



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
E CULTURA CONTEMPORÂNEAS

DIEGO BROTAS CORRÊA FELISBERTO

**PAISAGENS SONORAS LOCATIVAS:
APROPRIAÇÃO DO LUGAR ATRAVÉS DE MÍDIAS BASEADAS EM
GEOLOCALIZAÇÃO**

Salvador
2012

DIEGO BROTAS CORRÊA FELISBERTO

**PAISAGENS SONORAS LOCATIVAS:
APROPRIAÇÃO DO LUGAR ATRAVÉS DE MÍDIAS BASEADAS EM
GEOLOCALIZAÇÃO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre.

Orientador: Prof. Dr. André Luiz Martins Lemos

Salvador
2012

Dedico este trabalho a minha avó, Nadir Brotas.

“There is no such thing as an empty space or an empty time. There is always something to see, something to head. In fact, try as we may to make a silence, we cannot.”

John Cage

AGRADECIMENTOS

Ao prof. Dr. André Lemos pela oportunidade e experiência adquirida durante o período do mestrado.

Aos colegas do Grupo de Pesquisa em Cibercidades (GPC).

A minha mãe, Nélia Brotas, pelo apoio incondicional em todos os momentos e ao meu pai Luiz Henrique Felisberto. Aos meus irmãos Joana e Luiz Henrique.

Aos amigos e companheiros que tornaram os dias em Salvador mais amenos: Rodrigo Cunha,, Eric Assmar, Mateu Fauth, Gustavo Mesquita, Bill, Adama, Alele, Alysson, Vitor Torres, Talyta Singer e muitos outros.

A minha família de Salvador: Cristina, Deda, Gabi e Maria. Pela ajuda, carinho, confiança e apoio.

Ao meu irmão soteropolitano, Vico Lemos, pelo empenho e pela amizade que se consolidou.

A Rodrigo Martins (Bob) pelo aprendizado cotidiano e tudo mais que um grande irmão pode proporcionar.

A Paulo Victor Sousa pela leitura atenta deste trabalho e principalmente pelo companheirismo diário.

A Alessandra Carvalho pela correção e amizade.

RESUMO

Dirigir a atenção para o estudo da *Paisagem Sonora* é ressaltar a importância da constituição sonora dos lugares. É a partir da relevância dada aos sons que compõem o cotidiano da história da humanidade em diversos períodos históricos, que Schafer (1974) chega a definição deste conceito baseado numa percepção da paisagem ou ambiência acústica representativa dos locais. Propõe-se neste trabalho uma extensão deste conceito através do estudo das mídias locativas e suas relações com os lugares de onde partem as emissões de informações. Entendidas como serviços e tecnologias (LBS e LBT) baseadas em localização, as mídias locativas abrem espaço para discussão da aceção mais detalhada do que constitui os lugares de onde partem os dados comunicacionais. Para tal, aborda-se vertentes de estudos geográficos que direcionam o olhar para o conceito de *lugar* e suas caracterizações. O objetivo da pesquisa é perceber como as mídias locativas são capazes de criar uma nova maneira de se pensar o conceito de *Paisagem Sonora* e como elas determinam a produção de informações singulares sobre os lugares. Com isso, sugere-se a criação do termo *Paisagens Sonoras Locativas* como uma ampliação do estudo sobre ambiência acústica nos dias atuais. Dentro deste conceito foram identificados duas principais categorias, exploradas na pesquisa empírica: *Paisagens Locativas Acústicas* – monitoramento e armazenamento da paisagem sonora de determinados locais – e *Paisagens Locativas Musicais* – anexações e compartilhamento de impressões musicais dentro do espaço físico e eletrônico. Todas as duas percepções ajudam a comprovar uma maneira singular de se entender sonoramente os lugares na atualidade.

Palavras-chave: Lugar; Paisagem Sonora; Música; Mídias Locativas; Espaço Urbano

ABSTRACT

Direct attention to the study of Soundscape is to highlight the importance of establishing sound of places. It is from the importance given to the everyday sounds that make up the history of mankind in various historical periods, that Schafer (1974) comes the definition of this concept based on a perception of the landscape or acoustic ambience of the local representative. It is proposed in this paper an extension of this concept through the study of locative media and its relationship to the places from where emissions information. Understood as technologies and services (LBS LBT) based on location, locative media open up space for more detailed discussion of the meaning of what constitutes the places from where the data communication. To this end, we discuss aspects of geographical studies that directly look at the concept of place and their characterizations. The objective of this research is to understand how locative media are able to create a new way of thinking about the concept of Soundscape and how they determine the production of information on natural places. Thus, we suggest the creation of the term Locative Sound Landscapes as an extension of the study on acoustic ambience today. Within this concept two main categories were identified, explored in empirical research: Acoustic Landscapes Locative - monitoring and storage of certain local soundscape - and Musical Landscapes Locative - annexations and sharing musical impressions within the physical space and electronic. All two perceptions help to establish a unique way to understand the places sonically today.

Keywords: Place, Soundscape, Music, Locative Media, Urban Space

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Anotação Urbana

Figura 2: Mapeamento Yellow Arrow

Figura 3: Página Inicial do MusicisLifeisMusic

Figura 4: Localização no aplicativo

Figura 5: Lugar produzido

Figura 6: Comentário dentro do aplicativo

Figura 7: Mapa genérico

Figura 8: Aproximação 1

Figura 9: Aproximação 2

Figura 10: Aproximação 3

Figura 11: Música e o lugar

Figura 12: a) Lugares demarcados b) Lugar selecionado e opções

Figura 13: Pág. a) Inicial; b) amigos

Figura 14: Rede Social

Figura 15: Soundtrack - Lugar produzido

Figura 16: Discursos textuais e fotográficos

Figura 17: Aplicativo - Noise Tube

Figura 18: Noise Tube – Anotações

Figura 19: Noise Tube - Níveis de ruídos

Figura 20: Noise Tube - Produção do discurso

Figura 21: Noise Tube - Produção do discurso 2

Figura 22: Noise Tube - Níveis dos ruídos

Figura 23: Audioboo

Figura 24: SeoulSoundMap - Lugar produzido

Figura 25: SeoulSoudMap - Espaço Genérico

Figura 26: SeoulSoundMap - Mapa colaborativo

Figura 27: Urban Remix – Aplicativo

Figura 28: Urban Remix - Lugar Produzido

Figura 29: Urban Remix - Características do Lugar

Figura 30: Urban remix – Remixagem: faixas musicais localizadas abaixo do mapa (representativas dos caminhos, de mesmas cores criados entre as marcações dentro do mapa)

Figura 31: Espaço Genérico Urban Remix

Figura 32: Urban Remix - Representação do processo de colaboração

SUMÁRIO:

INTRODUÇÃO

PARTE I: LUGAR, PAISAGENS SONORAS E MÚSICA

| | |
|--|----|
| 1.1) Em busca do sentido de lugar..... | 18 |
| 1.1) Paisagem sonora..... | 23 |
| 1.2.1) Paisagens sonoras pré-industriais..... | 25 |
| 1.2.2) Paisagens sonoras pós-industriais e música..... | 33 |
| 1.2.3) Música, lugar e identidade..... | 37 |
| 1.2.4) Conclusão..... | 39 |

PARTE II: LUGAR, ESPACIALIZAÇÃO E MÍDIAS LOCATIVAS

| | |
|---|----|
| 2.1) Computação ubíqua e a internet das coisas..... | 44 |
| 2.2) Processo de espacialização..... | 48 |
| 2.3) Anotações urbanas e mapeamento coletivo..... | 58 |
| 2.4) Conclusão..... | 64 |

PARTE III: PESQUISA EMPÍRICA: DESCRIÇÃO E ANÁLISE

| | |
|---|-----|
| 3.1) Paisagens locativas musicais..... | 69 |
| 3.1.1) <i>Musicislifeismusic</i> | 69 |
| 3.1.2) <i>Spotisquare</i> | 79 |
| 3.1.3) <i>Soundtracking</i> | 84 |
| 3.2) Paisagens locativas acústicas..... | 89 |
| 3.2.1) <i>Noise Tube</i> | 90 |
| 3.2.2) <i>SeoulSoundMap</i> | 96 |
| 3.2.3) <i>Urban Remix</i> | 102 |
| 3.3) Análise Geral..... | 109 |
| 3.4.1) Mídias Locativas..... | 112 |
| 3.4.2) Lugares..... | 115 |

| | |
|-------------------------------|-----|
| 3.4.3) Discursos..... | 115 |
| 3.4.4) Espaços Genéricos..... | 115 |
| 3.4.5) Coletivização..... | 116 |
| 3.4.6) Som..... | 116 |

CONCLUSÃO:

| | |
|---|-----|
| 4.1) Quanto a ampliação informacional do lugar..... | 119 |
| 4.2) Quanto às paisagens sonoras locativas..... | 120 |
| 4.2.1) Paisagens locativas acústicas e projetos relacionados..... | 120 |
| 4.2.2) Paisagens locativas musicais e projetos relacionados..... | 122 |

| | |
|------------------|-----|
| REFERÊNCIAS..... | 125 |
|------------------|-----|

INTRODUÇÃO:

Direcionar a atenção para o estudo da *Paisagem Sonora* é ressaltar a importância da constituição sonora dos lugares. É a partir da relevância dada aos sons que compõem o cotidiano da história da humanidade em diversos períodos históricos, que Schafer (1974) chega a definição deste conceito baseado numa percepção da paisagem ou ambiência acústica representativa dos locais. Entretanto, focar nesta percepção sonora significa também atentar-se para a área dos estudos geográficos que resalta a importância do *lugar* dentro de um processo de construção de significados composto de elementos diversos, como as coordenadas geográficas, as materialidades subjacentes, os arranjos sociais que se desenvolvem e muitas outras informações imprevisíveis.

Paisagem Sonora e lugar se apresentam como conceitos que se interpelam ao revelarem significados mútuos. Não se deve pensar em um arranjo sonoro sem identificar o contexto geográfico específico de tal ação, e suas características devem ser ressaltadas para uma melhor compreensão de fatores sócio-culturais muitas vezes não salientados.

A partir desta idéia relacional entre ambiência sonora e lugar, parte-se para uma contextualização contemporânea, na qual se identifica a disseminação generalizada de dispositivos móveis e da internet como bases para a produção de informação em tempo real. O avanço das tecnologias móveis nos dias atuais, tem sido um grande propulsor de idealizações e mobilizações sócio-infocomunicacionais. O surgimento de novas ferramentas de comunicação, atreladas diretamente a apropriação de tecnologias, vem sendo o grande responsável pelas mudanças de concepções e estéticas dentro do mundo da comunicação e da cultura.

Dentro deste cenário, surge o conceito de mídia locativa como uma categoria de análise tecnológica e cultural de processamentos e serviços baseados em localização. A comunicação pode ser entendida, neste caso, como produção de informações alicerçadas em interações, tanto no espaço urbano (lugares), quanto no espaço eletrônico (internet). É a partir destas idéias que surgem apropriações tecnológicas que interligam a emissão de informação localizada, proporcionada pelas mídias locativas, com o a produção e compartilhamento de experiências sonoras dentro dos lugares.

Portanto, a hipótese defendida neste trabalho é a de que, em decorrência dos usos das mídias locativas e apropriação dos lugares para produção e compartilhamento de informações sonoras, surge uma nova forma de se pensar a composição acústica dentro do espaço urbano – por meio das Paisagens Sonoras Locativas - entendida como informações sonoras localizáveis e captadas por dispositivos móveis específicos. É a junção entre o entendimento do conceito proposto por Schafer (1974) estendido para as concepções e estudos a respeito das mídias locativas. Juntamente com esta idéia, são propostos dois novos conceitos: *Paisagens acústicas locativas* e *Paisagens musicais locativas*.

Esses dois termos representam duas ramificações encontradas a partir de uma análise prévia de projetos que envolvem mídias locativas e informações eletrônicas sonoras. Por *Paisagens acústicas locativas*, entende-se o estudo de captação e apropriação de sons que fazem parte do cotidiano dos lugares, como ruídos emitidos por carros, máquinas, pessoas, pássaros e outros mais. É a composição do ambiente acústico dentro de determinados espaços urbanos que são captadas e reapropriadas pelas mídias locativas por meio de serviços e tecnologias baseadas em localização (LBT e LBS). Já as *Paisagens musicais locativas* têm como característica principal a constituição de informações eletrônicas em torno de experiências musicais que constituem uma paisagem informacional contextualizada aos lugares.

O caminho traçado para comprovar a hipótese deste trabalho foi, de maneira geral, realizar uma pesquisa sobre o conceito de “lugar” e suas distintas vertentes dentro dos estudos geográficos. Paralelamente, focou-se na sua relação com as práticas comunicacionais, desenvolvidas especificamente pelas mídias locativas, aglomerando estes pensamentos com o estudo da constituição sonora dos espaços urbanos.

A orientação metodológica utilizada para alcançar os objetivos mencionados se deu primeiramente pela seleção de seis projetos que possuíssem características representativas relacionadas às mídias locativas. Além disso, levou-se em conta o direcionamento para a efetivação da relação entre lugar, comunicação e sons. Junto à pesquisa empírica, buscou-se fundamentação teórica que abarcasse um estreitamento relacional entre o conceito de lugar, mídias locativas, paisagens sonoras e música.

Para melhor organização, este trabalho foi dividido em três partes. Primeiramente inicia-se a discussão e definição do conceito de lugar sob distintas abordagens, por meio de

autores como Cresswell (2002), Yi-Fu Tuan (1977), Relph (1976) e Harvey (1996). O objetivo nesta parte é fazer uma revisão bibliográfica das principais concepções a respeito da constituição do lugar como um campo de estudo direcionado para a aceção detalhada do termo e sua constituição dentro do cenário geográfico.

Em seguida, ainda no primeiro capítulo, direciona-se a atenção para o estudo da paisagem sonora baseando-se principalmente no livro *A afinação do Mundo* de Schafer (1974). Para o autor a paisagem sonora é a ambiência acústica dos lugares. São sons de animais, máquinas, carros, pássaros, músicas, e infinitos ruídos que fazem parte dos lugares. Portanto, é feita uma abordagem de diferentes componentes das paisagens sonoras em distintas épocas – desde as paisagens naturais, passando pelos sons característicos dos vilarejos rurais (pré-revolução industrial) até as cidades contemporâneas (pós-revolução industrial) – e suas relações com o conceito de lugar. Parte-se do princípio que o ambiente acústico representa uma informação característica a respeito dos lugares.

A música, por conseguinte, é discutida também através de um viés espacial/geográfico, entretanto, para além de noções identitárias. A discussão passa a ser focada em torno de como a música representa uma informação de determinados lugares de distintas maneiras. Como por exemplo, a maneira como ela se relaciona com fatores sócio-políticos e emocionais. Descrições que demonstram informações e caracterizações dos lugares, presentes em composições, harmonias e ritmos específicos.

Estas noções contidas no primeiro capítulo servem de base teórica e para a aproximação com o capítulo posterior, o qual apresenta, primeiramente, novas formas de impregnação informacional sonora possibilitada pelas mídias locativas. Nesta parte, volta-se a atenção para o estudo das mídias locativas como um processo de produção e compartilhamento de informações dentro do espaço urbano. Abre-se assim a possibilidade de se repensar a constituição do espaço urbano, que de acordo com Thrift e Amim (2002) e Massey (1999), passa a ser marcado por uma diversidade de elementos e infraestruturas que modificam seu entendimento e sua composição.

É a partir deste processo de espacialização, no qual as pessoas passam a se apropriar dos lugares para constituir a emissão de informações, que surgem novas formas comunicacionais. É o caso das anotações eletrônicas e dos mapeamentos coletivos - duas maneiras de se apropriar informacionalmente dos lugares - selecionadas no segundo capítulo

por apresentarem relações diretas com a pesquisa empírica proposta na terceira parte deste trabalho.

As anotações eletrônicas podem ser entendidas como possibilidades de incorporação de informações dentro dos lugares através de registros eletrônicos, mediados por dispositivos eletrônicos móveis e redes sem fio. São discursos em forma de textos, fotos e vídeos que podem ser anexados à paisagem física e eletrônica. Já o mapeamento coletivo representa a junção destes dados no formato de uma cartografia colaborativa, representativa dos lugares selecionados.

