

A EFEMERIDADE E A VIRTUALIZAÇÃO DAS MEMÓRIAS DA CIDADE

Luis Fernando Herbert Massoni

Valdir Jose Morigi

RESUMO

O presente estudo objetiva analisar de que modo são construídas as memórias da cidade em ambientes virtuais, a partir do compartilhamento de informações por usuários de redes sociais virtuais. Realiza uma discussão teórica a partir de conceitos como virtualização da memória, memória virtual e efemeridade. Apresenta e discute as potencialidades do aplicativo *Foursquare* como meio de memória das cidades. O *Foursquare* utiliza geolocalização para proporcionar vivências na cidade e possibilita aos seus usuários compartilhar informações sobre o ambiente urbano. Compreende que a efemeridade faz parte do cotidiano dos cidadãos das grandes metrópoles, seja na vivência fugaz com a cidade ou no compartilhamento incessante de informações na *web*. O efêmero é, assim, concebido como fenômeno que perpassa a vida dos sujeitos, seja *online* ou *off-line*. As memórias virtuais são construídas sob a égide da efemeridade e, portanto, faz-se necessário repensar a forma de perceber a memória e sua relação com a passagem do tempo.

PALAVRAS-CHAVE: Efemeridade. Memórias Virtuais. Memórias da Cidade.

ABSTRACT

The present work analyzes how memories of the city are built in virtual environments, based on the sharing of information by users of virtual social networks. It carries out a brief theoretical discussion about concepts such as memory virtualization, virtual memory and ephemerality. Moreover, it presents and discusses the potentialities of the Foursquare application as a means of memory of cities. Foursquare uses geolocation to provide experiences in the city and allows its users to share information about the urban environment. The application understands that ephemerality is part of everyday life in a metropolis, whether online or offline, whether in the fleeting experience with the city or in the incessant traffic of information on the web. Memories are constructed under the aegis of ephemerality and it is therefore necessary to rethink the way in which we perceive and conceive the relation between memory and the passage of time.

KEYWORDS: Ephemerality. Virtual Memories. City Memories.

INTRODUÇÃO

As cidades são os espaços públicos de convivência, troca de afetos, debate e onde exercemos a cidadania. É no caos das grandes metrópoles que encontramos a aglomeração de indivíduos oriundos de diversos lugares, compondo um cenário ideal para sociabilidades. Nessas relações, interagimos uns com os outros e também com o próprio ambiente, palco desse encontro, desenvolvendo vivências com ele,

produzindo e trocando informações e impressões sobre a cidade.

Andar pela cidade, admirar suas paisagens, sentir seus cheiros, apaixonar-se em suas esquinas – e até mesmo apaixonar-se por elas... a cidade é, sem dúvidas, um lugar repleto de lembranças que são rememoradas quando por ela transitamos. O traçado urbano se revela em nossa vivência com a cidade como um mundo a ser descoberto, ela é um composto de edifícios, paisagens e pessoas, apresentando-se de forma tão complexa que, muitas vezes, seus detalhes nos fogem aos olhos.

Essa vivência com a urbe é tão emblemática que se torna fundamental na formação de nossas identidades. Mesmo assim, o transitar pela cidade se caracteriza pela sua fugacidade, devido às exigências da acelerada vida contemporânea. Percorrendo a cidade já conhecida para ir ao trabalho ou ao estudo, traçamos um roteiro quase mecânico por ela e, muitas vezes, não paramos para contemplar seus detalhes. Conhecendo uma nova cidade, temos, do mesmo modo, nossos olhares direcionados pelos guias turísticos para contemplarmos apenas alguns elementos. É a efemeridade da vivência no espaço urbano e o desafio de registrar nossas memórias com ele que nos inspiram a refletir sobre o tema.

