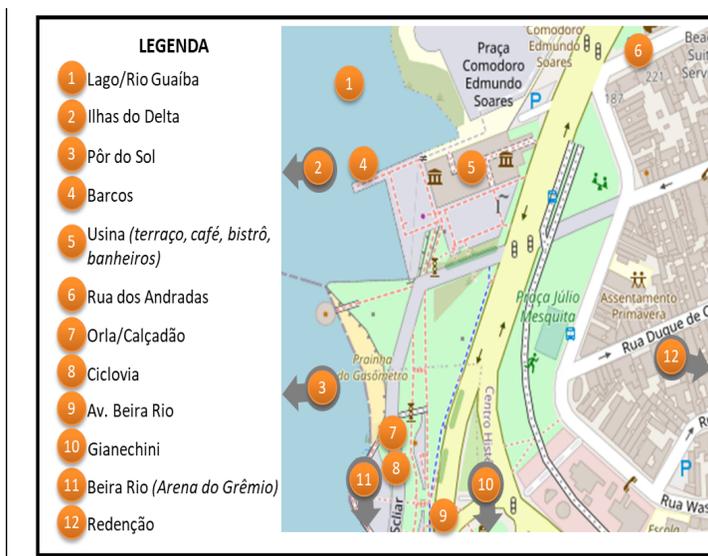
A análise do cenário evidencia um lugar que divide opiniões, pois ele é “super grande”, “tem programação cultural e oferece informações turísticas úteis”, com uma “arquitetura privilegiada” que proporciona um coletivo de atividades e atrações que tornam “toda montagem uma experiência única”, em um espaço “bárbaro” para “criar”. A Usina é um “espaço enorme” do qual “a população tomou conta”, sendo um ambiente diverso e eclético. Apesar disso, alguns usuários consideram um lugar sem “nada demais”, “sem muitas opções”, sendo recomendado “mais pra quem gosta de história”.

Apesar da vista bonita, o lugar “não é tudo que dizem”, pois possui “infraestrutura ruim e espaço pouco aproveitado” e, sem as exposições (citadas como “ruinzinhas”), “é um mero galpão”, com uma estrutura que precisa totalmente de reformas. Os usuários consideram “uma pena um equipamento com tanto potencial estar subutilizado e mal cuidado”, um “ponto turístico de Porto Alegre ser tão jogado as traças [sic]”, com “calçadas quebradas”, “água suja” e “vendedores de barraquinhas [sic] sem higiene”. O entorno da *Usina*, incluindo a *orla* e o *calçadão*, também é criticado, pois está “ao léu” e precisa “dar uma revitalizada” devido à “sujeira e cheiro de lixo”. Um usuário considera “uma pena que o local e os arredores estejam tão degradados” e outro reclama de quando a *orla* estava cercada, antes da reforma, não sendo possível “chegar perto da lagoa”, o que era “triste”.

No Mapa 1, sinalizamos os lugares mencionados pelas pessoas no *Foursquare*. A Usina se destaca por sua localização privilegiada, com “fácil acesso para andarilhos como eu pela rua dos Andradas” e lá há “bancos com sombra” e barraquinhas com água de côco “sempre bem gelada”, sendo citada a barraca do *Gianechini*. Embora essas bancas tenham sido citadas, após a reforma da *orla* elas foram removidas das proximidades da Usina e realocadas próximo ao Anfiteatro Pôr do Sol, também na *orla*, mas bem distante do ponto original, sendo o novo lugar bem menos movimentado do que o entorno da Usina. Por esse motivo, assinalamos a barraca do *Gianechini* fora do mapa. Por alguns, é usado “só para deixar o carro e comprar uma água no *Gianechini*”, embora seja “difícil de achar onde

estacionar” e outro usuário considere “um assalto o preço para estacionar” nas ruas das redondezas, além dos flanelinhas “mau [sic] encarados” e “não credenciados”, o que “desestimula o passeio”. Na opinião dele, a Prefeitura deveria tomar providências. A orla e o calçadão são mencionados nas dicas, juntamente com os barcos que realizam passeios pelas Ilhas do Delta, assim como a ciclovia que acompanha a Av. Beira-Rio.