No terceiro capítulo é aplicada a pesquisa empírica do trabalho. Foram selecionados seis projetos práticos que possibilitam a ampliação da discussão teórica exposta: três relacionados às *paisagens locativas acústicas* (*Noise tube*, *SeoulSoundMap* e *Urban Remix*) e três às *paisagens locativas musicais* (*Musicislifemusic*, *Spotisquare* e *Soundtracking*). Indicam-se cinco pontos de análise correspondentes à fundamentação teórica para todos os exemplos propostos: *mídia locativa*, *lugar*, *discurso*, *espaço genérico*, *colaboração* e *som*. Logo após a exposição e análise destes exemplos, é apresentada uma tabela de quantificação e caracterização resumida de todos os projetos e uma análise geral baseada na comparação dos projetos, relacionados a cada ponto de análise proposto.

Por fim, apresenta-se a conclusão da dissertação, na qual retomam-se os principais pontos da pesquisa discutidos nos capítulos, conectando-os com a análise da parte empírica, oferecendo acepções quanto à ampliação informacional sonora do lugar, idéia que confirma a hipótese de que há a extensão do conceito de paisagem sonora a partir dos usos das mídias locativas, representando assim uma possibilidade de emitir informações à respeito dos sons que compõem o ambiente sonoro dos lugares. Há assim a possibilidade de criação de paisagens informacionais locativas sonoras captadas por aparatos tecnológicos específicos.

PARTE I: LUGAR, PAISAGENS SONORAS E MÚSICA

A geografia humana é o estudo dos *lugares* (Cresswell 2004 p.1). É a partir desta afirmação que iniciaremos aqui uma busca pela definição do conceito de lugar para compreender, primeiramente, a sua caracterização e diferentes abordagens dentro dos estudos geográficos, e em seguida, sua relação com as paisagens sonoras e com a música. Essa noção é de extrema relevância para o capítulo posterior, que irá descrever novas formas de se representar e dar sentido aos lugares por meio das mídias locativas.

1.1 Em busca do sentido de lugar

Tim Cresswell (2004) em seu livro “Lugar: uma breve introdução”¹ cita o geógrafo político John Agnew (1987) para elencar três aspectos fundamentais para o entendimento do lugar: i) *localização*; ii) *localidade* iii) *sentido de lugar*.

O primeiro aspecto, a *localização*, é entendido como o ponto mais óbvio em todo este sistema, pois representa as coordenadas fixas e objetivas de um ponto na face da terra. A palavra lugar é frequentemente utilizada na linguagem do dia a dia para simplesmente se referir à localização. Entretanto, como afirma Cresswell (2004) os lugares nem sempre são fixos apenas às suas coordenadas, como por exemplo, em um navio, que pode tornar-se um tipo especial de lugar, mesmo que esta localização esteja em constante mudança.

Já por *localidade*, Agnew (1987) entende a constituição material acerca das relações sociais, as formas físicas e concretas. São aglomerações urbanas como os prédios, ruas, espaços materiais, públicos e privados. Além de estar localizado e possuir estas formas materiais visuais, o lugar é representado também pelas relações humanas e suas capacidades em produzir e consumir significados diversos (CRESSWELL 2004 p.7). É a partir desta aptidão que o autor caracteriza o terceiro e último aspecto que compõe o entendimento do lugar, o *sentido de lugar*.

O *sentido de lugar* deve ser compreendido como a vinculação subjetiva e emocional que as pessoas têm com uma determinada localização. Pinturas, filmes e músicas muitas vezes evocam um sentido sobre um determinado lugar, um sentimento que nós espectadores/ouvintes reconhecemos ao ter contato com tais representações. Cresswell (2004

¹ Tradução livre para: “Place: a short introduction”

p.8) exemplifica também, que frequentemente possuímos sentidos de lugares sobre localizações e localidades pelas quais passamos e vivemos no passado. São maneiras de se representar e anexar subjetividades diversas a determinados lugares. Este conceito é fundamental para toda a constituição deste trabalho, pois se busca aqui entender de que forma há a caracterização dos lugares por meio das paisagens sonoras. O sentido de lugar apresenta-se como um conceito eficiente para tal objetivo, pois representa as impregnações de sentidos dentro de determinadas localizações.

As três características descritas por Cresswell (2004) elucidam ainda sobre a acepção mais detalhada no que diz respeito à constituição dos lugares, tanto como uma série de práticas relacionadas a determinados locais, quanto como uma definição mais rigorosa direcionada ao uso e aplicação desta palavra. Entretanto, cabe aqui relatar diferenças entre estas idéias e conceitos relacionados à concepção de lugar com a noção de *espaço*.

Um anúncio de uma loja de mobílias dentro do meu jornal de domingo dizia: “Transformando espaço em lugar”. Tal anúncio não pode contar com uma compreensão profunda de um desenvolvimento da geografia humana e ainda se refere a um dos temas centrais para o desenvolvimento da disciplina. O anúncio sugere que nós devemos querer pegar os quartos que acabamos de comprar ou alugar e fazer com que eles signifiquem alguma coisa para nós, organizando a mobília – os tornando literalmente e experimentalmente confortáveis².(CRESSWELL 2004 p.8)

Ao afirmar, na citação acima, a transformação do espaço em lugar, Cresswell aponta para a noção de *espaço* como uma idéia abstrata, representando uma localização que não possui sentidos. Quando falamos em espaço, na maioria das vezes, pensamos em espaço-sideral ou os espaços geométricos. Espaços apresentam áreas e volumes, já os lugares contem espaços entre eles (CRESSWELL, 2004). Yi-Fu Tuan (1977) afirma que a noção de espaço está ligada a um movimento, já o conceito de lugar, a pausas, a paradas ao longo do caminho:

O que começa como um espaço indiferenciado se torna lugar a partir do momento que começamos a entendê-lo melhor e dotar valor a ele. As idéias “espaço” e “lugar” requerem entre si, definições. Da segurança e estabilidade do lugar estamos cientes da abertura e da liberdade, e a ameaça de espaço, e vice e versa. Além disso, se pensarmos no espaço como o que permite o movimento, o lugar

² Tradução livre para: “An advertisement for a large furniture shop in my Sunday paper read ‘Transforming space into place’. Such an advertisement cannot rely on an in-depth understanding of the development of human geography and yet speaks to one of the central themes in the development of the discipline. The ad suggests that we might want to take the rooms we have recently bought or rented and make them mean something to us by arranging furniture in them – making them comfortable literally and experientially.

é pausa; cada pausa no movimento torna o local passível a ser transformado em lugar. ³(TUAN, 1977; p.6)

Ao citar uma viagem feita pelo jornalista canadense Jonathan Raban, descrita em seu livro *Passage to Juneau* (1999), no qual narra uma longa jornada pelos mares do Canadá dentro de um barco com o objetivo de mapear e nomear toda a costa, Cresswell (2004) define uma forma de passagem entre o conceito de espaço para a concepção de lugar. De acordo com o autor, dar nome a alguma localidade é uma das principais formas de se dar sentido a um espaço, transformando-o, assim, num lugar. Sendo assim, deve-se compreender o espaço em distinção ao lugar como uma região sem produção de subjetividades, representada apenas as coordenadas básicas para as práticas sociais. A partir do momento em que há uma incorporação de sentidos em uma parcela de espaço, ele se torna lugar. Nomear é uma destas formas (CRESSWELL 2004).

O principal objetivo aqui é entender o lugar como um conceito e uma maneira de dar sentidos aos espaços por meio de distintas representações. Lugar é também uma maneira de ver, perceber e entender o mundo por meio de um olhar mais detalhado das experiências que ocorrem aí. É por meio destes lugares que Cresswell (2004) afirma ver mundos de sentidos e experiências como, por exemplo, pensar num lugar como uma área do mundo representada por uma rica interação entre as pessoas e o ambiente.

O conceito de lugar sempre foi central para a geografia humana e tem sido objeto de pesquisa desde o primeiro século (d.C.). A história da geografia tomou como um de seus objetos centrais as diferenças de experiências e conceitos relacionados às porções geográficas da Terra. A palavra lugar esconde em si distintas diferenças (dentro da genealogia do conceito). Pensar no mundo como um conjunto de lugares pode ser um ato de definição ontológica e ao mesmo tempo ser uma maneira particular de se pensar e entender o mundo, epistemológico e metafísico (CRESSWELL 2004).

Teoria é uma forma de olhar o mundo e dar sentido à confusão dos sentidos. Diferentes teorias sobre o lugar levam distintos escritores a olhar para diferentes aspectos do mundo. Em outras palavras, lugar não é simplesmente algo a ser

³ Tradução livre para: What begins as undifferentiated space becomes place as we get to know it better and endow it with value...The ideas 'space' and 'place' require each other for definition. From the security and stability of place we are aware of the openness, freedom, and threat of space, and vice and versa. Furthermore, if we think of space as that which allows movement, the place is pause; each pause in movement makes it possible for location to be transformed into place."

observado, pesquisado e descrito, mas é parte da nossa maneira de ver, pesquisar e escrever⁴. (CRESSWEELL 2004; p.15)

Parte-se aqui para a indicação e análise de três abordagens relacionadas ao conceito de lugar, feitas por distintos períodos e autores na história da geografia. Uma revisão do conceito em diferentes vertentes: i) uma aproximação *descritiva* ou ideográfica trabalhada por geógrafos regionais, que se ancoram na idéia do mundo constituído por um arranjo de lugares, os quais podem ser estudados como uma entidade única, particular; ii) uma abordagem *social construcionista* interessada na particularidade dos lugares, mas como instancias subjacentes aos processos sociais; e iii) a concepção *fenomenológica*, entendida pelo interesse na identificação da essência da existência humana dentro do lugar.

Em um primeiro momento surge a geografia regional, que focava-se em descrições de regiões. Esta área de estudos geográficos se voltava para uma descrição ideográfica dos espaços com o intuito de descrever particularidades de distintas regiões, seus relevos, tipos de solo, clima e arranjos sociais. Práticas que se assemelham muito com a constituição do conceito de lugar de Agnew (1987), sugerido a partir da importância designada às práticas e significados impressos em uma determinada localização.

Autores como Yi-Fu Tuan (1977; 1974b) e Edward Relph (1976), foram os primeiros a identificarem lugar como um conceito que enfatiza as subjetividades e experiências de uma localização. Os livros *Topophilia*⁵ (1974) de Tuan e *Space and Place*⁶ (1977) de Relph, obtiveram grande impacto na história da geografia humana e mais especificamente no desenvolvimento do conceito de lugar.

Tuan (1974 p.12) argumenta que por meio da percepção e experiências humanas devemos assimilar o mundo por meio dos lugares. Sendo assim, o autor desenvolve o termo *topofilia* (*topo*: lugar, *filia*: sentimento positivo) como uma referência às ligações afetivas entre as pessoas e o lugar. Estas relações e idéias de pertencimento são fundamentais para a constituição do lugar como um campo de estudo a ser levado em conta. O autor define o lugar, mais adiante em seu livro, em comparação com espaço, desenvolvendo o sentido de

⁴ Tradução livre para: Theory is a way of looking at the world and making sense of the confusion of the senses. Different theories of place lead different writers to look at different aspects of the world. In other words place is not simply something to be observed, researched and written about but is itself part of the way we see, research and write.”

⁵ Tradução livre para português: “Topofilia”

⁶ Tradução livre para português: “Espaço e Lugar”

espaço como uma arena aberta para ação e movimento, enquanto o lugar é identificado como repouso ou pausa, nos quais há um envolvimento e produção de sentido.

Já Relph (1977 p.7) faz uma aproximação do conceito de lugar ancorado em seus preceitos filosóficos com a fenomenologia, no qual afirma que o entendimento básico de lugar não vem apenas de suas localizações e suas funções triviais, mas por meio da intencionalidade não autoconsciente, que os definem como centros profundos da existência humana. Em seu livro *Place and Placelessness*⁷, Relph descreve o que ele chama de conhecimentos práticos dos lugares relacionados a fatos cotidianos, ativados pela vivência dentro de localizações. O autor, assim como Tuan, enfatiza o conceito de lugar como aglomeração de experiência, comparando-o com a idéia de espaço como uma abstração:

Espaço é amorfo e intangível, e não uma entidade que pode ser diretamente descrita e analisada. No entanto, por mais que sentimos ou explicamos o espaço, há quase sempre um sentido ou conceito de lugar associado. Em geral, parece que, espaço, provê o contexto para os lugares, mas deriva seu significado a partir de determinados lugares⁸. (RELPH 1976; p.8)

Outra definição importante para esta parte é o entendimento da importância do lugar na vida social. David Harvey (1996 p.21) indicou que o lugar, assim como o tempo e o espaço, é uma construção social, ou seja, não é um espaço natural, dado. Cressweell (2004) acrescenta a esta idéia duas formas de se construir socialmente os lugares: i) por meio de *significados* que são atribuídos e inscritos sobre os lugares, podendo ser produzidos por mídias, políticos e pelas pessoas inseridas; ii) através da *materialidade* fabricada para os lugares, como os prédios, parques, estradas, restaurantes etc. Entretanto, cabe ressaltar aqui, que não partimos de uma concepção sócio-determinista para a estruturação deste trabalho e sim pela busca de distintas acepções para o entendimento do processo de constituição dos lugares.

A partir da exploração de conceitos e fundamentações a respeito da constituição do lugar dentro da geografia humana, constata-se que distintos estudos e autores desenvolveram concepções e instituíram um campo de estudo a partir do surgimento da geografia humanista. Escritores como Tuan e Relph desenvolveram a idéia de lugar como um entendimento central

⁷ Tradução em português: "Lugar e Deslocalização"

⁸ Tradução livre para: Space is amorphous and intangible and not an entity that can be directly described and analysed. Yet, however we feel or explain space, there is nearly always some associated sense or concept of place. In general it seems that space provides the context for places but derives its meaning from particular places."

na vida humana, formatador das bases de interações. Entretanto, há de se pensar também na constatação de que lugares não devem ser encarados em termos estáticos e limitados, e sim como produtos de processos que estendem as fronteiras de determinadas localizações. Como informa Cresswell (2004), lugar é claramente um conceito complicado de ser aplicado. Além de aparecer várias vezes com sentidos óbvios, baseado em senso-comum, é uma acepção trabalhada por meio de diversas abordagens teóricas, como vimos anteriormente.

As três vertentes de abordagens destacadas aqui (*descritiva, social construcionista e fenomenologista*), além de não significarem a sobreposição de concepções, representam uma consolidação do estudo sobre o lugar. Pesquisas relacionadas a estes três níveis são importantes e necessárias para entender tamanha complexidade do papel do lugar nas práticas cotidianas. Passando por conceitos pelas três abordagens, identifica-se também que em todas as aproximações há uma preocupação clara em afirmar construções de sentidos de lugar, as quais podem ser caracterizadas por meio de informações que remetem a determinadas localizações e singularidades, podendo ser arquitetônicas, sociais, culturais, comunicativas, e até mesmo sonoras. São representações e formações de informações a respeito destas especificidades, constituindo assim uma acepção do lugar.

Portanto, apresentadas essas distintas abordagens sobre o conceito de lugar, parte-se aqui para a exploração de uma forma específica da aplicação do sentido de lugar, por meio da análise das *paisagens sonoras*. Como apresenta Schaffer (1977 p.23), o ambiente acústico geral de uma sociedade pode ser lido como um indicador das condições sociais que o produzem e nos conta muita coisa a respeito das tendências e da evolução da sociedade. A partir desta idéia, inicia-se aqui o estudo das paisagens sonoras e como elas constituem uma noção singular de sentido de lugar ao longo de diferentes períodos da história.