Ao mesmo tempo em que a vida contemporânea proporciona uma vivência efêmera das cidades, ela também nos apresenta meios de registro de nossas memórias urbanas. É o caso das redes sociais virtuais, espaços colaborativos marcados pelo intenso fluxo informacional construído pelos relatos de seus usuários. Dentre outras redes, destacamos o *Foursquare*, por ser um espaço de compartilhamento de informações decorrentes da vivência dos sujeitos com as cidades, configurando como um meio de virtualização das memórias da cidade.

A EFEMERIDADE DAS INFORMAÇÕES E A VIRTUALIZAÇÃO DAS MEMÓRIAS DA CIDADE

A sociedade contemporânea nos impõe um ritmo de vida cada vez mais veloz. Conforme afirma Trivinho (2007, p. 91-92), a velocidade não é um simples acontecimento, “[...] é, pelo contrário, o que caracteriza a própria presentidade: tempo irreversível da imediatez, inexorável em sua natureza e em sua tendência à

complexização progressiva”. Isso se expressa nos diversos setores da sociedade em que ocorre o compartilhamento constante de informações, gerando fluxos informacionais jamais imaginados, resultantes das mudanças tecnológicas incessantes. O “vetor da velocidade” se desdobrou pelos sentidos humanos, afetando as interações da vida social e pessoal, tornando-se visível através da intensidade. Como lembra o autor:

A velocidade que anima e rubrica a vida humana atual nivela o social à lógica e às necessidades de reprodução das maquinarias, e o faz segundo a matriz tecnológica mais sofisticada e ‘inteligente’ – a informática –, na esteira da instantaneidade do tempo real das telecomunicações. (TRIVINHO, 2007, p. 91).

As redes sociais virtuais propiciam e destacam a busca pela visibilidade, além de favorecer as interações entre os usuários. Para Baudrillard (1996), o ideal desses ambientes é que as informações “girem em órbita”. Essa “colocação em órbita” se refere àquelas informações que foram liberadas para entrarem em circulação na rede. Nesse contexto, o virtual é que possibilita o “orbitar” das informações, uma vez que a função dessa circulação é “fomentar e alimentar as redes” (BAUDRILLARD, 1996, p. 10). Nesses ambientes, as informações são disseminadas e ficarão publicadas no *feed* de todos aqueles que fazem parte da sua rede e retornarão a aparecer conforme a intensidade das interações entre os demais usuários participantes da rede. Desse modo, os vídeos, as notícias, os *memes*, entre outros conteúdos informativos, regressam de vez em quando nas discussões e nos compartilhamentos realizados.

Essa interação com as mídias virtuais nos apresenta novas formas de lidarmos com a memória, responsável pelo sentimento de pertencimento à comunidade ou ao grupo social e pelos vínculos que estabelecemos uns com os outros. Conforme Gastal (2006), a tecnologia altera nossa relação com a memória pessoal e coletiva ao torná-la mais sofisticada, alterando sua relação com o tempo.

O desenvolvimento dos sistemas de comunicação redefine a memória, tornando seus contornos mais frouxos e imprecisos, isso porque modifica o acesso e a forma de estocar as informações, alterando nossa relação com o saber e a memória

(CASALEGNO, 2006). O lugar, nesse contexto, também é reconfigurado, pois “[...] nossas comunidades se estendem para o nível planetário, ao mesmo tempo em que elas se tornam progressivamente locais” (CASALEGNO, 2006, p. 19). Não apenas a forma como nos relacionamos com a memória é alterada, mas também a própria concepção que temos dela, sendo necessário contemplá-la sob uma nova perspectiva. Para Casalegno (2006), é necessário termos uma “visão ecológica” da memória, tornando-nos sensíveis ao acesso universal e à superposição do território a partir das informações digitais do ciberespaço.

