

CIDADE RE-SIGNIFICADA: UMA TRÍADE ENTRE O REAL, O FICCIONAL E O IMAGINÁRIO

Lais Romero Pancote¹

Resumo

O propósito deste artigo é refletir sobre novas formas de interação entre as cidades, enquanto espaços eletrônicos, e seus atores sociais. Leva-se em consideração que a cidade não se caracteriza mais como um suporte publicitário, ela se caracteriza como uma grande mídia, proporcionando aos seus habitantes diferentes possibilidades de construção de um imaginário sobre sua própria identidade. Para tanto serão apresentadas algumas imagens de algumas cidades veiculadas no Google Street View. Trata-se de resultados da pesquisa em desenvolvimento “Cidade e Imaginário: novas configurações do espaço para as interações comunicacionais”, que se inicia com o estudo da relação entre o contexto urbano e publicidade exterior, e se estende às diferentes formas de manifestações publicitárias, analisadas fora do epicentro das mídias.

Palavras-chave

Interatividade; usuário; cibercidade; imaginário.

Abstract

The purpose of this paper is discussing the different forms of interaction between cities, while electronic spaces, and their social actors. It takes into account that the urban visual landscape does not longer serve only as support for advertising, the cities reach a level that characterizes the cotemporary media, providing its inhabitants different possibilities to construct an imaginary about their own identity. To complement this idea will be analyzed some photography that are available in Google Street View. These are the results of a research in development “City and Imaginary: new configurations of space for communicative interaction”, which begins with the study of the relation between the urban and outdoor advertising, and extends to different forms of advertising events, analyzed outside the epicenter of the media.

Keywords

Interactivity; user; cybercity; imagination.

A cidade constitutiva de sentidos

A proposta deste artigo é incentivar uma reflexão sobre as diferentes formas de sentir a cidade, considerando que a interseção entre o real e o virtual estabelece uma nova configuração de possibilidades de significação de um espaço imaginado. Pretende-se analisar a cidade pós-moderna enquanto um espaço desterritorializado e ambíguo, mas que, ao mesmo tempo, fornece ferramentas de informação e comunicação para intervenções sociais, políticas e econômicas, configurando uma nova imaginabilidade para os cidadãos, que, por meio da interatividade, criam uma espécie de nova realidade, moldando o ambiente e seus elementos de acordo com sua vontade, criando versões da realidade, construindo uma ficção.

Propõe-se estudar autores que discorrem sobre as cidades enquanto um imaginário, autores que traçam a noção do que vem sendo chamado de cidades digitais ou cibercidades, procurando compreender suas características e suas peculiaridades, e autores que discorrem sobre a cidade como palco para as interações comunicacionais entre os elementos que a constituem e seus atores sociais. Deve-se acrescentar, porém, que ao invés de considerar a cibercidade, decorrente das novas tecnologias, como uma hiper-realidade, será considerada também no sentido de uma imaginabilidade construída, ou melhor, de uma outra realidade construída.

Considera-se que o que une as diferentes formas de sentir e interagir no espaço urbano é a disponibilidade do usuário em agregar elementos que auxiliem na construção de uma imagem. Quando se vive em uma cidade e faz-se ativamente participante das atividades que a cidade proporciona, percebe-se alterações nos espaços e transformações da cidade a cada nova configuração. E não apenas a cidade constituída de concreto e aço, a imaginabilidade dos habitantes também sofre alterações. As transformações ou remodelagens sucessivas da paisagem modificam as imagens-referências ou criam-se novas que alteram a imagem pública de locais que já havia instaurado um imaginário coletivo. Dentro do ciberespaço as cidades se transformam na velocidade da informação, são constantemente remodeladas ou reconfiguradas a serviço de uma rapidez que nem sempre os participantes conseguem acompanhar.

Portanto, se há diferenças no modo de interação entre o habitante e cidade e entre usuário e cibercidade, de que maneira os internautas, participantes dessas novas formas de configuração do espaço das cidades, percebem essas transformações e como é construída uma realidade ficcional tendo em vista as constantes atualizações desses espaços?

Percebe-se, entretanto que há diferentes gamas de possibilidades de transmissão da informação presentes nos novos meios de configurações de cidade, o que faz instaurar novos meios de compreensão das relações sociais. Cidades não mais construídas por meio de estratégias e planejamentos urbanos, lugar em que a arquitetura (como projeto arquitetônico) adquire o papel principal, percebe-se que agora, as cibercidades se configuram como espaços destinados para articulações da realidade numa dimensão virtual.