1.2) Paisagens sonoras

Som é uma flutuação que ocorre em qualquer substância, podendo ser no ar, na água, na madeira, metal ou qualquer outro tipo de material, exceto um espaço dentro do vácuo no qual as ondas sonoras não se propagam. Quando as moléculas que formam estas substâncias são movimentadas ou vibradas de forma organizada, os materiais produzem som. As ondas periódicas geradas são irradiadas e aumentadas em uma determinada velocidade, determinada pelos elementos mediadores pelos

quais os sons se propagam. Esta propagação da energia acústica é transferida e captada por nossos ouvidos.⁹ (MINAMI 2001; p.9)

Timbres característicos, sons naturais como os provocados pelos ventos, mares, canto de pássaros, ruídos sonoros provocados por carros e fábricas, composição musical e até um programa de rádio. Tudo isso é responsável por sonoridades locais, que se mesclam com uma enorme quantidade de ruídos e sons diversos, fazendo surgir verdadeiras “paisagens sonoras”. Entretanto, a sensação de ouvir foi, durante séculos, dominada pela percepção visual. Mesmo que pesquisas científicas mais recentes tenham recuperado o sentido sonoro relacionado a seus aspectos físicos, culturais e até mesmo sociais, discursos analíticos no campo da antropologia permanecem centrados no visual/imagético. São poucos aqueles que contrapõem a discussão sobre o som à predominância da visualidade nas ciências humanas e sociais. (MINAMI 2001)

Foi a partir do trabalho de Murray Schafer (1977), *A afinação do mundo*¹⁰, que se iniciou um movimento para a percepção do meio ambiente sonoro no qual o ser humano está inserido, sendo ele também responsável por esta composição paisagística. Para tal, o autor criou o termo *paisagem sonora* como campo de estudo acústico. A partir deste estudo, demonstra-se como os sons são responsáveis por uma representação singular de determinados ambientes acústicos e, por consequência, pela impregnação de sentidos no lugar.

Para percorrer um caminho histórico, representativo de distintas constituições sonoras, ressalta-se aqui, primeiramente, três temas principais das paisagens sonoras: os *sons fundamentais*, os *sinais* e as *marcas sonoras*.

Por *sons fundamentais*, Schafer (1977 p.26) entende o ambiente sonoro básico da formação paisagística. São sons criados pela geografia e pelo clima: água, vento, planícies, pássaros, insetos e animais. De acordo com o autor são sons naturalizados, nem sempre ouvidos conscientemente e que podem afetar os comportamentos e estilo de vida da sociedade, delineando o caráter dos homens que vivem aí inseridos.

⁹ Tradução livre para: Sound is a physical fluctuation in any substance which can be air, water, wood, metal or any type of other material except a space in a vacuum where sound is not able to travel. When the molecules forming these substances are moved or vibrated in an organized way, the materials produce sound. The generated recurrent waves are radiated and increased at definite velocity determined by the elements of the medium that the sound moves through. This propagation of the acoustical energy is transferred and reaches our ears.

¹⁰ Versão original em inglês: “The tuning of the world” (1977)

Já os *sinais* são sons ouvidos a partir de uma interpretação consciente. Eles são escutados como avisos acústicos: sinos, apitos, buzinas e sirenes (Schafer 1977 p.27). São sons destacados dentro da paisagem sonora, podendo ser organizados dentro de códigos elaborados, permitindo a transmissão e interpretação de mensagens, como no caso dos apitos de trem, do sino das igrejas na era medieval, entre outros. São representações que reafirmam, a constituição sonora de uma determinada localização como um sentido do lugar.

O último tema descrito por Schafer (1977), a *marca sonora*, refere-se a sons das comunidades que são considerados únicos ou que possuam qualidades que os tornem significativos para o povo daquele lugar. São entendimentos singulares de sons que determinam um sentido de lugar específico de uma determinada região.

A partir da constatação destes três temas descritos por Schafer (1977), fica claro uma relação profunda entre a produção de sentido de lugar relacionada à paisagem sonora. Como será identificado adiante, cada localização possui uma característica sonora específica, podendo ser tanto um som fundamental, um sinal ou uma marca sonora. Cada tipo de som pode representar uma determinada época, um arranjo social distinto, uma constituição material e outras distintas singularidades, ressaltando assim aspectos e características de cada lugar. Para revelar estas instigantes especificidades serão analisadas as paisagens ocidentais ao longo da história, divididas em duas seções: i) paisagens sonoras pré-industriais; ii) paisagem sonoras pós-industrias.

1.2.1) Paisagens sonoras pré-industriais

Entende-se aqui por paisagens sonoras pré-industriais as caracterizações acústico/sonoras anteriores a constante introdução das máquinas dentro das cidades, por meio da revolução industrial. Fato que modificou não só as dinâmicas sociais, culturais e econômicas, mas também o ambiente sônico dos lugares. O caminho proposto aqui é o entendimento da aplicação do sentido de lugar por meio da descrição e exemplificação do que Schafer (1977) destaca como as primeiras paisagens sonoras encontradas: a) *paisagem sonora natural*; b) *paisagem dos seres vivos*; c) *paisagem sonora rural* d) *paisagem sonora da cidade*.

a) *Paisagens sonoras naturais:*

Ancorado na definição de Proust sobre o mar, como “a queixosa ancestralidade da terra”, e nos mitos gregos que apontam para o surgimento do homem pelo mar, Schafer (1977 p.33) define os sons emitidos pelas águas dos oceanos como o primeiro componente da paisagem sonora natural. Mais do que os mares em si, as emissões sonoras provocadas pelas águas em movimento é o principal foco do autor, que descreve alguns sentidos de lugar a partir de suas características sonoras, como no caso da identificação dos riachos das montanhas suíças a quilômetros de distancia por meio de seus sons (SCHAFER, 1977).

Os rios do mundo falam suas próprias linguagens. O calmo murmúrio do Rio Merrimack, ‘rodopiando, sorvendo e deslizando para baixo, beijando a areia à sua passagem’, era um sonífero para Thoreau. Para James Fenimore Cooper, os rios do norte do Estado de Nova York sempre se moviam preguiçosamente para dentro de cavernas nas rochas, ‘produzindo um som cavo, que lembrava a explosão de um canhão distante.’ (SCHAFER 1977; p.38)

Identificam-se aqui dois pontos a serem discutidos. Primeiramente, a conexão entre os sons emitidos pelos rios e os lugares, pelos quais se infere uma importância da paisagem sonora para a constituição de um sentido de lugar. Os rios se tornam relevantes dentro da concepção dos autores por meio de seus sons ressaltados, e assim se ligam às respectivas cidades representadas. Em segunda instância, há de se destacar também a forma pela qual se tem acesso a esta informação. Schafer (1977) ao se apropriar das idéias, tanto do poeta naturalista Henry Thoreau, quanto do romancista James Fenimore Cooper, apresenta a forma de mediação pela qual se dão as representações destas paisagens sonoras. Por meio destas informações impressas em livros, os leitores eram transportados aos lugares através das constatações sonoras de determinadas localizações. As impressões das paisagens sonoras mediante os livros podem ser exemplificadas também pela descrição da chuva, outro elemento constituinte da paisagem sonora natural, na costa do Pacífico da América do Norte pela escritora e artista plástica Emily Carr:

As gotas de chuva batem no telhado com pequenos estalidos desiguais e perfurantes. Através da janela aberta o som da chuva nas folhas não soa assim. É mais como um suspiro contínuo, um sopro que jamais se esgota, sem nenhuma entrada de ar fresco. A chuva do telhado tamborila sobre a concavidade da sala, golpeia e cessa.” (CARR 1966 p.305; apud SCHAFER, 1977)

A geografia e o clima são os elementos naturais que conferem os *sons fundamentais* nativos à composição da paisagem sonora. Nas amplas áreas do Norte da Terra, por exemplo, a sonoridade da estação de inverno é o da água congelada (gelo e neve). Entretanto, os sons emitidos pela neve na Itália são bem distintos do som produzido a 30 graus negativos na Sibéria, remetendo assim a sentidos diferentes conferidos a lugares distintos, como exemplificado por MacLennan (1961 p.5).

Outra concepção de Schafer é a de sons únicos. De acordo com o autor, cada paisagem sonora natural tem seu som singular, e, com frequência, estes sons chegam a ser tão originais que constituem *marcos sonoros*. Ele caracteriza, por exemplo, um marco sonoro geográfico na Nova Zelândia, onde grandes campos de enxofre fervente espalhado por uma grande área promovem estranhos sons subterrâneos, com “infernais efeitos sonoros em ebulição espalhando-se com o vento” (SCHAFER 1977 p.48). Remetendo assim, mais um vez, a identificação de lugares através de seus sentidos sonoros.

b) *Paisagens sonoras dos seres vivos*

Nesta parte há a identificação e caracterização de sons de diversos tipos de seres vivos (pássaros, insetos, animais e humanos), que por meio de distintas formas representam os lugares, sonoramente. O primeiro componente desta categoria é o canto dos pássaros, representado por vocalizações de diversos tipos, algumas bem marcantes e específicas de determinados lugares. Como é o caso do grito da corruíra, citada por Schafer (1977 p.53) como um som intenso característico das cidades australianas. Segundo ainda o autor, a araponga, identificada nos arredores de Melbourne, com seu persistente som de sino soando constantemente na mesma altura, constitui uma paisagem sonora densa, representativa das ruas da cidade. Esses fatos levam o autor a afirmar que cada território da Terra é representado por uma sinfonia diferente de pássaros, produzindo sons fundamentais nativos, “tão característicos quanto a língua dos homens que vivem nestes lugares” (Schafer 1977, p.56). Partindo desta idéia, vemos a descrição literária dos Jardins de Luxemburgo por Victor Hugo, por meio dos sons dos pássaros:

Os quincunxes e tabuleiros enviavam-se mutuamente no meio da luz, perfumes e fulgores. Os ramos, faiscantes à claridade do meio-dia, pareciam querer abraçar-se. Nos sicômoros, chilreavam bandos de toutinegras, de pardais triunfantes, de pica-paus que subiam pelo tronco dos castanheiros dando bicadas nos buracos da casca...Era uma magnificência límpica. O grande silêncio da natureza feliz enchia o

jardim. Silêncio celeste, compatível com mil músicas, arrulhos de ninhos, zunido de enxames, palpitações do vento.” (HUGO, 1862, p.106 apud SCHAFER 1977 p.56)

A paisagem dos Jardins de Luxemburgo para Victor Hugo é entendida a partir da constituição da paisagem sonora dos pássaros, formatando assim uma acepção específica sobre o lugar, por meio de suas características sonoras e não apenas visuais e arquitetônicas. A obra literária do autor representa, mais uma vez, uma peça importante na mediação destes sentidos de lugar.

Outro som marcante dentro das *paisagens sonoras dos seres vivos* é o som das cigarras, que representam um dos insetos que mais emitem ruídos. Segundo Schafer (1977 p.61) elas difundem seus sons através de membranas rígidas, com textura parecida com a do pergaminho, localizadas na junção entre o tórax e o abdome, promovendo assim um conjunto de estalos. São sons representativos de várias cidades pelo mundo, compondo paisagens sonoras específicas, como no caso das cidades da Nova Zelândia e Austrália, que entre os meses de dezembro e março passam a ter este novo componente sonoro incorporado aos seus cotidianos. Algumas referências aos sons emitidos pelas cigarras são encontradas dentro da literatura clássica e oriental. Elas são encontradas, por exemplo, em textos de Teócrito, o qual afirma que os gregos as mantinham em gaiolas devido suas habilidades em emitir sons distintos (SCHAFER. 1977), compondo um cenário sonoro específico de uma época.

Dando continuidade a constituição da paisagem composta por sons de seres vivos dentro de determinados ambientes, cabe aqui identificar os sons dos animais. É praticamente impossível identificar e examinar todos os sons produzidos pelos animais. Entretanto, é evidente como estes sons estão sempre presentes no mundo. Identifica-se, por exemplo, diversas tonalidades, como os apitos, gritos e sons inarticulados como grunhido ou rugido. Alguns sons muito fortes e singulares, como é o caso descrito por Schafer (1977 p.67), do macaco-gritador, são representativos de diversas áreas na América do Sul. De acordo com o autor eles possuem a voz mais forte dentre os mamíferos de mesma estatura, chegando a alcançar um raio de três quilômetros dentro de determinadas florestas. Fato que faz de sua emissão sonora uma singularidade de determinados lugar, como é o da identificação das áreas do Parque Nacional de Itatiaia, na divisa os estados de Minas Gerais e Rio de Janeiro¹¹.

O último tipo de som selecionado aqui para exemplificar a imensa composição das paisagens sonoras dos seres vivos é o provocado pelas emissões vocais do homem. Em

¹¹ Fonte: Fundação Jardim Zoológico de Niterói (http://www.zoonit.org.br/ani_mam_bugio.htm)

primeira instância deve-se atentar aqui, para o fato de que muitos dos *sinais* utilizados para comunicação de distintos animais, como os de caça, alerta, medo, raiva ou acasalamento, em muitos casos podem ser relacionados com as exclamações humanas. Como informa Schafer (1977 p.68) identificam-se, também, no homem emissões sonoras, como o gorgolejar, uivar, assobiar, grunhir, rugir ou gritar. Fato relacionado pelo compartilhamento de territórios entre o ser humano e os animais. Isso faz da paisagem sonora de determinados lugares uma complexa mistura de sons de diversas naturezas. Fato caracterizado, no exemplo abaixo, pela observação das emissões sonoras dos aborígenes:

É preciso que se tenha ouvido para se perceber como os aborígenes são capazes de imitar os barulhos de animais e os sons da natureza de maneira tão realista. Chegam mesmo a fazer ‘concertos de natureza’, nos quais cada cantor imita um determinado som (ondas, vento, árvores plangentes, grito de animais assustados), ‘concertos’ de surpreendentes magnitude e beleza.” (SCHAFFER 1977; p.68)

Outro exemplo do reflexo das paisagens sonoras na fala humana é a criação de onomatopéias. Mesmo com o avanço da linguagem, atualmente resgatam-se sons do ambiente acústico para diversos tipos de representações comunicativas, como recursos e ferramentas de sinalizações. Dentro do vocabulário onomatopaico, o ser humano entra em harmonia com a paisagem sonora ao seu redor fazendo ecoar seus elementos. Entretanto, a paisagem sonora é muito mais complexa do que a potência de representação humana. Esse fato leva Schafer (1977 p.69) a afirmar que somente com a música o humano encontrará a harmonia real entre os mundos interior e exterior, e por meio dela produzirá as representações mais apuradas das paisagens sonoras, resultante de um ideal da imaginação.

c) Paisagem sonora rural

Ainda dentro das paisagens pré-industriais, passa-se a discutir neste momento a passagem da paisagem sonora rural para a urbana. Para tal há a necessidade inicial de discutir dois termos sugeridos por Schafer (1977): *hi-fi* e *lo-fi*¹². De acordo com o autor, um sistema *hi-fi* é determinado por uma razão sinal/ruído favorável, ou seja, uma paisagem definida por este termo é aquela em que os sons separados podem ser identificados claramente devido ao baixo nível de ruído ambiental. Portanto, há uma menor sobreposição de sons, permitindo ao ouvinte escutar sons a uma distância maior, como é o caso destas práticas nos campos rurais.

¹² *Hi-fi* – high fidelity (alta-fidelidade) e *lo-fi* – low fidelity (baixa-fidelidade)

Já dentro de uma paisagem *lo-fi*, há o maior embaralhamento de sinais acústicos individuais, provocado pela maior densidade sonora e a perda de perspectiva. Sons fundamentais, sinais e marcos sonoros se perdem dentro de uma grande quantidade de ruídos. Como informa Schafer (1977 p.72) a passagem da paisagem sonora *hi-fi* para a *lo-fi* se deu de forma gradual ao longo dos séculos. Portanto, será demonstrada aqui, de forma sucinta, como se deu essas mudanças e de que forma elas se relacionam com o sentido de lugar. De maneira inicial, já há a indicação da separação entre dois momentos históricos distintos (rural/*hi-fi*; urbano/*lo-fi*), conseqüentemente duas formas singulares de sentido de lugar, baseadas e caracterizadas nas informações sonoras.

Como descreve Schafer (1977 p.72), dentro de um ambiente acústico silencioso como o da paisagem sonora *hi-fi*, até as produções sonoras irrelevantes tem a potência de comunicar algumas informações vitais. Como primeiro representante deste tipo de paisagem, pode-se citar aqui os sons pastoris ocidentais, que possuíam como ambiente acústico representativo uma emissão de som serena e pacata, confirmada por Schafer:

A paisagem sonora pastoril que nossos poetas descreveram continuou pelo século XIX. Alain Fournier a descreve na França: 'De longe em longe, a voz distante dos pastores, de um menino chamando por um companheiro ou de uma moita de abeto a outra crescia na grande calma da tarde gelada'. (SCHAFER 1977; p.74)

Através desta afirmação do autor, parte-se mais uma vez para a constatação do lugar produzido por uma descrição sonora. A aglomeração de sentidos sonoros, a emissão vocal do menino chamando pelo companheiro faz emergir um sentido relacionado aos campos pastoris da França, descrito pelo poeta citado por meio de sua obra literária.