Outro aspecto que tomamos como pressuposto para estudar as memórias virtuais é o de que, diferentemente do que se poderia supor, a vivência virtual não quebra vínculos identitários que possuímos com os lugares. As informações digitais disponíveis pelo território exaltam os laços físicos, tornando o ambiente uma verdadeira interface da memória (CASALEGNO, 2006). Nesse sentido, ao contrário de enfraquecer nossas relações com o território, esses ambientes possuem o potencial de fortalecê-los, à medida em que se tornam espaços de construção de narrativas sobre o próprio ambiente no qual vivemos.

Entretanto, é necessário considerarmos que a cultura do efêmero se manifesta também nos ambientes virtuais, espaço no qual as informações são compartilhadas. O caráter efêmero das informações se observa através da busca por conteúdos de curta duração, da constante exposição, das postagens com demasia de imagens banais e descartáveis. Baudrillard (1996) comenta que, por meio das tecnologias, criamos uma cultura de imagens, de coisas efêmeras, transparentes e que facilmente podem desaparecer. Para o autor, a realidade virtual extrapolou de tal forma o real presencial, que alterou completamente a ligação entre eles. A imersão e a representação no virtual se mostram tão consistentes que este gera no real uma hipertrofia. Nos ambientes virtuais, são postados conteúdos informacionais instantâneos e dispersos que possibilitam a transitoriedade das memórias.

A TRANSITORIEDADE E A VIRTUALIZAÇÃO DAS MEMÓRIAS E O TEMPO

A memória vem se transformando de tal modo que os métodos até então vigentes para o seu estudo parecem não corresponder mais às novas questões que

se apresentam. Na concepção de Cunha (2013), os estudos de memória tradicionalmente partiam de uma perspectiva linear, pois examinavam passado, presente e futuro exatamente no lugar em que ocorreram, sendo que as memórias pessoais eram tratadas de forma individual, restringindo-se à experiência da pessoa que as viveu. Esse padrão se complexifica, quando, nas redes sociais virtuais, contamos histórias de todas as épocas para muitas pessoas (quaisquer que possam e desejem acompanhá-las), registrando nossas percepções sobre os lugares que visitamos, nossas vivências em 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).

Com a possibilidade de nos tornarmos produtores, em vez de apenas receptores de informação, Cunha (2011) compreende que esse contexto proporciona a construção de uma memória com bases diferentes daquela até então conhecida. Ela compreende que 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 reencontramos.

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 sobre os quais 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).

Assumindo o papel de protagonistas na narração de histórias, nos tornamos produtores de informação, temos a oportunidade de nos “fazer ouvir” por meio das narrativas que construímos. 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.

Nesse sentido, a memória é construída no espaço do *entre*, ou seja, é o conjunto dos depoimentos e as relações que estabelecemos entre eles que forma as narrativas estruturantes da memória compartilhada no ambiente virtual. Os mosaicos que montamos, quando narramos nossas histórias (HENRIQUES; DODEBEI, 2013), se fundem em uma narrativa única, mesmo que transpassada por tensões decorrentes das diferentes visões de mundo dos sujeitos envolvidos.

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, segundo 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, sendo um modo de experimentação do mundo real através do virtual midiático e tecnológico. Monteiro, Carelli e Pickler (2006) afirmam, por outro lado, que 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.

Contudo, a memória virtual parece se caracterizar pela fugacidade, liquidez e, assim, em um período curto de tempo pode vir a se tornar inútil, obsoleta, inacessível

à memória registrada, ou mesmo apagada por nós ou pelos outros. Nela, podemos contar somente com a informação imediata e instantânea, seu presenteísmo acessível nas redes – regime instaurado pela descartabilidade e pela efemeridade de tudo que passa diante dos nossos olhos e não conseguimos eternizar.