Ao percorrer um lugar no ciberespaço percebe-se que o usuário circula em um local desterritorializado, cujos pontos de referências e os caminhos não são materiais, um local onde todo e qualquer tipo de experiência, embora seja interativa, é uma experiência solitária.

Entretanto, percebe-se que a interação entre usuário e cibercidade permite novas formas de construção de imagens. A construção de imagens pautadas por meio da interação configura a cidade de acordo o imaginário de cada cidadão. Ou seja, os cidadãos ao perceberem que também fazem parte das cibercidades, no sentido de poderem interagir socialmente, passam a constituir relações afetivas com o espaço virtual, constroem suas imagens de acordo com aquilo que acreditam, disponibilizam para outros usuários também terem acesso e acabam construindo uma realidade imaginada coletivamente da cidade, uma história que passa a adquirir características da ficção, só que no âmbito do virtual.

O que ocorre no ciberespaço é uma potencialização das relações sociais, as cidades continuam sendo locais de propagação de imagens figurativas, mas é nas cibercidades que os habitantes adquirem uma interação maior e acabam agindo como co-autores quando se trata da construção das imagens da cidade.

A cidade desterritorializada

Este século vem sendo marcado de maneira rigorosa pela globalização da sociedade, carregando de novos significados as relações espaço-tempo. Novos modos de pensar e de viver são determinantes para um cenário onde as mídias são cambiantes. A cidade pós-moderna enquanto um espaço desterritorializado e ambíguo implica em novos estilos de viver, de morar, de consumir e de sentir. “A intensificação da atividade comercial e a complexidade do trânsito nas grandes urbes do início do século XX converteram a cidade num ambiente muito mais abarrotado, temível e caótico do que jamais havia sido antes” (Singer, 2001 *apud* Felinto, 2006, p. 80).

Lemos (2008), quando fala de territorialização e desterritorialização, afirma que a vida social deve ser compreendida como uma mobilidade e não como uma construção fechada. Postula que criar um território é se apropriar, “material e simbolicamente, das diversas dimensões da vida”, toda “territorialização é uma significação do território” e toda desterritorialização implica na “re-significação”. São todos processos interligados:

Se pensarmos em civilizações pré-modernas, o território físico é lugar de controle sobre os aspectos da vida material. Delimitar o seu território significa aqui controlar as condições materiais de existência (acesso a bens materiais e defesa contra inimigos). O processo de territorialização se dá aqui pelo apego a terra. São, no entanto, processos desterritorializantes como a religião e o mito que dão sentido a essa apropriação do território. A linguagem, a arte, a técnica, a religião são aqui mídias, ativadoras de processos desterritorializantes, em um território físico muito bem delimitado. (Lemos, 2008).

A sensação que se tem atualmente, com a globalização, o multiculturalismo, as crises entre fronteiras, é que se está vivendo fenômenos de desterritorialização constantes. A cibercultura, entretanto, de acordo com essas mesmas características que se tem no real, também é uma cultura deterritorializante. “Ele [o ciberespaço] é controlado por mecanismos técnicos, é gerenciado por instituições governamentais privadas”, mas, a “dinâmica social não para de mostrar linhas de fuga e possibilidades de desterritorialização” (Lemos, 2008).

Essas linhas de fuga, as quais Lemos (2008) se refere, são novas configurações sociais que são influenciadas e impulsionadas pelas tecnologias. São sites de relacionamentos, comunidades virtuais, blogs, ações ciberativistas, que transformam o ciberespaço em um espaço de reconfiguração cultural e de sociabilidade.

Trata-se de programas que permitem qualquer pessoa anexar informações criando um lugar, uma história, anexando significações a lugares que faziam parte de um vazio eletrônico. São apropriações de espaços públicos em que o usuário pode anotar eletronicamente formas de contato com outras pessoas, gravando textos, publicando fotos, anexando vídeos ou arquivos de som (Lemos, 2004, p. 26).

As formas de interação entre usuário e sistema, entre o real e o virtual, estabelecem uma nova configuração para as cibercidades, elas passam a ser palco de constantes experiências, criando novas possibilidades de re-significação do espaço. A cibercidade se configura como uma nova imaginabilidade para as pessoas que as utilizam, passa a ser imaginada de acordo com que é mostrada. E normalmente é mostrada com uma imagem de “cidade ideal”, onde os usuários se locomovem na medida de seus interesses, usufruindo de serviços sem estarem sujeitos às intempéries naturais ou mesmo a riscos de eventos externos. É, por saber que o espaço eletrônico é resultante de um conjunto de interesses para o desenvolvimento e produção de capital, que as novas ferramentas de tecnologia de informação e comunicação começam a atingir cada vez mais os espaços das cibercidades para intervenções sociais, políticas, culturais e econômicas (Cerbino, 2009, p. 8).