Outros sons, encontrados freqüentemente dentro do ambiente sonoro rural, são os identificados através das práticas de caça, os quais representavam um exemplo distinto dentro da paisagem sonora da época. Através da trompa de caça, instrumento de sopro utilizado para a comunicação entre caçadores deste período, constata-se a inserção de novos sons que começaram a integrar a paisagem sonora da zona rural. Segundo Schafer (1977 p.75), este instrumento marcou o ambiente acústico europeu do século XVI, permanecendo até tempos recentes como um código de sinais característicos da vida rural, variando bastante de um país para o outro. Sendo assim, a trompa de caça fornece uma gama enorme de sentidos. Por um lado, permite a comunicação entre os participantes por meio de códigos reconhecíveis entre si, pelo outro, determina a caracterização simbólica da vida rural do campo, ou seja, demarca sentidos de lugar através de seu som característico.

Outro instrumento de sopro, semelhante à trompa de caça, também foi responsável pela caracterização e impregnação de informações sonoras aos lugares em determinadas épocas: a trompa de posta. Ela foi determinante na produção de sinais que indicavam a saída e chegada de correspondências (expressa, normal, local, encomendas) aos vilarejos também no século XVI (SCHAFER 1977; p. 77). Como o instrumento de caça, a trompa de posta, além de apresentar funcionalidades comunicativas, marcou uma época e suas práticas sociais através de representações sonoras.

Mesmo sujeitas a interferências sonoras, como as vistas pelos instrumentos de sopro, a paisagem sonora rural era silenciosa. Entretanto, alguns sons marcantes começaram a romper este silêncio característico: o ruído da guerra e o ruído da religião. As batalhas campestres em distintas eras, representadas pelos usos de armas constituídas a base de metal e ferro, forneceram ao ambiente acústico rural, outra especificidade, delimitando áreas de combates e assim designando a representação de novas informações sonoras às localizações.

Ao barulho dos metais que se entrecrocavam, cada exército acrescentava seus gritos de guerra e toques de tambor no intuito de amedrontar o inimigo. O barulho era um stratagema militar deliberado defendido pelos antigos generais [...] (SCHAFER 1977 p.80)

A religião começou a efetivamente compor a virada sonora dentro do espaço rural por meio da introdução do sino como um mediador das atividades da Igreja Católica, servido como sinais e códigos específicos, como é o caso do sinal correspondente ao início das ações diárias da igreja: cerimônias especiais e missas diárias. Ele marcava assim, o início do crescimento sonoro na passagem dos vilarejos para as cidades.

d) *Paisagem sonora da cidade*

Juntamente com a substituição da vida nômade pela agrária, ocorrida aproximadamente há doze mil anos atrás, a transição da vida rural para a vida urbana, representada em séculos mais recentes, pode ser descrita tanto como um grande firmamento de mudanças na história da humanidade, como também nas constituições sonoras dos ambientes acústicos. Nesta parte serão exploradas características sonoras relacionadas a esta transição, apontando primeiramente para o período anterior à Revolução Industrial.

Caracteriza-se aqui a vida nos vilarejos e em cidades pré-industriais ocidentais, que, anteriormente às revoluções industriais, apresentavam divergências relacionadas tanto a suas

composições sonoras, quanto a disposição urbanística e social. Fato esse caracterizado por Schafer (1977 p.85), que aponta como singularidades das cidades medievais européias, o castelo, a muralha da cidade e a cúspide da igreja, apresentando disposições arquitetônicas características. Juntamente com essas características físicas, os sons fundamentais, sinais e marcas sonoras começaram a ser caracterizados de maneiras distintas da zona rural. A primeira identificação como um componente sonoro marcante desta época é o imponente sinal sonoro dos sinos da Igreja Católica:

Em um sentido bem verdadeiro, ele define a comunidade, pois a paróquia é um espaço acústico circunscrito por sua abrangência. O sino é um som centrípeto; atrai e une a comunidade num sentido social, do mesmo modo que une homem e Deus.(SCHAFER 1977; p.86)

Portanto, há a identificação de uma relação entre o sentido sonoro, por meio do sinal do sino da igreja, as disposições sociais dentro de determinadas comunidades, dando um sentido específico aos lugares e a esta época. Fato que remete a uma percepção do arranjo sonoro representativo não apenas de uma instituição, a igreja, mas também dos vilarejos medievais e suas práticas sociais. Os sinos representavam um calendário acústico que anunciava festas, nascimentos, mortes, casamentos, incêndios e revoluções (SCHAFER 1977; p.87).

Já no século XIV, surgiu o relógio mecânico que, juntamente com os sinos, passou a compor de forma marcante a paisagem sonora das primeiras composições urbanas, pois passaram a representar a passagem do tempo de forma audível. O som, por meio dos relógios e dos sinos, ordenavam os movimentos da cidade, seja por meio da noção temporal incrementada pelas batidas representativas de cada hora do dia, seja pelos eventos diversos informados pela igreja. Como destaca Schafer (1977 p.89), esta junção do relógio mecânico com os sinos da igreja não foi casual, pois o cristianismo tinha como base o desenvolvimento e imposição de uma idéia retilínea de tempo como representação do progresso espiritual. Portanto, percebe-se uma enorme relevância do som para a representação dos lugares, assim como também para a composição da paisagem sonora desta época, que já se apresentava distinta daquela dos campos rurais devido a um constante cruzamento e sobreposição de sons diversos.

Muitos sons fundamentais são identificados também dentro das cidades pré-industriais, produzidos por materiais disponíveis em distintas localidades geográficas: bambu, pedra, metal e madeira, mediante também fontes de energia como água e carvão. Nas cidades

européias, os sons fundamentais mais identificados eram os emitidos pelas pedras, utilizadas em edificações, manufatura, moinhos, entre outros. Já na América do Norte, o som fundamental mais importante era o da madeira, utilizada para a construção de aldeias e cidades (SCHAFER 1977; p.93)

A partir da inserção cada vez mais frequente de sons relacionados ao aperfeiçoamento de técnicas laborais e a sobreposição de distintos sons com o crescimento das cidades, juntamente com a revolução industrial, percebe-se a caracterização da paisagem sonora *lo-fi*. O ambiente acústico dos vilarejos e das cidades medievais passa então a ser caracterizado pelo congestionamento sonoro. Fato que será identificado a seguir pela representação de sons advindos com a Revolução Industrial e suas ampliações a partir de sua segunda fase, conhecida como a Revolução Elétrica.

1.2.2) Paisagem sonora pós-industrial e música

A chegada da Revolução Industrial trouxe consigo milhares de novos sons que acabaram se sobrepondo aos sons naturais e humanos, fato estendido até um segundo momento, quando a Revolução Elétrica introduziu novas sonoridades próprias e adicionou ainda a possibilidade de transmiti-las “esquizofonicamente” por meio do espaço e do tempo, simbolizando o surgimento da multiplicação e amplificação sonora. A ocorrência da revolução industrial é identificada por Schafer (1977 p.107), entre os anos de 1760 e 1840, iniciando-se na Inglaterra. As mudanças tecnológicas fundamentais para a transformação da paisagem sonora se basearam nos usos de metais, mediante a fundição do ferro e o estanho e também por meio de incipientes fontes de energia, como o carvão e o vapor. Portanto, a paisagem sonora industrial pode ser representada por uma grande diversidade de emissões sonoras advindas de distintas invenções (1738 – trilhos de estrada de ferro, feitos de ferro fundido; 1740 – aço fundido; 1755 – rodas de ferros para carros a carvão; 1765-1769 – motor de máquina a vapor, aperfeiçoado com condensador separado; entre outros). Por meio destas invenções, nota-se também diversos arranjos sociais específicos, representativos da época, como a migração de trabalhadores do campo para as cidades aumentando o fluxo populacional dentro da zona urbana e o aumento da jornada de trabalho. Os aspectos sonoros e sociais remetem assim para uma representação específica do lugar, remontando os sentidos impregnados a estas determinadas localizações, como o faz Thomas Hardy:

Tomou-se uma refeição rápida ali mesmo, sem mudar de posição; e depois duas outras horas os conduziram ao mesmo jantar. As rodas inexoráveis giravam sempre, e o zumbido penetrante das debulhadoras fazia arrepiar até a medula todos os que estavam perto da gaiola metálica da rotação. (HARDY 1920; p.416)

Schafer (1977) destaca ainda outros sons que infestaram a paisagem sonora nas cidades industriais, tais como os sons diários dos trens, da máquina de combustão interna, dos carros, dos ônibus, do sistema de transporte aéreo, entre outros. É um conjunto de sonoridades que fazia parte do ambiente acústico cotidiano destas áreas urbanas. O autor destaca ainda, que houve uma ampliação destes temas pela Revolução Elétrica, salientando duas técnicas inovadoras: o empacotamento/estocagem do som e a do afastamento dos sons de seus contextos originais, denominado por ele como *esquizofonia*.

O termo *esquizofonia* pode ser entendido a partir do prefixo grego *schizo* (cortar, separar) e por *phone* (voz). Ele é identificado pela ruptura entre um som original e sua reprodução eletroacústica, representada como mais uma criação do século XX (SCHAFER 1977). Passa-se então a ter a possibilidade de transmissão e estocagem dos sons, por meio de equipamentos eletroacústicos, dando um caráter móvel aos sons que podem então ser transportados e disseminados, primeiramente, por meio de fitas e discos. Evidencia-se assim para uma separação do som de seu produtor natural, migrando por meio de suas ampliações.

A partir deste momento percebe-se uma passagem importante na representação das paisagens sonoras, as quais, anteriormente, eram interpretadas por meio da literatura, pintura e outras distintas obras de artes, para um armazenamento e reprodução mais precisa dos próprios sons. Indica-se assim, uma maior fidelidade em suas representações e uma possibilidade singular de reprodução sonora. Nesta mesma linha de raciocínio, Schafer indica:

Uma coleção de discos e fitas pode conter informações de culturas e períodos históricos completamente diversos, que pareceriam, a qualquer pessoa de outro século que não o nosso, uma justaposição surrealista e sem sentido. (SCHAFER 1977 p.134)

A partir desta característica de armazenamento e reprodução dos sons, parte-se aqui para um relacionamento direto entre as paisagens sonoras e música. Assume-se aqui a idéia de Schafer (1977 p.151) de que a música forma o melhor registro permanente de sons do passado, pertencendo a duas espécies: absoluta e programática. A música absoluta é pontuada pelo autor como a modelagem das “paisagens sonoras da mente”, ou seja, criações e

percepções pessoais sonoras livres (como um método de composição). Já a programática é uma “imitação do ambiente acústico”, ou seja, uma reprodução dos sentidos sonoros de lugar.

O ambiente sonoro *lo-fi* das cidades industriais e pós-industriais, caracterizados por uma sobreposição permanente de sons, foi um dos responsáveis pelo surgimento das músicas absolutas. Como destaca Schafer (1977 p. 152), elas ganharam importância na razão direta do desencanto do homem com a paisagem sonora externa, fato que faz a música migrar das ruas para dentro das salas de concerto a partir do momento em que não pode mais ser escutada do lado de fora, devido ao alto nível sonoro do ambiente acústico da época. As salas de concertos passaram assim a abrigar tanto as expressões musicais absolutas, quanto as programáticas, tendo como função recorrente uma extensão para sonoridades representativas da paisagem sonora natural. Schafer (1977) indica Vivaldi, Haendel e Haydn como os principais compositores do século XVII que apresentavam abordagens musicais por meio da representação de paisagens sonoras, habitadas por pássaros, animais e pessoas do campo. Observa-se que este tipo de composição se relaciona aos sentidos de lugar propostos pelos músicos como uma forma de ressaltar e trazer à tona uma acepção sensitiva que remonta o cenário de distintos locais: “No decorrer da história da música ocidental, os sons da natureza (particularmente do vento e da água) têm sido frequente e adequadamente transmitidos, assim como sinos, pássaros, armas de fogo e trompas de caça”. (SCHAFER1977; p.154)

Tanto historicamente, quanto contemporaneamente, há uma forte identificação relacional entre música, sentido de lugar e identidades, demonstrativo da conexão entre as pessoas e os lugares. Constata-se isso por meio de diversos gêneros musicais, desde o simbolismo do poema sinfônico *Finlândia* composto por Jean Sibelius, o qual retrata manifestações e lutas nacionais de seu povo, passando pela caracterização da cidade de Youngstown por Bruce Springsteen, baseada no alto índice de desemprego e desindustrialização local. Evidencia-se uma ampla acepção de que a música possui a potência de delegar distintos imaginários aos lugares. Sentimentos, experiências e características que comprovam diversas representações de pertencimento aos lugares.

Partindo desta prerrogativa, identifica-se que estudos da geografia humana por muito tempo negligenciaram a relação da música com os lugares, como reafirmado por Hudson (2003 p.3) ao indicar que há apenas pequenas considerações sobre as “geografias da música”, limitadamente descritivos e conceituais, como é caso do trabalho de Carney (1994) “*The*

*sounds of people and places: a geography of American folk and popular music*¹³”, o qual descreve o surgimento do *Folk* norte-americano por meio de tradições culturais locais. Entretanto, não são identificadas relações mais estreitas entre estas tradições e o sentido de lugar. Na mesma linha crítica de Hudson (2003), Nash (1996 p.54) lamenta que “é um mistério para muitos, o motivo pelo qual os geógrafos culturais têm prestado tão pouca atenção para a música, pois ela influencia todos os aspectos da cultura e se manifesta em diversas formas espaciais.”¹⁴

Contudo, identificam-se algumas contribuições importantes, conforme a obra *Popular music in geographical analysis. Progress in Human Geography*¹⁵ de Lily Kong (1995), que analisa a música também como um meio (mídia) pelo qual as pessoas transmitem suas experiências aos ambientes. A autora afirma:

Por exemplo, muitas experiências cotidianas consideradas óbvias discutidas teoricamente e empiricamente através de noções como “sentido de lugar”, “espaço” e “lugar” (ver Tuan, 1974a; 1974b; e Relph, 1976) podem ser enriquecidas por meio da análise de expressões musicais¹⁶. (KONG 1995; p.4)

A música é tratada tanto como um meio, quanto um resultado de experiências que determinam sentidos de lugar, produzindo e reproduzindo arranjos sociais específicos. Contudo, de acordo com Kong (1995 p.5), esta amplitude e aprofundamento dos sentidos de lugar não receberam a atenção devida pela geografia cultural.

Juntamente com Kong (1995), outros pesquisadores da área de música e de ciências sociais também reconheceram a importância do “espaço” e “lugar” relacionados à construção musical e questões de identidade, como Bennett (2000), que faz uma aproximação da constituição da música popular por meio de identidades da cultura juvenil em associação com lugares específicos.

Hudson (2003) destaca que a atenção crescente para o papel exercido pela música dentro dos estudos geográficos se dá por meio da percepção de mudanças na ênfase e temas selecionados pelos autores:

¹³ Tradução em português: “Os sons das pessoas e dos lugares: uma geografia do folk americano e da música popular.”

¹⁴ Tradução livre para: ‘it is . . . a mystery to many as to why cultural geographers have paid so little attention to music because it influences virtually all aspects of culture and manifests itself in numerous spatial ways’

¹⁵ Tradução em português: “Música popular em análises geográficas. Progresso na Geografia Humana.”

¹⁶ Tradução livre para: “For example, many everyday taken-for-granted environmental experiences discussed theoretically and empirically via notions such as “sense of place”, “space” and “place” (see Tuan, 1974a; 1974b; and Relph, 1976) can be enriched through analyses of musical expressions”.