A VIRTUALIZAÇÃO E AS MEMÓRIAS VIRTUAIS

Apoiada em Baudrillard, Lacerda (2017) afirma que a virtualização e as interfaces digitais possibilitaram a criação da multiplicação de várias versões de si e de avatares de si. Assim, construímos o nosso duplo ou os vários duplos. Conforme a autora (2017, p. 10), “a constante atividade de manutenção desse personagem mal espelhado de nós mistifica a farsa que é esse duplo, pois não passa de um espectro que em nada pode nos substituir, a não ser distantemente representar-nos num âmbito imaterial.” A esse respeito, Baudrillard (1996) afirma que não temos mais tempo de procurarmos uma identidade nos arquivos, em uma memória, pois:

Necessitamos de uma memória instantânea, uma conexão imediata, uma espécie de identidade publicitária que possa ser comprovada no mesmo momento. Assim, o que hoje se busca não é tanto a saúde, que é um estado de equilíbrio orgânico, mas mais uma expansão efêmera, higiênica e publicitária do corpo – muito mais uma performance que um estado ideal. (BAUDRILLARD, 1996, p. 29).

Para continuarmos tecendo esta reflexão sobre os processos de virtualização das memórias, cabe ponderarmos a respeito do entendimento que possuímos sobre memória virtual. Compreendemos que o digital antecede o virtual e é a sua forma enquanto este ainda não foi compartilhado em ambientes colaborativos. Ou seja, o que diferencia a memória virtual da memória digital é a socialização. Esse é o viés seguido por Mangan (2010), quando afirma que a memória digital é necessária para a existência da memória virtual, pois um registro digital apenas possui significado enquanto memória social caso se torne virtual.

Ocorre um processo comunicativo quando da virtualização do documento, pois é quando ele é divulgado que o privado se converte em público, tornando-se, assim, passível de reescrita coletiva, conforme Mangan (2010). Nessa concepção, quando o

documento digital se torna também virtual, ele passa a ser acessível por um número ilimitado de pessoas, criando novos espaços virtuais de memória, atuando como repositórios de memória digital e socializando a informação através da *web*.

Os documentos compartilhados no ciberespaço tornam-se recurso informacional e passam a compor o estoque de informações formador da memória virtual (DODEBEI, 2006). Além disso, cabe ponderar que “[...] 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” (MORIGI; MASSONI, 2015, p. 510). No ciberespaço, os objetos são criados, circulam, são assimilados e recriados, mas a percepção humana não dá conta de acompanhar esses movimentos em toda sua intensidade. 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, contribuindo para a construção de memórias virtuais, que são coletivas, interativas e processuais.

Dodebei e Gouveia (2008) identificam que as memórias informacionais geridas em ambientes virtuais não são meros bancos ou bases de dados, aproximando-se mais de centros de conhecimento, devido à reformatação das informações que decorre de seu processamento contínuo, estando em constante movimento, possibilitando a interseção no lugar da soma. As autoras entendem que ambientes virtuais que contêm relatos e depoimentos permitem o registro das memórias individuais, tornando público o que até então era 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 EFEMERIDADE DAS INFORMAÇÕES E AS MEMÓRIAS VIRTUAIS DA CIDADE

Formadas abertamente e em constante fluxo, as memórias virtuais emergem em um contexto que altera também a forma como nos relacionamos com o passado. Segundo Cunha (2013), elas possuem 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 abundância de informações, tida como motivo de uma suposta “era do esquecimento”, precisa ser repensada. Isso porque estamos diante de uma nova configuração das memórias, formadas por encontros, desencontros e reencontros, além de uma multiplicidade de informações em larga escala, formando 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).

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 (CUNHA, 2011). O que define esses espaços como novos meios 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, para Cunha (2011), as relações que permeiam a memória são mais importantes do que o lugar que as preserva.

Essas memórias construídas pelas narrativas em ambientes virtuais possuem o potencial de se contrapor à memória oficial, geralmente seletiva, tida como “verdadeira”. Antigamente, ainda segundo Cunha (2011), estudar a memória significava estudar a história, ao passo que estudar a memória, atualmente, significa descascar camadas históricas escritas no presente. Jamais imaginamos que

seríamos responsáveis pela escrita de nossas memórias em um tempo presente, organizado em escala coletiva e planetária, orientando-nos por um modelo não-linear, em que a construção da memória tornou-se universal sem ser totalizante (CUNHA, 2011; 2013).