MAPA 1 - LUGARES MENCIONADOS NO *FOURSQUARE* SOBRE A USINA DO GASÔMETRO



Fonte: adaptado de OPENSTREETMAP FOUNDATION..., [202?].

Mas o grande destaque da Usina é, sem dúvidas, o *pôr do sol*, citado como símbolo da cidade e para o qual encontramos adjetivos como “único”, “perfeito”, “lindíssimo”, “incrível”, “deslumbrante”, “magnífico”, “fantástico”, “esplêndido”, “um espetáculo da natureza”, “energizante”, embora alguns fiquem “sem palavras” diante do fascínio de assisti-lo, pois ele “dispensa comentários” e até “faz sonhar”. Ele causa tamanha emoção em algumas pessoas que o visitam que é considerado não apenas o “mais lindo de Porto Alegre”, “mais lindo do estado” ou “do sul do Brasil”, mas também o “mais lindo do Brasil” e até o “mais lindo do mundo!”. Embora, obviamente, não seja consenso: “de fato não é o melhor do mundo, contudo é muito bonito, marcante e sem dúvida muito expressivo”. O afeto do porto-alegrense por essa paisagem é tão forte que algumas empresas se utilizam dele para divulgar sua marca: “Veja um belo pôr-do-sol com os amigos às margens do Guaíba. E veja a vida com um olhar inovador repleto de novas oportunidades. Unisinos

Porto Alegre. Somos infinitas possibilidades.” Mas a paisagem não precisa ser apreciada apenas pelos olhos nus, pois lá “as fotos ficam mágicas!”.

Dentro do prédio da Usina são destacados um café “simples”, no 2º andar, os banheiros (criticados pela sujeira), um bistrô e o terraço do 4º andar, lugar mais apreciado e que, quando está fechado, rende lamentos. As pessoas citam que lá há uma “exposição belíssima” e grama sintética “ótima para deitar e relaxar”, mas a maior dica é “subir pelas escadas até bem lá em cima pra curtir a vista” linda “do Guaíba e da cidade”. Pela sua geografia, o Guaíba se caracteriza como um lago, mas alguns usuários insistem em chamá-lo de rio, perpetuando uma memória antiga da população, que assim o conheceu. Aliás, essa não é a única informação equivocada para quem visita o terraço da Usina: um usuário cita a vista “show de bola” da Arena do Grêmio, mas esta informação está equivocada e ele provavelmente quis se referir ao Estádio Beira-rio.

Além da Arena do Grêmio equivocadamente citada, também foi mencionado por um usuário que a Usina fica “ao lado da Redenção”, o que não é verdade, pois estão localizadas a dois quilômetros de distância. Enquanto lugares distantes são lembrados, lugares próximos são esquecidos pelos usuários, como a Estátua de Elis Regina e a chaminé, que em nenhum momento é citada. A Rua dos Andradas e Av. Beira-rio são as únicas vias citadas, sendo desconsideradas outras vias de importância histórica próximas, como a Rua Duque de Caxias e a Rua Riachuelo.

No que tange às personagens, os próprios usuários se colocam como ocupantes do lugar, deixando transparecer seus afetos e vivências no lugar em trechos como “meu quintal de casa” e “minha vista de todos os dias”. Mas a Usina também “é onde os porto alegrenses se encontram no domingo de tarde”, “um dos locais mais plurais de Porto Alegre”, “bem frequentado”, com “pessoas bonitas passeando”, “pessoas liiindas”, “famílias descansando”, “crianças bonitas”, um lugar para “encontrar a gurizada”, e recomendado “para todas as idades”. O lugar é “meio populoso aos finais de semana” ou até mesmo “muito cheio”, sendo que “durante a semana é melhor, tem menos gente”. São mencionados os vendedores de lanches (alguns sem higiene, de acordo com um usuário), flanelinhas (mal encarados), os cães de rua e o funcionário “atencioso” do posto de informações. A Usina é um lugar que “só gaúcho tem”.