Primeiramente, existe uma “virada cultural” em grande parte da geografia humana. Em segundo lugar, tem havido uma ênfase crescente na performance e na prática. Terceiro, houve também uma progressiva sensibilidade para a importância de outros sentidos que não os da visão. Quarto, pode-se apontar para um reconhecimento muito maior da importância do afeto e de emoção na formação do comportamento¹⁷. (HUDSON 2003; p.5)

Outra contribuição importante para os estudos de música e lugar é apresentada por Cohen (1991), que explora esta relação dentro do cenário do gênero *rock* na cidade de Liverpool e as composições feitas por bandas amadoras locais. A autora enfatiza o modo como o *rock* faz parte de uma cultura particular, um estilo de vida com suas próprias crenças, convenções, normas e rituais singulares da cidade de Liverpool, reafirmando assim sentidos de lugar determinados pela relação com a música. Em outro estudo semelhante, Cohen (1995 p.12), mostra que a música representa um importante papel na produção do lugar de distintas maneiras, literalmente e metaforicamente: como uma configuração material que compreende os ambientes físicos; como uma configuração de relações, práticas e interações sociais cotidianas; e como um conceito ou símbolo que é representado ou interpretado. “Música desempenha um papel singular e frequentemente oculto na produção do lugar”¹⁸ (COHEN 1995; p.288)

1.2.3) Música, lugar e identidades

Ao longo das últimas décadas, alguns importantes trabalhos focados na identificação da relação entre música, lugar e identidades devem ser considerados. Stokes (1994) reuniu uma coleção de trabalhos que examinam a importância da música para a construção de identidades e etnias, e os modos pelos quais estes assuntos são relacionados aos lugares. Em outro trabalho, Leyshon et al (1995), abordam o papel da música na elaboração e articulação de imaginários geográficos em várias escalas espaciais, assim como o poder da música na definição dos lugares.

¹⁷ Tradução livre para: “First, there is the more general ‘cultural turn’ in much of human geography. Second, there has been a growing emphasis upon performance and practice. Third, there has also been a growing sensitivity to the importance of senses other than sight. Fourth, one can point to a much greater acknowledgement of the importance of affect and emotion in shaping behavior.”

¹⁸ Tradução livre para: “[m]usic . . . plays a unique and often hidden role in the production of place”

As relações complexas entre lugares, música popular e identidades culturais no raio das escalas espaciais (local, nacional e global) e na variedade de gêneros e estilos musicais (do rap a *world music*), juntamente com os diversos significados da música em contextos regionais foram explorados por Connell e Gibson (2002), no livro *Sound Tracks*. Como indicam os autores, os gêneros musicais podem ser considerados por conceitos de autenticidade, como também através da hibridização e da mistura de distintas tradições musicais e culturais locais. Isso formata acepções distintas que determinam sentidos sobre determinadas localizações.

Connell e Gibson (2002) enfatizam também a ligação musical entre incorporação/mobilidade, e fixidez/fluidez no mundo. Uma importante dimensão da fase contemporânea da globalização é o aumento e aprimoramento de fluxos de pessoas entre lugares, fato pontuado pelos autores por meio da relação entre migrações e novas práticas musicais, como no caso do turismo. Ao analisar a relação de viajantes e mobilidades urbanas com os lugares e com a produção e consumo musical, os autores descrevem uma maneira distinta de impregnação de sentidos de lugar:

Uma distinta economia cultural foi desenvolvida em Byron Bay, na costa do extremo Norte de *New South Wales* [Austrália], constituída nas conexões entre turismo, produção e comercialização de música. Os movimentos migratórios permanentes e temporários de pessoas contribuíram para a transformação da identidade regional, passando a ser reconhecida como uma região “alternativa” formada por uma subcultura de mochileiros¹⁹. (CONNELL e GIBSON 2002; p,45)

Um elemento crucial neste consumo de música popular ligado ao turismo, especificamente incitado pelos recentes mercados, é a influencia nos arranjos sociais disseminados dentro dos lugares, caracterizados pelas atitudes e estilos singulares dos viajantes.

Craig Baumann (2001) também discute o modo no qual tradições regionais, na atual era de mobilidade populacional e informacional, se relacionam com a diversidade musical e com uma composição musical intercultural. O autor destaca que enquanto em alguns aspectos os avanços tecnológicos relacionados aos transportes e às tecnologias de comunicação estão “diminuindo” o mundo, a concepção de cultura e região é expressa através da música por

¹⁹ Tradução livre para: A distinctive cultural economy has developed in Byron Bay on the Far North Coast of New South Wales, building on the connections between tourism and the production and marketing of music. The permanent and temporary inward migratory movements of people have contributed to transformations of regional identity as the Far North Coast is increasingly perceived as an ‘alternative’ or ‘lifestyle’ region, and to transforming the former whaling town of Byron Bay into a unique site of backpacker subculture.

diversas maneiras. Baumann (2001 p.23) comprova que “crucialmente, a região na qual a música é concebida pode ser diferenciada da (trans) região na qual é representada simbolicamente”²⁰.

Os modos pelos quais a globalização apresenta distintas maneiras de se configurar e representar identidades são explorados por Stokes (2004 p.11), que utiliza como exemplo específico a banda turco-germânica de *hip-hop* Cartel. O autor argumenta que a construção de identidade e produção de diferenças ainda precisa ser entendida como processos culturais centrais na vida urbana moderna, necessitando de um deslocamento destas análises para a vida cotidiana das comunidades e para distintos espaços. Utilizando o exemplo da banda *Cartel*, Stokes (2004 p.12) atesta que identificar o som desta banda é remontar um contexto no qual há a interseção entre a onda de migração ocorrida na Europa após o ano de 1989, o surgimento da *world music* dentro da indústria musical e a reconstrução e reafirmação do Islamismo turco.

Vistas desta maneira, identidades culturais são produtos de processos contestados, sempre em processos de construção e desconstrução. A atividade musical, cujos significados muitas vezes são particularmente difíceis de fixar, fornece um ponto de vista útil para explorar esta perspectiva.²¹ (STOKES 2004; p.12)

De maneira similar, Roberson (2001 p.54) examina modos pelos quais o cenário político da cidade de Okinawa, no Japão, foi reconstruído dentro pelo gênero *Uchina Pop music*, determinado por uma síntese inovadora de sons tradicionais de Okinawa hibridizados com estilos musicais “ocidentais”. O autor indica uma construção musical de imaginários sobre a cidade, passando a ser representada por noções mais globalizadas, tanto culturalmente, quanto politicamente, fornecendo assim outro sentido de lugar.

1.2.4) Conclusão

Não resta dúvida de que a música como produção e consumo pode ser uma importante influencia para a formação de identidades híbridas (pessoas e lugares) por meio da inserção de

²⁰ Tradução livre para: “Crucially, the region in which music is made can be differentiated from the (trans)region, which is represented symbolically through music.”

²¹ Tradução livre para: Seen in this way, cultural identities are a product of contested processes, always in the process of becoming and unbecoming. Musical activity, the meanings of which are often particularly difficult to fix, provides a useful vantage point from which to explore this perspective.”

sentidos e profunda noção de pertencimento aos lugares. Entretanto, não são apenas estas noções que permeiam este trabalho.

Como demonstrado neste capítulo, há formações diversas de sons dentro das paisagens sonoras em distintos períodos históricos que dão sentido a determinadas localizações, representadas não apenas por sons fundamentais, sinais ou marcas sonoras, mas também por seus armazenamentos e reprodução. Idéia que, de acordo com Schafer (1977), determina o surgimento da música, que passa então a indicar mais uma camada sonora dentro da vida das cidades. Como identificado anteriormente, as paisagens sonoras foram abordadas por muitos autores por meio da literatura como uma impressão de sentidos sobre determinados lugares, como por exemplo, os escritores Henry Thoreau e James Fenimore Cooper. Em outro momento o ambiente acústico passou a ser identificado por meio das orquestrações em salas de concertos por Vivaldi, Haendel, Haydn, Schubert, entre outros. Mais adiante estas impregnações de sentidos sonoros passaram a ser materializados em forma de discos, fitas e códigos digitais, fatos que remontam às maneiras de se impregnar sentidos sonoros aos lugares de distintas formas.

Técnicas de gravações digitais emergiram, de acordo com Connell e Gibson (2002), na década de 1970, do armazenamento e reprodução de músicas através dos discos de vinil. Entretanto, o grande salto identificado dentro do surgimento das técnicas digitais só foi percebido no começo dos anos 80, com o surgimento dos *CD's*, movimentando mais ainda o mercado fonográfico. Entretanto, não entraremos aqui na discussão mercadológica da produção e do mercado musical, direcionando o interesse apenas às distinções entre os suportes para tal representação.

Atualmente, um elemento chave no modo como a música é produzida, distribuída e apreciada pelos ouvintes, tem se dado por meio da digitalização do som. Isto envolve sistemas de gravações, transmissões e reproduções de informação em um grau de fidelidade, durabilidade e universalidade de aplicação antes nunca visto (CONNELL e GIBSON 2002; p.157). Em um nível básico de explicação, tecnologias digitais convertem ondas sonoras em códigos binários, nivelando-os por amplitude (volume) e frequência (tons) numa determinada proporção. Esta informação digital pode ser armazenada por meio de arquivos dentro de computadores em diferentes formatos (WAV, FLAC, MP3, entre outros.) com a característica fundamental de apresentar um perigo menor de deterioração ao longo do tempo. Como indica Connell e Gibson (2002 p.257) a flexibilidade é o elemento crucial para o suporte da

tecnologia digital, pois podem ser anexadas a diferentes formatos, sejam físicos como os CD'S, sejam eletrônicos via *Streaming*²², que permite aos ouvintes o acesso instantâneo de músicas por meio da internet, sem a necessidade de armazená-las.

Portanto, ao longo do tempo não só as paisagens sonoras se modificaram, mas também os suportes que as reproduzem passaram por diversas mudanças, desde a literatura, passando pelas orquestrações, chegando até a cultura digital. Veremos nos capítulos posteriores como novos dispositivos tecnológicos estão reconfigurando as experiências humanas dentro dos espaços urbanos por meio de uma singular apropriação que permite a emissão de informações baseadas em localizações. A partir deste prisma, abre-se caminho para uma representação de novos sentidos de lugar relacionados às paisagens sonoras das cidades, mediados pelo que se denomina de *mídias locativas*. A partir delas, identifica-se a possibilidade de representar lugares, sonoramente, de maneiras particulares.

²² Tradução em português: "Fluxo de mídia".

PARTE II: SENTIDO DE LUGAR, ESPACIALIZAÇÃO E MÍDIAS LOCATIVAS

Após o entendimento no capítulo anterior, tanto da definição do conceito de lugar quanto suas aplicações e relações com as paisagens sonoras e com a música, cabe aqui ressaltar outro ponto importante para este trabalho: a infraestrutura e os avanços tecnológicos comunicacionais na atualidade. Contribuições que são representadas a partir da inserção de novas características dentro da constituição e apreensão do lugar, direcionadas para a produção de informação e socialização dentro do espaço urbano através de redes que conectam pessoas, dispositivos eletrônicos, espaço físico e espaço eletrônico.

Percebemos, no capítulo anterior, que durante vários momentos históricos a paisagem sonora não só se modificou por meio de incrementos sonoros nos respectivos ambientes acústicos como também foi interpretada por formas distintas – literária e musical. Juntamente com o surgimento de dispositivos tecnológicos que permitem aos seus usuários uma livre exposição de seus entendimentos sobre os lugares, surge também uma nova possibilidade de anexar acepções sonoras correspondentes. Veremos a seguir como as paisagens sonoras atuais são multiplicadas por uma camada informacional, localizável por meio de aparatos tecnológicos que ressaltam a importância do lugar para o processo comunicacional.

A convergência de novas redes móveis de comunicação, sistemas de posicionamento geográfico (GPS) e interfaces gráficas interativas em dispositivos móveis vem sendo utilizada em diversas atividades desenvolvidas em torno de suas localizações espaciais. Novos tipos de produção de informação em mobilidade, que permitem a detecção e compartilhamento do posicionamento geográfico dos usuários, têm aberto possibilidades para uma emissão de conhecimentos contextualizados aos espaços físicos.

Dentro desta concepção, parte-se aqui para uma caracterização da cidade como um espaço para o desenvolvimento de dinâmicas ancoradas por tecnologias de comunicação, responsáveis por uma diversidade de arranjos sociais específicos. Se referindo a conexões estabelecidas pelos meios de comunicação dentro do espaço urbano, Graham e Marvin (2001) destacam que todas as cidades, especificamente as ocidentais, foram moldadas por tecnologias que envolvem combinações ativas entre o “material” e o “semiótico” ou entre o “virtual” e o “atual”. Partindo deste princípio, examinaremos aqui de que maneiras os meios de comunicação e o espaço urbano têm sido responsáveis pela determinação de novas concepções sobre as paisagens sonoras.

Explicando o impacto do tecido comunicacional nas cidades, mais especificamente a internet, Mitchell (1995, p.107) argumenta que redes de computadores se tornaram fundamentais para a vida urbana, da mesma maneira que os sistemas de transporte. Dentro de um quadro de mudança - da passagem das redes de computadores para o espaço urbano – é que se insere o estudo das *mídias locativas*, representadas por um conjunto de serviços e tecnologias de comunicação baseados em localização.

De acordo com Galloway (2006), surge o conceito de *mídia locativa*, descrito primeiramente por Karlis Kalnins como uma categoria de análise fundada primeiramente em atividades artísticas baseadas em geolocalização. Entretanto, como lembra bem Santaella (2008, p.131), foi com Ben Russell, através do *Manifesto Headmap* (1999) que se formaram as idéias originárias das propostas locativas. Através deste texto, Russell apontou os primeiros debates sobre as implicações sociais e culturais do uso de dispositivos de localização, por meio da idéia de que novas formas comunicacionais surgiriam a partir de uma combinação entre dispositivos eletrônicos baseados em localização, dados comunicativos em mobilidade e a computação móvel.

Lemos (2009) se refere à mídia locativa como tecnologias (LBT) e serviços (LBS) baseados em geolocalização, cujos sistemas infocomunicacionais reagem ao contexto, representando assim uma “ação comunicacional onde informações digitais são processadas por pessoas, objetos e lugares através de dispositivos eletrônicos, sensores e redes sem fio”. O autor elucida ainda melhor sobre o que constitui as mídias locativas, descrevendo os dispositivos eletrônicos, sensores e redes:

[...] as tecnologias baseadas em localização podem ser divididas em dispositivos (celulares, palms, netbooks, GPS e QR Codes), sensores (entre eles as etiquetas RFID) e redes (celular, Wi-Fi, Wi-Max, Bluetooth e GPS). Os serviços podem ser classificados em mapeamento, localização, redes sociais móveis, informação jornalística, games, turismo, realidade aumentada, publicidade, etc. (LEMOS 2009; p.3)

Outra importante idéia de Russell (1999) pode ser destacada. Ele afirma que a internet já estava começando a “pingar” no mundo real. Em seu texto, *Manifesto Headmap*, alerta para o enriquecimento de nossa experiência espacial através da sobreposição de camadas de informação (imagens, textos, sons), disponibilizada por dispositivos móveis conectados a redes sem fio, habilitados com GPS e alimentados por um intenso espírito comunitário. Russell (1999) reflete sobre a diferença que os estudos das mídias locativas trazem à tona, pois não se consolidam somente nas relações dentro do “ciberespaço”, mas passam para

dentro dos espaços públicos, híbridos, baseados em mobilidade. É também caracterizando estas novas relações com espacialização, que Novak (1996), relata que não há dúvida de que o urbanismo como nós conhecemos irá se alterar, pois nossas cidades se tornarão nossas interfaces dentro da internet. Portanto, os usos das mídias locativas são representados por uma emissão de informações a partir de distintas formas de apropriação do espaço urbano, principalmente através de telefones celulares com a potência de captar redes de internet sem fio e que possuam aplicativos baseados em geolocalização.

Como indicou Paul Virilio (1986), os espaços “reais” da cidade têm sido colonizados por tecnologias de informação e comunicação juntamente com uma lógica de “instantaneidade” comunicacional. Isso ajuda no entendimento de um estado permanente de superexposição informativa, na qual tudo chega ao sujeito em mobilidade. Partindo do mesmo princípio, Castells (1996) sugere que o espaço urbano tem sido transformado em um “espaço de fluxos” global, por interações em tempo real.

A globalização urbana e o uso cada vez mais intensivo de computadores, internet, telefones e mídias digitais, anexados aos aspectos sociais, econômicas e culturais, estão atualmente intimamente relacionados a um processo de mudança. Segundo Castells (1996) estamos experimentando uma gama diversa e complexa de transformações nas quais práticas incipientes e antigas relacionadas às tecnologias midiáticas estão mutuamente ligadas e fundidas em uma mudança caracterizada por uma *computação ubíqua* e pela apropriação de mídias locativas como um caminho entre o “ciberespaço” e o espaço físico, criando “espaços híbridos”.