As informações compartilhadas no ciberespaço adquirem abrangência global, interação e passam a compor outra memória – ou o seu duplo –, que é maior, multifacetada e coletiva, a memória da comunidade virtual (MORIGI; MASSONI, 2015). Essa 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). Produzir e compartilhar informações em ambientes virtuais são ações que se enquadram no contexto de comunicação das nossas representações, uma vez que elas estão presentes nessas informações que produzimos sobre os lugares, contendo referências sobre as cidades onde habitamos.

Entretanto, o caráter efêmero e fugaz das informações disponibilizadas em rede acaba por comprometer a inicialmente pretendida preservação da memória, na medida em que, assim como surgem novos ambientes de memória virtual, eles rapidamente tornam-se obsoletos, caem em desuso e acabam por ser extintos. Ou seja, embora se configurem como espaços de memória, os ambientes virtuais ainda estão cercados pela problemática de não garantirem a sua efetiva manutenção ao longo do tempo. Trata-se de um registro de memória, mas que parece não se comprometer com a sua perpetuação, e é daí que surge a necessidade de repensar a relação entre o tempo e a memória.

A memória virtual da cidade é construída pelas informações que compartilhamos sobre ela, 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). Marcadas por nossas visões de mundo, essas informações são mais “orgânicas”, mais próximas dos sujeitos narradores que as produzem, caracterizando-se pelo enquadramento que fazemos da cidade.

Muito distantes de serem depositários de memória, a dinamicidade desses ambientes lhes garante uma constante reconfiguração e reconexão com as

memórias, que se encontram em acelerado processo de transmutação, formando-se e transformando-se incessantemente, a partir do fluxo informacional protagonizado pelos sujeitos que nelas interagem. Essas memórias se constroem através de nossas narrativas e parecem ser uma tendência adequada ao fluxo informacional incessante característico da sociedade contemporânea. Como observamos antes, um bom exemplo de ambiente virtual é o aplicativo *Foursquare*, que caracterizamos como meio de memória da cidade, pois nele é possível narrarmos um pouco de nossas efêmeras vivências da cidade.

O *FOURSQUARE* E A EFEMERIDADE DAS INFORMAÇÕES NA CONSTRUÇÃO DAS MEMÓRIAS DA CIDADE

O *Foursquare* é um aplicativo de geolocalização que contém informações compartilhadas pelos seus usuários. Trata-se de uma rede social virtual acessível por meio de um *site* e de um aplicativo tecnológico gratuito, que faz uso de localização inteligente para criar vivências com a cidade. Pertence à empresa de mesmo nome e, conforme Pellanda (2011), foi concebido em 2008 por Dennis Crowley e Naveen Selvadurai, embora a versão final pública seja de 2009.

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.

No *Foursquare*, temos acesso a recomendações de lugares próximos ou podemos pesquisar no aplicativo e encontrar informações sobre outros locais, como restaurantes, bares, *shoppings*, museus, monumentos, cidades, ruas, bairros, etc. É possível, também, explorar um mapa em que o local fica assinalado, facilitando a sua localização. O aplicativo ainda permite avaliar o lugar; e é apresentada a nota média dada a ele, que varia entre 0 e 10, com base 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 1.

Figura 1 – Opções de Avaliações dos Lugares no Aplicativo *Foursquare*



Fonte: adaptado do aplicativo *Foursquare*

É possível deixar uma “dica” sobre o lugar, enfatizando o que ele “tem de bom”. Neste momento, além de escrever um texto, podemos postar uma foto relacionada ao local. Também podemos “salvar” o lugar, tornando-o facilmente recuperável posteriormente. São apresentadas as “dicas” deixadas por outras pessoas àquele local, sendo também possível recuperar as opiniões de outros usuários utilizando *tags*.