Com relação aos enredos, que são as atividades locais, trata-se de um “local público” com várias opções de diversão e lazer, contando com “todo tipo de atividade ao ar livre”, recomendado para caminhar, correr, andar de patins ou bicicleta, skate e atividades físicas. Além disso, é também um lugar para “descansar a mente”, “lagartear na grama de algum canteiro”, “re carregando as pilhas para semana” ou “naqueles dias em que a cabeça precisa ser esvaziada”. A região da Usina é o “melhor lugar para começar a manhã”, com destaque para o “domingão”, sendo um programa familiar em que “a dica é aproveitar ao máximo”: “tomar um chimarrão no final de tarde”

(ou “matear”, como referem alguns usuários), água de coco, pipoca doce ou então “salgados e quentão”.

Fugindo ao previsível, um usuário menciona uma atividade peculiar: dar umas “braçadas matinais” no Guaíba. Essa afirmação causa estranhamento, dado o fato do lago ser inadequado para banho, devido à poluição, pois recebe dejetos advindos da cidade, através do Arroio Dilúvio. Apesar da sujeira e dos demais problemas anteriormente mencionados sobre a Usina, ainda assim ela é um lugar altamente recomendado: “Quer viajar, vem pra cá. Tem <tipo praia>, sol”.

Os tempos das narrativas dos usuários sobre a Usina permeiam o passado, o presente e o futuro do lugar. O passado é lembrado em algumas dicas que citam sua história, especialmente nas narrativas de empresas que escrevem sobre o lugar. De acordo com essas dicas, o que é hoje um “espaço multicultural”, um “misto de museu e local de exposições e cultura”, já foi uma antiga usina que “produzia energia termoelétrica a partir da queima do carvão”, fornecendo “energia elétrica à base de carvão mineral para POA de 1928 a 1974, quando foi desativada.” Mas percebemos que os sujeitos que interagem com esse patrimônio atuam como testemunhas de suas transformações.

Um dos usuários relata suas impressões acerca de uma experiência anterior com o lugar: “em janeiro de 2016 era um dos espaços mais degradados e abandonados que conheci em Poa. Uma pena, pois tinha tudo para ser um vibrante centro cultural pra quem vem conhecer a cidade. Precisa melhorar.” O tempo passou, o lugar se transformou e o aplicativo é um lugar de registro das suas novas representações: “Nova Orla ficou de primeiro mundo! Não tem como não se apaixonar!” Nesse sentido, enquanto a história mais antiga do lugar é lembrada pelas empresas, sua história recente é rememorada pelas pessoas. Diante das transformações incessantes dos equipamentos urbanos, para quem quiser lembrar-se futuramente de como eles são, talvez o melhor seja seguir a dica deixada por um usuário: “bater algumas fotos antes da mudança”.

Mas a passagem do tempo não é compreendida apenas pela razão, pois a emoção é que dá a tônica à apropriação do espaço. O Gasômetro segue sendo “lindo como sempre” e, “desde sempre, é aqui o pôr-do-sol mais lindo do mundo!” Não à toa, um usuário inclui o lugar em seus sonhos de vida: “um dia.... ainda mudo p poa, em definitivo... e vou todos os dias no gasômetro...#sonhodeconsumo”. Conforme Santos (2002), o tempo dos sujeitos individuais é sonhado, vendido e comprado, simbólico, mítico e das sensações, mas também limitado, porque precisa ser referido ao tempo histórico, que é o tempo da sucessão, o tempo social, dividido entre o ontem, o hoje e o amanhã. E assim, vivendo o presente e lembrando o passado, vamos projetando construir o futuro, presenciando uma Usina do Gasômetro que está “cada dia melhor”, conforme a última dica coletada no aplicativo, publicada em 2020.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo evidenciou o quanto as mídias sociais, devido às trocas simbólicas e ao compartilhamento de lembranças e afetos que possibilitam, cada vez mais, são responsáveis pelo armazenamento das memórias dos cidadãos com as cidades que habitam. Os aplicativos que utilizam geolocalização orientam os transeuntes em suas perambulações pelas cidades e, em um contexto no qual os próprios usuários são os produtores dos conteúdos acessados, essa interação é amparada nas dicas dos seus pares. Embora não seja seu propósito inicial, o *Foursquare* se apresenta como um espaço privilegiado de compartilhamento de lembranças sobre a cidade, mas também de registro das mudanças na paisagem.