A cidade continua a ser o principal “artefato” construído pelo homem, pois é nela que se agrupa socialmente, constituindo culturas híbridas e fazendo parte de um lugar, elaborando uma nova dimensão do estar, criando a “polis” contemporânea inserida na sociedade das redes informacionais e telemáticas. É preciso deixar claro que não se trata da substituição das cidades concretas, mas de uma inter-relação entre espaços eletrônicos e espaços físicos (Cerbino, 2005, p. 6).

De acordo com Lopes (2004) “as cibercidades nascem no contexto das novas tecnologias”, lugares interativos com “potencialidades para a prática de cidadania ativa digital a serviço da essência do humano” (Lopes, 2004, p. 11). As ruas, ou vias, são os caminhos por onde

os atores sociais se movem (Lynch, 1996, p. 58), são locais que ligam diferentes pontos de referências, as cibercidades não são configuradas por um ou dois pontos de referência, mas são desenhados entre muitos pontos. A noção de tempo e espaço toma novas configurações, não está mais se falando em percorrer um espaço em um determinado tempo para se chegar ao destino. Um movimento rápido faz acionar uma conexão que muda completamente aquilo que se mostrava, novas maneiras de perceber e de comunicar são configuradas num curto espaço de tempo, sem necessariamente haver movimentação ou deslocamento de quem observa.

A cidade mediada não possui o sentido e os valores culturais que seu grupo social lhe atribui, ela possui valores agregados por todos os usuários que, de certa forma, interagem como o sistema. André Lemos (2004) afirma que as cibercidades deixam de ser apenas cidades para virarem uma colagem de diversas ideias sobre as cidades (Lemos, 2004, p. 172). Ou seja, a interpretação das cidades virtuais está contida na própria imagem representativa dela e, também, na carga de referências que adquire com a interatividade.

Serão exploradas a seguir imagens disponibilizadas pelo programa Google Street View que permitem perceber que são locais de escrita, leitura e mapeamento do espaço urbano virtual a serviço de uma re-significação das cidades reais.

Fluxos da cibercidade

Um exemplo de como a interação entre usuário e sistema tem proporcionado a criação um imaginário coletivo da cidade virtual é o programa que a empresa norte americana, Google Inc. vem desenvolvendo. Em maio de 2007, a empresa lançou um visualizador de ruas de algumas das principais cidades do mundo, um tipo de mapa fotográfico, o Street View² permite aos usuários explorar as cidades através de imagens. Quando foi lançado, a cobertura do Street View estava limitada a apenas cinco cidades norte-americanas. Atualmente são mais de 75 cidades da Europa, mais de 26 nos Estados Unidos, mais de 10 no Japão, Canadá, Austrália, China, Argentina, enfim, uma infinidade de cidades³. A empresa almeja chegar no mínimo às principais cidades de todos os países. E para o Brasil, embora não exista nenhuma cidade registrada no sistema atualmente, o objetivo é abranger

13 cidades de Minas Gerais (estado onde é sediada a empresa no Brasil), a capital do estado de São Paulo, a cidade do Rio de Janeiro e Petrópolis até o final do ano de 2010.

O Street View oferece aos usuários vistas panorâmicas, é como se a pessoa estivesse andando normalmente ao nível das ruas, tendo uma visão de 360° na horizontal e 290° na vertical. O sistema mapeia as cidades através de veículos equipados com câmeras fotográficas digitais, equipamentos de localização por GPS (*Global Position System* ou Sistema de Posicionamento Global) e um disco com capacidade de armazenamento de dados, tirando fotos a cada curto espaço de tempo em uma perspectiva do pedestre (ver figura 1). O grande diferencial é que se pode passear pelo sistema, como se estivesse andando pelas ruas da cidade só que através da internet.