2.1) A *Computação Ubíqua* e a *Internet das coisas*

Comparado ao surgimento do termo “ciberespaço”, criado pelo escritor de ficção científica William Gibson no livro *Neuromancer* (1984) como uma visão futurista relacionada a rede global de computadores ou uma “alucinação consensual”, o “espaço híbrido”, de acordo com Aurigi (2008), deve ser entendido não mais como um lugar para onde as pessoas “vão” e sim o lugar onde “estão”. Uma acepção do processo comunicacional em que a

constituição de informação é incorporada ao cotidiano das pessoas e aos espaços ocupados por elas.

Para melhor entender o cenário no qual se desenvolvem estas novas práticas responsáveis pela hibridização entre o espaço físico e o eletrônico, vale ressaltar aqui a compreensão da idéia de *computação ubíqua*, representada pela sigla *Ubicomp*.

A computação ubíqua e as tecnologias móveis estão borrando as distinções entre o espaço físico e as mídias digitais de formas complexas, as vezes resultando em configurações físicas e públicas visíveis, enquanto em outros casos sendo estritamente pessoais.”²³ (AURIGI 2008; p.1)

A computação ubíqua representa a disseminação generalizada de computadores dentro de diferentes localizações no espaço urbano, integrados a estruturas comunicacionais em rede embutidas dentro do ambiente físico. Essa idéia pode ser observada a partir de uma larga difusão de aparatos eletrônicos móveis (*laptops, smartphones, redes sem fio etc.*) juntamente com distintos componentes tecnológicos, *hardware* (sensores, processadores potentes, memórias, baterias, GPS etc.). Para Weiser:

As tecnologias mais profundas são aquelas que desaparecem. Elas se entrelaçam dentro da fabricação da vida cotidiana até o ponto que elas se tornam indistinguível dela. (WEISER 1991; p.1)

O surgimento da *Ubicomp* é relacionado ao trabalho de Mark Weiser (1991) intitulado “*O computador para o século XXI*”²⁴. O autor traz a idéia de que os computadores se esconderiam dentro de um pano de fundo da vida das pessoas, tendo uma função de suporte não intrusivo. Isso permite aos usuários desempenharem diversas tarefas ao mesmo tempo. Weiser (1991) imagina a existência de inúmeros computadores interconectados em todos os lugares, de diferentes formatos e tamanhos, desde componentes pequenos até aparatos em forma de muros e prédios. Entretanto, a real potência desta idéia é de uma interdependência de cada um destes dispositivos.

Seguindo Weiser (1991), a aceção de uma computação generalizada, não apenas sugere uma liberação das pessoas dos constrangimentos da computação pessoal (*desktop*), como também enfatiza uma reapropriação dos espaços físicos e sociais nos quais os usuários estão inseridos, resultando na libertação do sujeito de um “isolamento imersivo” (GALLOWAY 2004). Weiser (1994) direciona seu pensamento para um mundo no qual as

²³Tradução livre para: “Ubiquitous computing and mobile technologies are blurring the distinction between physical space and digital media, with the latter also combining in complex ways, sometimes resulting in very physical, public and visible setups, whilst other times being hardly visible and strictly personal”

²⁴ Tradução livre para “The computer for the 21st century”

peças não mais interagem a partir de um grande computador (*desktop*) e passam a se apropriar de tipos de computadores incorporados aos objetos que os cercam. Para elucidar como seria este panorama computacional, o autor relaciona o impacto da computação ubíqua com outras duas tecnologias análogas que se incorporaram ao cotidiano das pessoas: primeiramente a *escrita*, na qual pode ser encontrada em todos os lugares, desde etiquetas de roupas a letreiros; e em segundo lugar a *eletricidade*, que se apresenta de forma “invisível” por meio das paredes de casas, escritórios e carros. Weiser (1994) descreve ainda um cenário no qual não mais será percebida a presença de computadores interligados, mesmo sendo eles os responsáveis por diversas práticas de sociabilidade.

A aspiração central que atravessa esses esforços iniciais [da ubicomp] foi de que o ambiente, a casa e nossas propriedades estariam conscientes, adaptadas e responderiam à nossas diferentes variedades de conforto, disposições individuais e requerimentos de informação. (ROGERS, 2006, p. 405)²⁵

Representando uma continuidade ao pensamento de Weiser (1991), surge também outro conceito que remonta a idéia de uma pervasividade de sistemas computacionais nas práticas sociais, o da *internet das coisas*²⁶, descrita por Bruce Sterling (2008) como uma rede, na qual computadores identificam distintos objetos em tempo real por meio de etiquetas eletrônicas, como a *RFID*²⁷, e sensores que concomitantemente promovem interações entre objetos, pessoas e espaços físicos. É a concepção de uma ecologia comunicacional moldada por objetos “conscientes” que reagem aos contextos, interconectados por redes sem fio. Sean Dodson (2008) também descreve esta conexão entre “coisas” onde a infra-estrutura urbana é incorporada a uma sofisticada rede de itens rastreáveis.

A produção de informações baseadas em localização e em tempo real, como serviços e aplicações comunitárias, é para Kranenburg (2008, p.16) de suma importância. Além de ser relacionada a uma geração de dados altamente qualificados ressaltam surgimentos tecnológicos que descrevem o contexto urbano atual. Continuando com esta premissa, o autor cita o surgimento das etiquetas *RFID* como um ponto crucial, em termos de normas, políticas,

²⁵ Tradução livre para “A central aspiration running through these early efforts was that the environment, the home, and our possessions would be aware, adapt and respond to our varying comfort needs, individual moods and information requirements.”

²⁶ Tradução livre para “Internet of things”

²⁷ Identificação por radiofrequência ou RFID (do [inglês](#) "Radio-Frequency IDentification") é um método de identificação automática através de sinais de rádio, recuperando e armazenando dados remotamente através de dispositivos denominados etiquetas RFID. (fonte: Wikipédia.org)

regulamentos e implantação de serviços. O que faz Kranenburg (2008, p.16) concluir que as tecnologias atuais estão gradativamente incorporadas profundamente às práticas e representações cotidianas.

O interesse aqui pela contextualização e definição a respeito da idéia de *computação ubíqua* e da *internet das coisas* é a busca pela caracterização de formas singulares de impregnação de sentidos aos lugares dentro do espaço urbano contemporâneo. A relação entre sujeito e mídia se incorpora cada vez mais aos lugares dentro do cotidiano, dando sentido a uma mudança no “contexto” tecno-social em determinadas sociedades.

A noção de “contexto” representa uma ampla discussão em torno, tanto da *Ubicomp*, quanto da *Internet das coisas*, pois relaciona distintos aspectos da comunicação ressaltados a partir de sensores, dispositivos e o espaço urbano que os rodeiam. Hakasson (2009, p.2) aponta para o aparecimento de um conceito que melhor caracterizaria o estágio atual das mídias locativas, a idéia de uma *computação consciente contextualmente*²⁸. De acordo com a autora, estamos vivenciando uma conjuntura em que sistemas e dispositivos têm a capacidade de “sentir” aspectos verificados dentro de um contexto e “reagir” como uma forma de ação relevante para determinada situação

Dentro dos estudos relacionados à *ubicomp* há diversas tentativas em descrever o *contexto*, os quais geralmente se referem àquilo que é possível assimilar através destes aparatos tecnológicos: tempo, localização, informações do ambiente físico etc. (HAKASSON 2009; p.22). Galloway (2009; p.23) define o contexto como qualquer informação que pode ser utilizada para caracterizar situações de entidades (pessoas, lugares ou objetos) e possui considerável relevância para a interação entre um usuário e um aplicativo. São informações e compreensões, subjetivas e materiais, que se entrelaçam dentro de um processo comunicacional. No caso da *computação consciente contextualmente*, estas acepções se expandem para mediações informacionais ocorridas em mobilidade dentro do espaço urbano, identificadas a partir do uso das mídias locativas. Uma pessoa que porta um telefone celular com acesso a redes de internet sem fio e que tenha GPS integrado, tem a potência em descrever o contexto a sua volta de uma forma distinta de apropriações tecnológicas anteriores, como câmeras fotográficas, gravadores de som e anotações textuais. Em muitos casos, como veremos a partir da pesquisa empírica, as mídias locativas permitem uma representação e apreensão do lugar por meio da emissão de discursos geolocalizados,

²⁸ Tradução livre para: “Context-aware computing”

acrescentando assim, uma outra camada informacional contextualizada. Há a possibilidade de se representar o contexto por meio de texto e imagens, mas de uma forma distinta, na qual o usuário insere estas descrições anexadas à sua localização e com a potencialidade de serem emitidas a partir do próprio lugar. Muitos autores encaram esta emissão de informação contextualizada como um processo de espacialização promovido por mídias móveis baseadas em geolocalização, ocorrido por meio da possibilidade de apropriação do espaço urbano narrando representações de informações e características próprias das localizações.

2.2) Processo de espacialização

O que faz da cidade uma formação espacial? É o questionamento que Amin e Thrift (2002) fazem no começo do livro *Cities: Reimagining the Urban*²⁹, apontando para uma caracterização dos processos de constituição das cidades. Seleciona-se aqui, especificamente, alguns pontos que se cruzam com o objetivo deste trabalho. Os autores citam primeiramente três aspectos, observados por Steve Pile (1999), nos quais distinguem as cidades de acordo com seus espaços: a) suas densidades de concentração populacional: coisas, instituições e formas arquitetônicas; b) a heterogeneidade da vida que eles justapõem acerca de suas proximidades espaciais; c) e pela localização de distintas redes de fluxos comunicacionais para além da cidade. Thrift e Amin (2002) prosseguem afirmando que Pile (1999) representa suas idéias na mesma linha de raciocínio de Massey (1999), a qual afirma que a espacialidade da cidade, sua densidade e justaposição de diferenças, apresentam efeitos distintos e generativos, constituídos em seu centro a partir de densas redes de interações, que ao longo do tempo modificam os entendimentos sobre o urbano.

Partindo deste princípio, Thrift e Amin (2002) propõem uma nova concepção de cidades como virtualidades, isto é, um entendimento da trajetória das cidades não apenas como representações do presente, mas também como uma série de potencialidades, as quais contém elementos inesperados como resultado da co-evolução entre sujeito e espaço. Os autores explicam melhor ao observarem que cada momento do urbano pode estimular improvisações performativas imprevisíveis.

Para nós, um dos resultados cruciais deste novo pensamento – alguns dos quais existem fora da convencional literatura sobre o urbano – é que ele está baseado em modos distintos de mostrar o espaço e o lugar. Em particular, isto significa o esforço

²⁹ Traduzido por: “Cidades: reimaginando o urbano”

em nomear espacialidades negligenciadas e a invenção de outras novas, as quais, por sua vez, podem nos ajudar a re-popular as cidades [...]”³⁰ (THRIFT e AMIN, 2002 p.4)

A idéia principal dos autores é lançar o olhar a respeito de um novo pensamento sobre a constituição das cidades e do espaço urbano, tentando relacionar estudos sobre a urbe em um caminho que leve em consideração dos usos híbridos dos espaços, permitindo assim uma melhor representação de variedades e vitalidades impregnadas aos lugares.

Nesta busca por uma melhor descrição de um novo urbanismo determinado por práticas cotidianas diversas, Thrift e Amin (2002; p.7) identificam três metáforas que realçam a importância de algumas características, relacionadas à organização e vitalidade urbana: a *transitividade*³¹, a qual marca a abertura espacial e temporal da cidade; os múltiplos *ritmos*³² cotidianos, baseados em encontros diários e múltiplas experiências dentro do tempo e espaço; e as *pegadas*³³ como impressões do passado, as movimentações diárias dentro das cidades e ligações extensivas.

Estas três idéias são importantes para representar a constituição do espaço urbano, inserido em meio a diversas paisagens eletrônicas e distintas formas de sociabilidade, como também para evidenciar características relacionadas aos usos das mídias locativas, que são baseadas na produção de informações contextualizadas aos trânsitos de pessoas, havendo a possibilidade da anexação tanto de marcas pessoais, quanto representação de fluxos de experiências, partido de uma emissão fundamentada na geolocalização.

Baseando-se nestas idéias, podemos relacionar o surgimento das mídias locativas e as novas relações de seus usuários com o urbano, representando também uma distinta forma de dar sentidos aos lugares. As três metáforas trabalhadas pelos autores anteriormente, remetem também às características relacionadas às mídias locativas, pois têm a potência de representar os trânsitos e ritmos cotidianos das cidades a partir de emissões de informações (textos, imagens, vídeos, música, etc.).

Seleciona-se aqui a metáfora das *pegadas* (ou marcas urbanas) como um conceito intrínseco ao estudo das mídias locativas. Como afirma Thrift e Amin (2002 p.22), se os

³⁰ Tradução livre para: “For us, one of the crucial outcomes of this new thinking – some of which exists outside of the conventional urban literature – is that it is based around distinctive ways of showing up space and place. In particular, this has meant the struggle to name neglected spatialities and invent new ones, which, in turn, can help us to repopulate cities.”

³¹ Tradução livre para “transitivity”

³² Tradução livre para: Rhythms

³³ Tradução livre para: “Footprints”

ritmos se definem como um tempo localizado e um lugar temporalizado (registros do andamento cotidiano da cidade), a metáfora da *pegada* ultrapassa a idéia da cidade como um espaço limitado e ressalta os sentidos de lugar anexados. As cidades são sem dúvidas, demarcadas por meio de planejamentos e regras arquitetônicas e por redes de comunicação e transporte. Entretanto, a porosidade temporal e espacial da cidade também abre espaço para demarcações de inscrições diversas por meio de múltiplos espaços.

[...] mapas, fotografias, pinturas, imagens televisivas, descrições textuais, poemas, entre outros... Eles organizam, orientam, incluem e excluem, eles tornam cognoscível um espaço para todos que escolhem olhar para estas representações e também fazer isso para comparar com outros espaços... Estas representações contêm reivindicações verdadeiras (não necessariamente científicas) sobre o espaço. Eles representam os mitos dos lugares em forma de lugares³⁴. (HETHERINGTON 1997, p.189 apud THRIFT e AMIN 2002, p.23)

Entrelaçando as idéias destes autores - que buscam um entendimento mais amplo da formação do urbano e seus arranjos sociais - com uma percepção de fenômenos comunicacionais (que por muitas vezes fornecem outras características aos lugares), identifica-se aqui a necessidade de uma exploração das singularidades espaciais formatadas pelos usos midiáticos. Com uma percepção bastante parecida com a de Thrift e Amin (2002), Paul Adams (2009) define quatro principais aproximações entre a apreensão dos lugares e práticas comunicacionais, definindo assim as *Geografias da Comunicação e Mídia*³⁵: i) as *pegadas (marcas)* deixadas pelas práticas e infra-estruturas comunicacionais; ii) as *espacialidades* formatadas a partir destes usos; iii) os sentidos de *lugar* constituídos por meio de diferentes apropriações midiáticas e iv) e efeitos regulatórios (regras) provocados pelas mídias nos lugares. No que diz respeito à disposição geográfica das infraestruturas comunicacionais, determinadas por Adams (2009) como *pegadas (marcas)*, o autor explica:

Os sinais de voz codificados viajam ao longo de um determinado conjunto de *links* (cabos e sinais eletromagnéticos) entre os nós (telefones e interruptores). Os *links* e nós poderiam ser mostrados em um mapa como pontos e linhas: um telefone celular (móvel) aqui, um telefone fixo lá, um fluxo linear de sinais dos telefones para a torre e que posteriormente muda para o transmissor e se assim se propaga para os cabos do telefone.³⁶ (ADAMS 2009, p.1)

³⁴ Tradução livre para: [...] maps, photographs, paintings, televised images, textual descriptions, poems, and so on...They arrange, order, include and exclude, they *make knowable* a space to everyone who might choose to look at these representations and also make it possible to compare it with another space...Those representations contain truth claims (not necessarily scientific) about a space. They perform place myths as places.