Há a possibilidade de escolher ler as dicas dos usuários em ordem cronológica ou em ordem de relevância, permitindo, por exemplo, identificarmos se há alterações no conteúdo das narrativas sobre os lugares ao longo do tempo. Quando lemos a dica deixada por alguém, é apresentada a data em que foi publicada, sendo também possível “salvar” e “curtir” tal opinião, fortalecendo o seu peso mediante as demais.

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 pelo 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 em que 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”.

O *Foursquare*, por meio da geolocalização, permite obter informações a respeito de locais próximos. Quando adentramos em determinado lugar (bairro, estabelecimento, cidade, etc.), o aplicativo automaticamente nos apresenta dicas de outros usuários, deixando em evidência as opiniões de pessoas conhecidas do usuário (se nos conectamos através da conta do *Facebook*, por exemplo, ficarão em evidência as dicas dadas pelos nossos amigos da 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.

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 seu perfil. Podemos perceber que essas opções formam um itinerário memorial da cidade, na medida em que são apresentados locais semelhantes àqueles que acessamos. Toda essa dinâmica é realizada através de

algoritmos que identificam os gostos dos usuários, o que se soma às dicas deixadas por eles. Transitar pela cidade utilizando o *Foursquare* nos permite descobri-la a partir de trajetos já realizados, pois somos guiados por esse fluxo formado pelas informações compartilhadas por outras pessoas. O aplicativo se caracteriza como um guia cultural e gastronômico de cidades, baseado nas opiniões de seus usuários.

Conforme Pellanda (2011), o *Foursquare* 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, sendo um pioneiro modo de contextualização do espaço físico. O aplicativo permite anexar sentidos aos lugares, fazendo com que o espaço perca seu caráter abstrato e genérico, pois se refere à constituição do lugar (SOUZA; CUNHA, 2012). Emana da localidade um senso de subjetividade, identidade e história edificado pelas relações das pessoas com aquele ponto do espaço.

As geografias pessoais e coletivas constituídas pela dinâmica lúdica do serviço não são simplesmente homogêneas nem negações do formato tradicional do lugar, uma vez que as localizações marcadas e comentadas possuem significado para os usuários. Para Souza e Cunha (2012), o foco dos usuários não é a mera explanação do espaço urbano, mas, sim, o estabelecimento de vínculos com seus pares. Essa percepção corrobora com a ideia defendida por Casalegno (2006), para quem as comunidades virtuais formadoras da memória em rede são fundadas na empatia entre seus membros, na paixão e na emoção.

Na concepção de 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 por meio 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 e entendemos que tal dialética é propícia à construção de memórias virtuais das cidades.

No entanto, o registro de nossas impressões sobre a urbe no aplicativo

possibilita a comunicação da informação que produzimos, mas parece estar longe de garantir a sua preservação, pois esses ambientes também se caracterizam pela perda de informações, seja pela obsolescência do ambiente ou por outros motivos, inclusive o encerramento das atividades da empresa que o mantém. Daí surge o impasse da falta de permanência das informações no aplicativo, afetando-o enquanto meio de memória, pelo seu caráter instantâneo.

Por outro lado, faz-se necessário repensarmos se podemos enquadrar o aplicativo nos mesmos parâmetros tradicionalmente utilizados para analisar os ambientes de registro memorial. Acreditamos que, no caso do *Foursquare*, o sujeito que nele publica “dicas” sobre a cidade não está interessado necessariamente em que essa informação permaneça recuperável permanentemente, pois o seu objetivo é compartilhar a sua impressão sobre o lugar, possibilitando aos demais usuários conhecer um pouco mais sobre ele. O sujeito que, em suas efêmeras vivências com a cidade, publica informações em um ambiente como esse, não tem a garantia de perpetuação de suas narrativas, pois o aplicativo é concebido em um contexto no qual a efemeridade se faz constantemente presente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Transitar pela cidade nos faz deixar nela nossos vestígios e carregar um pouco dela em nossas memórias, algumas vezes não condizentes com a realidade, pois sempre amparadas na subjetividade que caracteriza a vivência urbana. Vivência essa na qual produzimos representações sobre tudo o que nos interessa, nos toca e nos move, incluindo-se aí a cidade vivida, amada e pensada. Através do compartilhamento e da mediação de informações, o aplicativo *Foursquare* nos permite registrar impressões sobre a cidade, seus espaços e fenômenos e, assim, compartilhamos informações sobre nós mesmos, pois somos nós que damos vida à cidade.