Figura 1. Street View

Foram feitas algumas constatações ao “caminhar” pelas ruas do Street View. A primeira é o tempo gasto para percorrer o trajeto designado. Ao tentar se desvelar os sentidos da rua, fisicamente falando, o tempo passa a ser estabelecido pela velocidade dos passos, ou seja, a cada passo que o observador dá, percebe-se que a paisagem é contínua, não há fraturas muito bruscas, embora seja provável que existam pequenas angulações, percebe-se que a rua não perde sua direção principal. Ao percorrer um caminho pré-estabelecido através do sistema da Google, as percepções não são contínuas, a cada clique a paisagem muda instantaneamente, é como se o observador percorresse uma pequena distância de olhos fechados, as pessoas que antes estavam à frente do passante, em um piscar de olhos (ou melhor, em um clique) não fazem mais parte da paisagem ao mesmo tempo em que não se percebem mais elementos que antes faziam parte do entorno do observador.

O efeito de continuidade que uma rua real proporciona é, muitas vezes, caracterizado por elementos constituintes da própria paisagem. Lynch (1996, p. 109) cita que a “numeração dos edifícios é uma das técnicas usadas”, além, também, de pontos de fácil identificação “de forma a que possamos pensar noutros pontos em termos de ‘antes de’ ou ‘depois de’”.

Ao percorrer toda a extensão de uma rua, tem-se uma percepção linear dos elementos que constituem a paisagem. Embora se tenha a certeza de que o número de elementos é distintivo de acordo com a familiaridade do observador, percebe-se que a via consegue representar formas distintas entre as regiões que percorre. Como já foi colocado no presente estudo Lynch (1996, p. 58) cita que uma via normalmente é o lugar por onde os habitantes se deslocam, e sua função principal é fazer conexões entre pontos. E quando se percorre uma rua, percebe-se quais são os elementos físicos que podem ser considerados como pontos de referência. Ao contrário de quando se percorre uma rua através do Street View, os elementos só são percebidos, se os mesmos forem de conhecimento do observador, ou, quando o sistema mostrar que existem referências acrescentadas por usuários, como, por exemplo, fotos pessoais, sons e vídeos para cada ponto representativo da cidade.

As figuras colocadas a seguir (figura 2) representam um ponto turístico da cidade de Londres visto através do Street View. A paisagem mostrada pelo sistema permite ao usuário identificar que é um ponto turístico da cidade apenas porque possui pequenas fotos no canto superior direito. Essas fotografias disponíveis para qualquer pessoa visualizar, foram adicionadas por usuários que obtinham informações do local e se propuseram a compartilhar com outros internautas.



Figura 2. Ponto turístico da cidade de Londres visto através do Street View

Aquela pessoa que nunca viu uma fotografia do *London Eye*, e não o conhece pessoalmente, quando, ao passear pelas ruas de Londres, eventualmente o encontra, certamente saberá que se trata de um ponto turístico. Entretanto, ao se deparar com esta paisagem através do programa, aquela mesma pessoa que não conhece este ponto turístico, certamente irá perceber que se trata de um local representativo, pois irá perceber que existem diferentes formas de interação para esta paisagem. As imagens fotográficas menores no canto superior proporcionam diferentes pontos de vista do mesmo local, se o usuário clicar sobre elas, irá se abrir um álbum digital de fotografias tiradas por diferentes pessoas. Essas fotos, por sua vez, possuem pequenos botões, em alguns pontos específicos, que exercem a função de ampliar ou arrastar a fotografia, e que permite ao observador perceber detalhes que não se viam antes.

O usuário-observador tem a sua disposição uma grande quantidade de fotografia de um mesmo ponto, postadas por inúmeros outros usuários. São imagens que fazem parte da história de vida de uma pessoa que está disponibilizada para outros verem e construir suas próprias histórias. Embora o programa não permita que seja publicada fotos que apareçam rostos de pessoas, por uma questão de privacidade, essas imagens estão carregadas de referências pessoais e apreciá-las através do sistema é o mesmo que folhear um álbum fotográfico de cada pessoa que postou sua fotografia e sua experiência de andar pela cidade lá.

Ao passear pelas ruas através do Street View identifica-se que os elementos físicos da cidade não são tão visíveis, percebe-se que as camadas sobrepostas do palimpsesto⁴ parecem não expandir os sentidos do observador. A falta desses elementos fazem com que os usuários sintam a necessidade de identificar o local, e, assim, agreguem conhecimento e informação nesses pontos marcantes, passando a constituir significação, a re-significar ou a desterritorializar a cibercidade, permitindo que a imaginabilidade dos usuários se torne peça chave para a identificação do espaço. A interatividade passa a ser o ponto principal para construção de um imaginário que se configura no espaço virtual, mas que, ao mesmo tempo, acaba construindo uma história, carregando de sentidos determinados locais.