³⁵ Tradução livre para: "Geographies of communication and media"

³⁶ Tradução livre para: The encoded voice signals travel along a particular set of links (wires and electromagnetic signals) between nodes (telephones, relays, and switches). The links and nodes could be

Todas estas infraestruturas, conexões e nós imprimem significados a diversas localidades entendidas nos moldes materiais descritos por Cresswell (2004), pois deixam suas marcas dentro do processo comunicacional, destacando assim características específicas de cada tipo de mediação. Segundo Adams (2002), a idéia da comunicação percebida como uma infraestrutura, juntamente com suas marcas impregnadas e o surgimento do espaço de fluxos (CASTELLS, 1996), remonta a aceção do termo *mídia no espaço*³⁷. Para contextualizar esta idéia o autor cita a passagem da cultura oral para a escrita como uma primeira demonstração da relação entre espaço e mídia, como criadora de novos arranjos sociais.

Conjuntos de mídias como, por exemplo, a argila e o estilete, o papiro e o pincel, o papel e a caneta, expandiram a escala espacial nas quais as atividades humanas eram coordenadas. As palavras e idéias começaram, neste momento, a se mover e foram disseminadas pelos espaços, dando sentido a novas organizações sociais, como é o caso de promulgação de leis e regras, estabelecendo também novas formas de poder.

Da mesma forma que os problemas sociais e tecnológicos da escrita foram sanados, a durabilidade e portabilidade da palavra escrita permitiu a expansão geográfica das redes de atividades sob a direção de novas elites. Estas redes uniram os seres humanos e diversos não-humanos através do espaço e do tempo em um novo raio de redes, em constante mutação e extremamente poderosas. Assim, a fixidez da palavra escrita foi traduzida em uma fluidez espaço-temporal de pensamentos, pessoas e idéias³⁸. (ADAMS 2002 p.17)

Partindo desta constatação, e entendendo a cidade também como manifestação de ações dos sujeitos sobre o ambiente para além de arquiteturas, praças, muros, igrejas, edifícios, identifica-se aqui a invenção da escrita como o início de um conjunto de mudanças baseadas nos conhecimentos teóricos de escrituras e livros. Uma expansão de idéias, que provocou, para Di Felice (2009), crescente apropriação de conhecimentos de forma individualizada, promovendo uma dissociação do sujeito a determinados grupos, representando a partir deste momento, singularizações de subjetividades. Associação que influencia a relação entre o a escrita e a cidade, tornando-os, a partir deste momento, fatores

shown on a map as points and line: a cell (mobile) phone here, a landline telephone there, a linear flow of signals from phone to tower (mast) to switch to transceiver and switching device to wires to phone.”

³⁷ Tradução livre para “Media in space”

³⁸ Tradução livre para: As the social and technological problems of writing were gradually solved, the durability and portability of the writing Word permitted geographical expansion of networks of activity under the direction of the new elites. These networks bound together human beings, and various nonhumans through space and time in new, wide ranging, constantly changing, and ultimately quite powerfull networks. Thus, the fixity of the written word translated ironically into a spatiotemporal fluidity of thought, people, and things.”

determinantes para o surgimento de sentidos de lugar baseados em uma externalização de conhecimentos adquiridos para o espaço físico.

Assim, os pergaminhos e, depois, o livro, além de contribuírem para a multiplicação dos sentidos e dos significados, criaram novos espaços mentais e, acima de tudo, deram origem a novas estruturas urbanas e novos estilos de vida. [...] Em torno de novas técnicas de armazenamento de informações, surgiram cidades como Alexandria, Rodas e Pérgamo, que alcançaram o ápice do seu esplendor por volta do século III a.C” (DI FELICE 2009, p.79)

Além da relação entre escrita e desenvolvimento de cidades - nas formas de extensões de acepções se configurando em estruturas e edificações, decorrentes de uma nova dinâmica espacial relacionada aos textos - identificamos também estruturas urbanas formatadas a partir de um habitar ideal, relacionadas a configurações arquitetônicas práticas e sistematizadas. Neste sentido, Di Felice (2009, p.81) cita o caso dos mosteiros como principiadador de uma correlação entre escrita, organização urbana e estilo de vida.

O autor revela que os mosteiros surgiram por meio de uma concepção perfeccionista baseada no Novo Testamento, representando assim um dos primeiros arquétipos de cidades arquitetadas em torno de um manuscrito, as quais tinham como características habitativas o silêncio e a leitura. Características marcantes de uma interrelação entre o texto e a vida cotidiana, trazendo consigo uma nova forma de dar sentido aos lugares.

Esta apreensão do lugar pode ser constatada pelo próprio arranjo estrutural e arquitetônico dos mosteiros, os quais eram identificados pelos incessantes trabalhos de tradução, transcrição e compilação de livros. Estes, de acordo com Di Felice (2009), seguiam praticamente a mesma ordem e composição repartida do dia a dia do mosteiro, sendo segmentados em seções e capítulos, constituídos em fragmentos distintos.

A própria complexidade da estrutura arquitetônica dos mosteiros lembrava a forma do livro. Fechado pelos seus muros, que guardavam o seu conteúdo como um cofre, o mosteiro possuía uma divisão funcional e claramente definida das suas partes internas: o *chostro*³⁹ era o lugar da dedicado ao passeio; a biblioteca, o espaço para a leitura; o coral, o espaço reservado para a oração; o refeitório era o lugar apropriado para a alimentação e o campo era destinado ao trabalho manual. A cada espaço correspondia uma função e a cada função, um determinado tipo de tarefa em um horário específico do dia.” (DI FELICE 2009 p.85)

Dando continuidade ao pensamento de um sistema relacional entre a constituição dos sentidos de lugar a partir de uma representação e interação midiática, indicamos aqui, outro momento histórico, representado pelo “homem tipográfico” (McLUHAN 1969). A partir do

³⁹ “Localizado ao redor de um poço, o chostro era um pátio interior, ao ar livre, cercado pelas arcadas do mosteiro”.

surgimento dos tipos móveis, se desenrolaram algumas alterações na constituição do espaço urbano. A partir da imprensa, a palavra e as idéias passam a apresentar singularidades móveis dentro do tempo e espaço, permitindo um alcance público ampliado, havendo uma disseminação de textos em distintos lugares, permitindo assim a libertação de uma estrutura de poder social, pois anteriormente ao surgimento da imprensa as escrituras eram praticamente monopolizadas pela Igreja Católica, cabendo a ela moldar os entendimentos sobre o espaço, tempo e redes sócio-espaciais.

É o que comprova Di Felice (2009; p.102), ao revelar que o surgimento desta “escrita artificial” se combina com a visão de uma espacialidade artificial dentro do período do Renascimento, dando vida a uma apreensão do lugar impregnada por uma nova projeção espacial de sentidos. Fato expresso pelo autor ao se referir à cidade desta época, marcada por seus espaços simétricos e esteticamente harmonizados, que juntamente com a representação renascentista do espaço através de mapas e cartas de navegação evocam um habitar objetivo, baseado em modelos ideais de formulação dos lugares.

Ao assumir um deslocamento do princípio de harmonia geométrica no território e suas representações a partir de mapas, Di Felice (2009; p.103) caracteriza a impressão e o modo de conceber a cidade como um novo modo de dar sentido aos lugares, ancorado numa espacialidade, cuja característica representava uma transposição de conceitos e interpretações, para o espaço em formas objetivas. É neste sentido que o autor descreve uma ordem lógica e sequencial de textos impressos, que se transfere em uma nova concepção a ser aplicada nos lugares, como exemplificado por meio da “Cidade Nova” de Leonardo Da Vinci, o qual estruturou o desenho do planejamento de uma cidade circular transpassada por um rio canalizado, para simplificar interações dentro deste espaço urbano. Uma demonstração de novas percepções sobre o espaço que influenciaram determinantemente a criação de novos sentidos de lugar.

Manifestações de um habitar dirigido e expressões de valores estéticos, as cidades renascentistas exprimem uma relação entre o sujeito e o espaço mediada pelo papel de novos mapas e das páginas escritas dos manuais de arquitetura, que criam a partir deste leve material, cidades, territórios e mundos, portanto, formas habitativas.” (DI FELICE 2009, p.108)

Sendo assim, a estruturação de concepções de cidades ideais, desde *A República* de Platão até a elaboração de *A carta de Atenas* por Le Corbusier, representam uma exteriorização de idéias e textos, marcantes para a identificação de um aspecto do lugar

singular, baseado na extensão de suas idéias (sujeito-texto) para o espaço, concebido como um objeto a ser moldado e transformado (DI FELICE, 2009).

A convergência de novas redes de telecomunicações móveis, GPS e interfaces gráficas interativas em dispositivos móveis, utilizados em uma série de atividades fundamentadas em localização, introduzem distintas formas de comunicação como demonstrações de uma apreensão dos lugares, principalmente por terem como características principais uma impregnação de formas singulares de discursos e sentidos por meio de metaespacialidades.

Ao caracterizar a cidade como sistemas espaciais complexos que suportam práticas comunicacionais, infere-se aqui, que nas últimas décadas as cidades tem sido radicalmente reordenadas por sistemas e redes tecnológicas, principalmente relacionadas aos rápidos avanços de tecnologias de comunicação e redes móveis, juntamente com a disseminação de práticas de sociabilidade baseadas em localização (jogos, serviços diversos, aplicações comerciais, artísticas etc.). Com isso, verifica-se uma transformação e apropriação do espaço urbano, fundamentada no suporte tecnológico/midiático, representadas pela anexação de outras percepções e subjetividades, acarretando em uma forma singular de apreensão do lugar.

Souza e Silva (2004) encara esta realidade sugerindo um importante significado destas paisagens comunicacionais interativas, nas quais os mundos “virtuais” migram para os espaços urbanos, re-significando os arranjos sociais locais, por meio de emissões geolocalizadas. São informações e representações tanto no espaço físico, material, quanto no eletrônico, imaterial.

Já Pope (2005), compreende que, com o surgimento das mídias locativas, uma multiplicidade de características está disponível para os usuários em diversas formas, dependendo do modo como se opera uma gama de aparatos tecnológicos móveis, de acordo com a constituição de informações dentro da noção espacial/informacional. O autor elenca assim, três características mais notáveis das mídias locativas: a introdução de um *processo de espacialização* estabelecido pela apropriação dos lugares informacionalmente; o *agente em mobilidade* no qual permeia livremente pelo espaço urbano e eletrônico emitindo informações de diversos lugares; e o *conhecimento ambulante* estabelecido pela formatação de informações em mobilidade. Dentre estes três conceitos, seleciona-se aqui, de acordo com a necessidade desta pesquisa, um aprofundamento maior ao processo de espacialização criado pelas mídias locativas, pois é o responsável pela re-introdução do parâmetro contextual/local

no processo comunicativo atual, promovendo assim uma conexão entre o espaço físico e o eletrônico.

De acordo com Milgram et al (1994; p.1), mais do que dar atenção aos dois conceitos - espaço físico e eletrônico simplesmente como antítese - é mais conveniente vê-los como partes integrantes de um processo comunicacional contínuo. Esta idéia é ancorada em um entendimento de que o trânsito intermitente entre os dois espaços, tanto pode ser caracterizado por meio de objetos “reais” nos quais podem ser observados diretamente, quanto simulados (estendidos) por meio de uma série de dispositivos eletrônicos. Criando assim, um ambiente híbrido, compreendido entre dois extremos de um mesmo espectro, combinando aspectos de duas realidades sobrepostas (Galloway 2003; p.5). Seguindo este mesmo caminho Santaella (2008) aponta para o surgimento de distintas estruturas espaciais correspondentes a uma convergência de novas formas de redes móveis de telecomunicações integradas como o Sistema de Posicionamento Global (GPS), ressurgindo assim, pontos de interseção entre o espaço físico e o eletrônico, denominando-os de “espaços intersticiais”.

[...] com ênfase não apenas nos fluxos de informação para dentro e para fora do espaço físico em conexões inconsúteis, mas também nas novas formas de socialização que aí emergem, em meus trabalhos (Santaella, 2007), tenho utilizado “espaços intersticiais” como uma metáfora capaz de caracterizar as múltiplas faces das mudanças mais recentes no mundo da comunicação e da cultura. (SANTAELLA 2008, p.131).

Já Lemos (2008) indica a existência de “territórios informacionais” como uma forma de controle destas paisagens de informações híbridas dentro de lugares: localizados entre o ciberespaço e o espaço físico, mediado por dispositivos eletrônicos móveis e redes sem fio, responsáveis por configurações de atividades sociais contextualizadas.

Para entender as ramificações sociais da comunicação relacionada às mídias locativas é importante investigar o impacto dos tipos de interações que elas suportam nas experiências cotidianas dos usuários, dentro do ambiente urbano. Fato que faz Galloway (2006) relacionar esta nova possibilidade de interação à idéia de mapas de Deleuze e Guattari (1983), como um modo fácil de definir e representar as mídias locativas:

O mapa é aberto, conectável em todas as dimensões, e com a capacidade de desmantelamento; isto é, reversível, e suscetível a constantes modificações. Ele pode ser desmembrando, revertido, adaptado para montagens de todos os tipos, portanto em mão por um indivíduo, um grupo ou uma formação social. (...) Ao contrário de um traço, no qual sempre retorna para “o mesmo”, um mapa apresenta múltiplas entradas.” (DELEUZE e GUATARRI 1983 p.25, apud GALLOWAY 2006)

Com a inserção de novas espacialidades midiáticas, a disseminação tecnológica e expansão das relações comunicativas, instaura-se também um alargamento do espaço urbano, dando sentido a uma forma singular de significar os lugares, o qual, além de determinar uma dicotomia entre a noção de espaço público e privado, permitiu a constituição de experiências híbridas e plurais dentro do espaço urbano, que vão além das dimensões arquitetônicas específicas. Constatção que leva Di Felice (2009; p.121) a definir esta forma de apreensão dos lugares, como deslocativa e plural: por um lado arquitetônica e por outro “eletrônico-comunicativo-imaterial”, dando surgimento à *metageografias comunicativas*.

Ao caracterizar as metrópoles contemporâneas, Di Felice (2009; p.152) evidencia uma mudança da percepção das cidades modernas, que passam de uma visão estática, principalmente relacionada ao pensamento do espaço urbano como um refúgio e um lugar de proteção, para uma caracterização como um lugar de comunicação. O autor argumenta que essa comunicação, não somente está relacionada a um sentido de deslocação e constante relação, mas também como transmissão de determinados conteúdos urbanos. A metrópole, que teve como ponto de partida constitutivo a Revolução Industrial, pode ser entendida também como um ponto marcante de mudança para um distinto tipo de conhecimento e uma nova maneira de dar sentido aos lugares. Pode-se falar numa união entre o saber e a tecnologia, representada distintamente da antiga razão clássica helênica, e que se torna determinante para o surgimento de uma gama de novas invenções tecnológicas.

Descobertas - como a luz elétrica, as ferrovias, o telégrafo, passando até o advento da máquina fotográfica, do cinema e dos automóveis - foram tecnologias comunicativas constituintes do espaço urbano, que tiveram como características agregadoras e fundamentais uma forma incipiente de conhecimento teórico-empírico e a inserção de uma espacialidade distinta. O espaço metropolitano, portanto, é uma representação, desde sua origem européia, a partir de um território mecânico (DI FELICE 2009; p.163), compreendido como um agrupamento de paisagens e geografias midiáticas: como no cinema, fotografia, jornais e publicidade, as quais proporcionaram distintas extensões espaciais e específicas práticas sociais.

É a partir desta idéia de uma dilatação tecnológica da produção e das práticas comunicativas que se caracteriza uma extensão do espaço urbano dando surgimento a um novo modo técnico do “sentido do lugar” (CRESSWELL, 2004). Fenômeno identificado

também por Benjamin (1966) ao indicar que práticas dos cotidianos foram completamente modificadas por uma extensão espacial:

As nossas tavernas, as ruas das nossas metrópoles, os nossos escritórios e os nossos cômodos mobiliados, as nossas estações e as nossas fábricas pareciam fechar-se irremediavelmente. Então veio o cinema, e com a dinamite dos décimos de segundo fez saltar este mundo como de um cárcere; assim nós somos agora capazes de empreender tranquilamente viagens aventureiras em meio às suas esparsas ruínas. Com o primeiro plano se dilata o espaço, com a retomada da câmera lenta se dilata o movimento (...) Compreende-se assim como a natureza que fala à câmera seja diferente daquela que fala ao olho.” (BENJAMIN 1985; p.41)

A inserção de novas espacialidades midiáticas define uma nova apropriação do espaço urbano e instaura uma nova constituição social e comunicativa de dar sentido ao lugar. O entendimento das práticas comunicacionais deixa de ser fixa aos lugares representados geograficamente e passam a se instaurar em uma nova percepção e sentidos dentro de um novo imaginário espacial, promovendo assim uma transfiguração da dimensão e da percepção da paisagem. É o que relata Di Felice (2009), identificando essa multiplicação eletrônica dos espaços como uma nova forma de se questionar a dialética entre o espaço público e privado, fato determinante para o surgimento de experiências híbridas e plurais de espacialidade, que vão além das dimensões arquitetônicas do espaço urbano.