Nas dicas analisadas, chama atenção que, enquanto a história antiga do lugar é lembrada especialmente pelos perfis de empresas, sua história recente é citada por aqueles que a presenciaram: as próprias pessoas. Nesse sentido, a vivência dos cidadãos com o lugar é fundamental para conformar as dicas publicadas no aplicativo, pois eles possuem tendência a compartilhar uns com os outros suas próprias impressões sobre a urbe – embora também reproduzam representações que “ouviram falar”, como é o caso da afirmação “pelo que entendi, é o cartão postal de poa”, que dá título a este trabalho.

Nesse sentido, percebemos que a memória afetiva é fundamental na relação que os usuários do aplicativo constroem com o lugar, projetando nele seus sonhos, esperanças e utopias. A identificação dos cidadãos com os lugares da cidade ocorre através do seu sentimento de pertencimento com eles, contexto no qual o lugar torna-se depositário de recordações e afetos.

REFERÊNCIAS

- ABREU, M. A. Sobre a memória das cidades. **Revista da Faculdade de Letras**, Porto, v. 14, p. 77-97, 1998.
- ARANTES, A. A. Patrimônio cultural e cidade. In: FORTUNA, C.; LEITE, R. P. (Orgs). **Plural de cidade: novos léxicos urbanos**. Coimbra: Edições Almedina, 2009. p. 11-24.
- CASALEGNO, F. Federico Casalegno: uma abordagem ecológica da memória em rede. In: CASALEGNO, F. **Memória cotidiana: comunidades e comunicação na era das redes**. Porto Alegre: Sulina, 2006. p. 19-33.
- CUNHA, M. R. Memória na era da reconexão e do esquecimento. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 17, p. 103-117, 2011.
- DODEBEI, V. Digital virtual: o patrimônio no século XXI. In: DODEBEI, V.; ABREU, R. (Org.). **E o patrimônio?** Rio de Janeiro: Contra Capa; PPGMS/UNIRIO, 2008. p. 11-32.

- DODEBEI, V. Patrimônio e memória digital. **Morpheus**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 8, 2006.
- GANCHO, C. V. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 2002.
- GONDAR, J. Cinco proposições sobre memória social. **Morpheus**, Rio de Janeiro, v. 9, n. 15, p. 19-40, 2016.
- HALBWACHS, M. **A memória coletiva**. São Paulo: Vértice, 1990.
- MESQUITA, Z.; SILVA, V. P. Lugar e imagem: desvelando significados. **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, n. 34, p. 116-138, jul./dez. 2004.
- MOTTA, L. G. **Análise crítica da narrativa**. Brasília: Editora UnB, 2013.
- OPENSTREETMAP FOUNDATION CONTRIBUTORS. **OpenStreetMap**. [s.l.]: [202?]. Disponível em: <www.openstreetmap.org>. Acesso em: 12 maio 2020.
- PRATA, J. M. **Patrimônio cultural e cidade: práticas de preservação em São Paulo**. 2009. 182 f. Tese (Doutorado em Arquitetura e Urbanismo) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, 2009.
- SANTOS, M. **O tempo nas cidades**. *Ciência e Cultura*, São Paulo, v. 54, n. 2, p. 21-22. out./dez. 2002.
- SCHITTINE, D. V. Memória virtual: construção de arquivos e instrumentação de leitores na internet. **Artefactum**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 3, p. 152-171, jul. 2009.