De certa forma, as cidades que são construídas na rede, são cidades originadas de um imaginário coletivo. Um imaginário que leva consigo imagens carregadas de referências presenciais. Experiências individuais que acabam sendo disponibilizadas na internet em prol de construir um imaginário sobre determinado local.

Imaginário ficcional

Este artigo leva em conta que o imaginário ficcional é quando um usuário publica qualquer tipo de discurso (fotografia, texto, som) proveniente de seu imaginário e que, a partir desse discurso, outro usuário que tem acesso a ele acaba construindo um outro imaginário. São criadas versões pessoais sobre cada informação publicada.

Esta situação leva o usuário a embarcar em uma história publicada por outra pessoa, este imaginário, por sua vez, está dentro da ficção e leva o usuário que lê a mensagem a desenvolver seu próprio imaginário. O fictício e o imaginário existem também na vida real e não se restringem à literatura ou ao cinema. Essa articulação é possível em qualquer tipo de mídia, desde que o real seja visto como um efeito de sentido do ficcional e que a sua interpretação seja da ordem do imaginário. Erick Felinto (2005) faz uma exploração sistemática do que se pode chamar de "imaginário tecnológico" contemporâneo, identifica uma relação entre o saber teórico e o imaginário ficcional dentro do ciberespaço. Machado de Assis (1997) proporciona, por sua vez, por meio de seus textos literários, uma identificação de quando o fictício abre espaço para o imaginário do próprio personagem da

sua história, e que este proporciona ao leitor um outro imaginário a partir do imaginário do personagem, correlacionando a realidade ficcional com um imaginário ficcional. Já Wolfgang Iser propõe pensar o imaginário a partir da produção ficcional. Substitui o dualismo clássico entre real e ficcional por uma relação triádica: real, ficcional e imaginário (Iser, 1996).

Os lugares que antes eram vazios eletrônicos passam a ser re-significados por usuários que publicam conteúdos. Iser (1979) ressalta que esses vazios originam a comunicação. O equilíbrio só pode ser resolvido com o preenchimento dos vazios pelo usuário que vê alguma informação já publicada.

Exemplificando melhor: uma empresa publica um sistema na internet, como o Google Street View, esse sistema está cheio de vazios, as ruas foram fotografadas, mas não existem informações sobre as localidades retratadas. O sistema espera que alguém, normalmente um usuário que obtenha alguma informação sobre o local em questão, publique-a para, assim, preencher o vazio. A partir do momento que esse vazio foi preenchido, existem outros usuários que terão acesso a este espaço e poderão ver o que já foi publicado por outras pessoas. A questão mais importante é que cada usuário que tem acesso às informações pode construir sua própria história sobre o que os outros já publicaram. Contudo, esse ato ficcional, de construir re-significações imaginárias, nunca é inteiramente fictício. Ele parte do real e é através do imaginário que se transforma em virtual, o virtual é percebido imaginariamente e constrói-se o ficcional. Este vínculo entre real, imaginário e ficcional é o que estabelece aos usuários um pacto de co-autoria.

Lemos (2004, p. 27) afirma que as práticas de apropriação dos espaços das cidades em que os usuários podem deixar suas marcas, criando e dando sentidos aos lugares, permitem a possibilidade de se pensar em formas de “publicação” e de “contato permanente” com o outro, configurando uma “experiência ao mesmo tempo social e estética”. A cidade é um lugar repleto de sentidos, lugar onde a experiência do observador passante é que permite a construção de significações do espaço, dotando-o de elementos que possam vir a ser identificáveis por outros observadores.

Considerações finais

Mostrou-se neste artigo como as novas formas de interação entre usuário e sistemas configuram a cidade desterritorializada e criam imaginários que identificam determinadas paisagens. Embora os conceitos tenham sido definidos de forma abrangente, tentou-se mostrar como as tecnologias influenciam em processos de construção de uma realidade ficcional. Foi visto como as tecnologias de comunicação tornam-se sistemas de transformação da representação da cidade e como as relações sociais adquirem autonomia na construção de significações. Embora existam práticas de desterritorialização das cidades enquanto um ambiente real, é no ciberespaço que essas práticas caracterizam-se como criadoras de informação, de produção e de reconfiguração dos espaços.