Vivemos em um tempo em que tudo é passível de ser registrado e os espaços cada vez mais são controlados sob a égide da velocidade das informações nos ambientes virtuais. Somos convocados a criar imagens efêmeras com avidez, o que

nos impõe uma aceleração do tempo e uma produção cada vez maior, nos moldando às regras do regime à medida que somos chamados a consumir e compartilhar as informações em rede. Novos parâmetros de conceber a vida foram criados, o que antes era percebido com eterno deu lugar ao efêmero, dimensão cultuada nos ambientes virtuais e também fora deles. O *Foursquare* possibilita o registro dos lugares visitados pelos cidadãos e, assim, diante de tantas informações, cada lembrança da cidade, ao ser compartilhada, clicada e acessada, torna a memória fugaz e banal, posta a serviço da efemeridade que nos corrói.

Os dispositivos digitais que utilizamos contemporaneamente, como, por exemplo, os *smartphones*, nos possibilitam registrar memórias da cidade enquanto transitamos por ela. Entretanto, não há a garantia de que essas memórias sejam preservadas, tornando-se recuperáveis daqui algum tempo, tendo em vista que muitos ambientes virtuais ainda não possuem políticas ou garantias de arquivamento dos documentos neles compartilhados. A questão que surge é: devemos continuar analisando esses novos meios de memória a partir dos mesmos critérios que utilizávamos antes deles mesmos surgirem? Ou está na hora de pensarmos a memória a partir de uma nova perspectiva, repensando a relação entre a memória, a preservação e o tempo? A realidade nos evidencia que, independente de estarmos *online* ou *off-line*, a efemeridade caracteriza nosso cotidiano e dela não podemos fugir. O dilema que fica é se o efêmero deve ser encarado como problema ou apenas elemento constituinte de nossas novas formas de lidar com o tempo e, conseqüentemente, com a memória.

REFERÊNCIAS

BAUDRILLARD, J. *A transparência do mal*. São Paulo: Papyrus, 1996.

CASALEGNO, F. Federico Casalegno: uma abordagem ecológica da memória em rede. In: _____. *Memória cotidiana: comunidades e comunicação na era das redes*. Porto Alegre: Sulina, 2006. p. 19-33.

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.

DODEBEI, V. Cultura digital: novo sentido e significado de documento para a memória social? *DataGramaZero: 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. *DataGramaZero*, Rio de Janeiro, v. 9, n. 5, out. 2008.

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

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

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.

LACERDA, I. A cultura do efêmero: o formato Snapchat nas redes sociais, a vontade de exposição e a construção da imagem individual. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 22., 2017, Volta Redonda. *Anais... Volta Redonda: UniFOA*, 2017. p. 1-12.

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.

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.

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.

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.

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.

TRIVINHO, E. *A dromocracia cibercultural*. São Paulo: Paulus, 2007.

SOBRE OS AUTORES

Luis Fernando Herbert Massoni

Doutorando e mestre em Comunicação e Informação (PPGCOM/UFRGS). Bolsista da CAPES.

Valdir Jose Morigi

Professor titular da FABICO/UFRGS e do PPGCOM/UFRGS. Doutor em Sociologia (USP) e pós-doutor em Memória Social (UNIRIO).