As cibercidades se configuram por meio de distribuição, produção e consumo de imagens, são lugares onde qualquer usuário pode intervir na significação produzindo uma nova imaginabilidade e disponibilizando para as pessoas que as utilizam. A cibercidade passa a ser imaginada de acordo com que é mostrada. Normalmente um emaranhado de diversas ideias de diferentes pessoas, mas que permitem que o observador crie sua própria história sobre aquela já construída.

Trata-se de afirmar que a criação de um imaginário ficcional é determinante para a resignificação das cidades pós-modernas. O que está em jogo é a criação de novas possibilidades de sentir os espaços das cidades através da tecnologia e do ciberespaço. Discutir sobre todas as questões relativas às novas formas de interação e de percepção dos espaços é de extrema importância para compreensão dos processos comunicacionais na contemporaneidade.

Referências

Assis, Machado de. (1997). A Chinela Turca. In: ASSIS, Machado de. *Para gostar de ler*. v.13. São Paulo: Ática.

Cerbino, Ana Luiza Fernandes. (2009, setembro). Espaços comunicacionais e virtuais: produções e transformações. *II Colóquio Binacional Brasil-México de Ciências da Comunicação*. Acesso em 27 de abril de 2010 de <<http://www.espm.br/ConhecaAESPM/Mestrado/Documents/COLOQUIO%20BXM/S2/ana%20luiza%20cerbino.pdf>>.

Cerbino, Ana Luiza Fernandes. (2005, janeiro-junho). Enigmas da cidade eletrônica. *Revista Intexto*. Porto Alegre: UFRGS, v.1, n.12, 1-11.

Felinto, Erick. (2006). O Ciberespaço como Cidade Ideal: sobre os estranhos destinos de uma metáfora urbana. In: Ângela Prysthon. (Org.). *Imagens da cidade: espaços urbanos na comunicação e cultura contemporâneas*. Porto Alegre: Sulina. 79-99.

Felinto, Erick. (2005). *A religião das máquinas: ensaios sobre o imaginário da cibercultura*. Porto Alegre: Sulina.

Harvey, David. (1994). *Condição pós-moderna*. São Paulo: Edições Loyola.

Iser, Wolfgang. (1979). A Interação do texto com o leitor. In: LIMA, Luiz Costa (org.). *A literatura e o leitor: textos de estética da recepção*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

Iser, Wolfgang. (1996) *O fictício e o imaginário*. Rio de Janeiro: UERJ.

Lemos, André. (2008, julho). *Ciberespaço e tecnologias móveis: processos de territorialização e desterritorialização na cibercultura*. Acesso em 30 de abril de 2010 de <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/territorio.pdf>>.

Lemos, André. (2004). Micronações Virtuais: Cidadania e Cibercultura. In: LEMOS, André (org). *Cibercidade: as cidades na cibercultura*. Rio de Janeiro: E-papers.

Lopes, Conceição. (2004). Cibercidade = Cidade?. In: LEMOS, André (org). *Cibercidade: as cidades na cibercultura*. Rio de Janeiro: E-papers.

Lynch, Kevin. (1996). *A imagem da cidade*. Lisboa: Edições 70.

¹ Mestranda do Programa de Pós Graduação em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná (UTP) e participante do Grupo de Pesquisa: Imagens, Sentidos e Regimes de Interação. Especialista em Cultura, Artes e Saberes Contemporâneos pela Universidade Positivo (UP) e graduada em Design Gráfico pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR). Contato: lais.pancote@gmail.com

² O sistema está integrado com o Google Maps (<<http://maps.google.com>>). Para obter a visualização no Street View o usuário pode arrastar o boneco (que sempre está localizado no canto

esquerdo, junto ao *zoom*) sobre qualquer localidade que se encontrar disponível para visualização ou acessar o site <<http://www.google.co.jp/intl/pt-PT/help/maps/streetview/>>.

³ Embora não esteja listada a quantidade de cidades registradas no programa, o Google Street View fornece ao usuário um mapa mundi no qual aparecem links de acesso para cada região. Tendo em vista que a contagem foi efetuada manualmente, e que o programa está em constante atualização, estes números são aproximados.

⁴ A partir de um ponto de vista histórico, David Harvey (1994) descreve a cidade contemporânea como um conjunto de camadas, um “palimpsesto”, uma paisagem composta de várias formas construídas e sobrepostas ao longo do tempo. Afirma que nos últimos duzentos anos, “as camadas parecem ter se acumulado de forma ainda mais compacta e rápida, como reação ao crescimento da população, ao forte desenvolvimento econômico e a consideráveis mudanças tecnológicas” (Harvey, 1994: 1).