Partindo também deste contexto espacial, Graham e Marvin (1996; p.3) reconhecem as cidades contemporâneas não somente como aglomerações físicas de prédios, de rede de transportes, ou como centros principais da vida econômica, social e cultural. Os autores enfatizam a necessidade de se pensar as cidades também como um eixo de redes comunicacionais que determinam distintos aspectos físicos e sociais do espaço urbano representados por uma interação constante com os lugares. De forma similar, Charitos (2004) reconhece a cidade como um sistema complexo de espacialidades que funcionam como contextos para dar suporte à comunicação. Sistemas de comunicação incorporam e integram as funções comunicacionais dentro do espaço urbano por meio de diversas representações dos lugares.

Torna-se evidente que o desenvolvimento gradual de um ambiente enriquecido informacionalmente pelas mídias, no contexto da computação ubíqua, tem mudado a maneira como as pessoas se apropriam das cidades e vivem dentro delas. Numa *cidade aumentada* (AURIGI e CINDI, 2008) espaços “virtuais” e “físicos” não são duas dimensões separadas, mas partes de um todo. O ambiente físico e digital podem ser identificados como formatadores de espaços públicos, identidades, conhecimentos, cidadania, participação

pública e outras diversas singularidades fundamentadas por novos sentidos de lugar. Portanto, há de se atentar aqui para o surgimento de novas dinâmicas sociais que, ao se desenrolarem dentro do espaço físico, acarretam uma série de transformações nos sentidos de lugar, comprovadas a partir dos usos das mídias locativas que abrem a oportunidade de apropriação dos lugares e disseminação de informações localizadas diretamente de ruas, praças, bares, parques etc.

Lemos (2009) aponta cinco formas de se construir sentidos de lugar através das mídias locativas: i) *anotações eletrônicas (geo-annotation)* – inscrições eletrônicas no espaço, utilizadas para a anexação de informações diversas baseadas em geolocalização (textos, fotos, vídeos, etc.); ii) *mapeamento* - constituições de cartografias diversas baseadas em localização, podendo haver inserções de anotações eletrônicas; iii) *redes sociais móveis (mobile social networking)* – possibilidade de socialização por meio de sistemas de localização; iv) *jogos computacionais de rua (pervasive computational games)* – jogos que possuem como característica principal a apropriação do espaço urbano para o desenrolar da trama; v) *mobilizações inteligentes (smart e flash mobs)* – mobilizações políticas e estéticas no espaço urbano que se apropriam das mídias locativas como suporte organizacional.

Para contextualizar melhor os usos e práticas de resignificações dos lugares e suportar a pesquisa empírica proposta no capítulo posterior, seleciona-se aqui um maior aprofundamento em duas das formas de utilização das mídias locativas por Lemos (2009), as *anotações urbanas* e o *mapeamento*. Escolheu-se estas duas características, pois apresentam relação direta com a pesquisa empírica adiante.

2.3) Anotações urbanas eletrônicas e mapeamento coletivo:

Trata-se de novas possibilidades de anexação de informações ao espaço urbano por meio de inscrições eletrônicas, suportadas por *smartphones* e redes sem fio. Distintos discursos através de textos, fotos e vídeos podem ser impregnados à paisagem física e eletrônica. Como é o caso do projeto *Yellow Arrow*, no qual os usuários inserem adesivos em forma de setas amarelas dentro do espaço urbano para chamar atenção para diferentes localizações e objetos (para uma visão preferida da cidade, um local pouco conhecido ou um

bar local). Enviando um SMS de um telefone celular para o número correspondente ao *Yellow Arrow*, os usuários conectam uma história à localização onde eles mesmos colocaram o adesivo, como demonstrado na figura abaixo:



Figura 2: Anotação Urbana (fonte: <http://yellowarrow.net>)

Distintos tipos de mensagens podem ser anexadas, desde fragmentos poéticos a histórias pessoais, relacionadas aos próprios lugares. A interação se dá quando outra pessoa encontra esta seta amarela e a partir daí recebe as informações anexadas por meio do seu telefone celular. Entretanto, outra possibilidade é identificada, pois os portadores de *smartphones* com acesso a rede de internet sem fio podem anexar fotos e sua localização georreferenciada a um mapa localizado no próprio *site* do projeto.

As anotações urbanas permitem também uma aglomeração das experiências e dos sentidos anexados aos lugares por meio de um mapa coletivo, pelo qual os usuários podem identificar dentro de uma base cartográfica a localização das informações vinculadas. Esta característica remete a uma apropriação de mapas de uma forma específica, considerada por muitos autores da geografia uma mudança fundamental em comparação com compreensão de cartografias tradicionais e oficiais.

A partir da característica de um processo comunicacional baseado em localização, as mídias locativas promovem também uma nova característica para representações cartográficas, especificamente relacionadas a uma ilustração de relações espaciais específicas. O mapeamento neste caso, entendido como uma criação e transformação de dados geográficos abrem uma nova perspectiva para operações informativas locais, suportadas por dispositivos e redes que complementam a exploração do espaço urbano.

Henri Acselrad e Luis Régis Coli (2008), ao falarem sobre funcionalidades e características dos mapas, pontuam que todos os mapas representam abstrações do mundo, sempre determinadas por distintas abordagens. De acordo com os autores, na história das representações espaciais, os mapas começaram, não por acaso, como ficção, um meio de se pensar o mundo a partir da crença e dos mitos, e não a partir da geografia. Foi através de um longo processo de observação do mundo, de elaboração de instrumentos e experiências, com o consequente crescimento da capacidade de medir altitudes e coordenadas, que os mapas foram tornando-se mais “objetivos”. O imaginário cartográfico e as representações do território passaram, assim, a recortar o real para descrevê-lo, defini-lo e, simbolicamente, possuí-lo. As representações cartográficas passaram igualmente a subordinar-se aos imperativos territoriais dos sistemas políticos que as reclamavam e justificavam. O território plural e polissêmico, aberto ao aleatório e ao não controlável foi sendo transformado em extensão quantificada, limitada e controlada pelo gesto cartográfico que serve de suporte à ação política

É partindo desta concepção inicial de um mapa como uma certa demarcação controladora do espaço que se busca aqui relacionar o surgimento de novas características de mediações avindas com a apropriação de bases cartográficas provocada pelos usos das mídias locativas.

Falar em mapeamento de acordo com a utilização de tecnologias e serviços baseados em localização é descrever uma maior apropriação de mapas para compreensão dos lugares. Isto representa uma forma característica de incorporação de informações, em movimento, por meio de novas formas midiáticas, propiciadas por dispositivos eletrônicos conectados a redes de internet sem fio. Fato que permite um maior poder de controle do espaço, justamente por incorporar informações em proximidade ao lugar representado pela cartografia (ARMSTRONG e ZÚNIGA, 2006). Fenômeno também identificado como *map mashups*⁴⁰ e

⁴⁰ Traduzido por “mistura de mapas” correspondentes a constituição de mapas coletivos com informações emitidas do próprio local físico.

*map hacking*⁴¹ (ERLE et al., 2005), *geospacial web*⁴² ou *geoweb* (SCHARL e TOCHTEMMANN, 2007), *neo-geografia* (TURNER, 2006). Conceitos relacionados a uma produção de mapas coletivos caracterizados por uma emissão de informação dentro dos espaços físicos, como formas de apreensão do lugar.

Caracterizando uma rápida apropriação de bases cartográficas *online*, como o surgimento do Google Maps em 2005, Crampton (2010) afirma uma intensificação de inserção de informações em mapas por meio de amadores, característica que determina uma prática a partir do surgimento e expansão de aplicativos para mapeamentos, feitos com códigos abertos, de livre acesso, e combinações de informações em rede. Mais especificamente, estas apropriações, de acordo com o autor, só se tornaram possíveis por meio de duas inovações: i) o surgimento da *linguagem de marcação extensível* ou XML (*Extensible Markup Language*), a qual tem como principal objetivo facilitar compartilhamento de informações na rede, pois tem como característica a criação de uma infra-estrutura única para diversas linguagens de programação; e a outra, ii) a criação de uma *interface de programação de aplicativos* ou API (*Application Programming Interface*) que são também baseadas em códigos abertos, os quais definem o modo como *softwares* se conectam. Estas duas inovações permitiram a integração de dados pelos usuários em bases cartográficas disponíveis na rede, com o uso das mídias locativas que, por meio da emissão de distintos arquivos portados em dispositivo móveis e emissão de informações de localização (GPS), estabelece-se como um vínculo direto entre tipos de informações, tanto físico-espaciais (localização geográfica), quanto eletrônicas. Como comprovado na figura abaixo, a qual mostra um mapeamento feito pelo projeto de anotação eletrônica *Yellow Arrow*:

⁴¹ Entendido pelo autor como uma apropriação de uma cartografia para inserção de informações.

⁴² Traduzido por “web geospacial” fazendo alusão a uma interligação entre a internet e o espaço físico.



Figura 3: Mapeamento Yellow Arrow

As setas amarelas sobrepostas à base cartográfica desenvolvida pelo *Google* demonstram uma interligação em tempo real entre as informações anexadas dentro do espaço físico pelos usuários do projeto, através de seus dispositivos móveis e suas respectivas representações em um formato de mapa, apontando também para um sistema relacional estreitado entre linguagens computacionais, dados, *software*, internet, rede sem fio e espaço físico.

Até o final da década de 1980, mapas eram essencialmente dispositivos que permitiam a aglomeração e processamento de informações apenas a cartógrafos profissionais. Este ofício, relacionado a um *status* corporativista, requeria anos de treinamento e a maestria de técnicas especializadas. A construção de mapas era uma função específica exercida por um profissional altamente gabaritado. Crampton (2010) afirma que:

[...] a verdadeira democratização da cartografia só chegou com o advento de novos avanços dentro da tecnologia da *web*, frequentemente relacionadas como funcionalidades da Web 2.0, tais como conjunto de dados massivamente distribuídos e conectados, *mashups* e ferramentas de códigos abertos customizáveis. Estas

ferramentas são profundamente distintas de suas precursoras, pois permitem a ligação colaborativa entre mapeamentos (CRAMPTON, 2010)⁴³

A partir da observação dos usos advindos desta nova característica da produção de cartografias, torna-se perceptível uma transformação radical no modo como enxergamos, entendemos e representamos o mundo a nossa volta (os sentidos de lugar e as relações sociais). Crampton e Krygier (2008) ressaltam que a cartografia tem fugido do controle de poderosas elites que mantinham o processo de produção em suas mãos por várias centenas de anos. Caracterizadas por grandes oficinas de mapas, no Ocidente, estes conglomerados foram questionados, por meio de dois acontecimentos fundamentais: primeiramente, a exclusividade para a elaboração de mapas saiu das mãos do especialista e foi generalizada com a disseminação de computadores pessoais, internet, ferramentas cooperativas livres, aplicações de mapeamento móvel e geodomação. Segundo, emergiu uma inversão na ordem de constituição das informações mapeadas, não apenas relacionada ao surgimento de novas tecnologias, mas também ressaltando a ordem política dos mapeamentos.

Assume-se aqui, como uma característica das mídias locativas, a noção que Acsehrad e Coli (2008; p.3), apresentam como *mapeamento comunitário* ou *coletivo*, os quais se relacionam diretamente com informações e representações que dão conta de uma aceção dos lugares, transparecidos pelos próprios habitantes destes locais de acordo com seus arranjos sociais e singularidades. Para inserir um entendimento sobre a idéia de uma coletivização de informações mapeadas, os autores exemplificam o surgimento e a existência destas práticas em processos nos quais os membros de determinadas comunidades se envolvem diretamente na organização da cartografia por meio de um levantamento do uso da terra e das fronteiras de seus domínios. Tendo seus fundamentos em comunidades indígenas, que estruturavam seus mapas manualmente, cabendo aos seus participantes elencar as informações constituintes do mapa, tais como pintar e demarcar áreas que possuíam vegetação, estradas, dados sobre uso da terra, lugares povoados e as fronteiras das terras reivindicadas.

Ainda de acordo com Colchester (2002), os mapas comunitários revelaram-se ferramentas úteis para mobilizar a comunidade e gerar debates locais sobre demanda de terras, bem como planificar o manejo dos recursos naturais. Estas comunidades descobriram, então, uma ferramenta poderosa, tanto para o controle, a organização e a criação de estratégias

⁴³ Tradução livre de: "the true democratization of cartography would only arrive with the advent of new advances in web technology, often referred to as Web 2.0 functionality such as massively distributed and hyperlinked datasets, mashups, and customizable open-source tools. These tools are profoundly different from their precursors because they allow *collaboratively linked* mappings."

comunitárias, quanto para transmitir as visões locais ao exterior. O mapeamento coletivo ajudou as comunidades indígenas a trazer coerência interna e reafirmar o valor e a relevância do conhecimento tradicional ao infundir respeito pelos anciãos e pelas práticas tradicionais de manejo dos recursos. (COLCHESTER, 2002)

O crescimento recente da disponibilidade e acesso a modernas Tecnologias de Informação Espacial (TIEs) - com o Sistema de Informação Geográfica (SIG), o Sistema Global de Posicionamento de baixo custo (GPS) e o surgimento de *software* de análise de imagem de sensoriamento remoto – começou a fazer com que o poder associado ao registro e controle do espaço se tornasse acessível não somente aos cartógrafos oficiais, mas também àqueles tradicionalmente desprovidos pelos mapas.

As tecnologias de informação espacial habilitam as comunidades a fazer mapas de suas terras e do uso de seus recursos, assim como para afirmar a legitimidade de seus direitos tradicionais sobre recursos, apropriando-se das técnicas e modos de representação do Estado (PELUSO 1995; p.12).

Assume-se então, a coletivização de experiências e sentidos de lugar singulares advindos com os usos das mídias locativas, uma aproximação atual com a noção de mapeamento coletivo proposto por Acselrad e Coli (2008), pelo qual os usuários de tecnologias e serviços baseados em localização se utilizam para mapear coletivamente informações destacadas dentro dos espaços híbridos das cidades contemporâneas. Fato que destaca as *funções pós-massivas* (LEMOS, 2007) das mídias locativas, que se caracterizam por um “produto é personalizável e, na maioria das vezes, insiste em fluxos comunicacionais bi-direcionais (todos-todos), diferente do fluxo unidirecional (um-todos) das mídias de função massiva.” (LEMOS, 2007, p.125)

Partindo destas idéias, propõe-se no próximo capítulo a descrição e análise de projetos que envolvem noções de paisagens sonoras e músicas, as quais se ancoram nos usos de mídias locativas impregnando outros sentidos de lugar a diversas localizações.

2.4) Conclusão

Como descrito ao longo deste capítulo, o surgimento das mídias locativas como um conjunto tecno-informacional que reage ao contexto abre espaço para distintos estudos

relacionados aos seus impactos dentro dos espaços físicos e eletrônicos. As concepções sobre *computação ubíqua* e *internet das coisas* reforçam a amplitude da importância de um estudo sobre o impacto e relativização das práticas tecnológicas baseadas em localização. A partir da observação de uma disseminação generalizada de computadores e de redes que os conectam em diversos lugares, cabe aqui associar tanto as idéias a respeito das paisagens sonoras e da música, apresentadas no primeiro capítulo, quanto as concepções a respeito da constituição de informações eletrônicas localizadas dentro do espaço urbano.

Como visto anteriormente, o estudo das mídias locativas abre espaço para determinar a caracterização de emissões de informações dentro dos próprios espaços físicos (praças, ruas, bares, metrô etc.), que geram paisagens informacionais eletrônicas, captadas por dispositivos eletrônicos específicos. Como vimos, selecionamos as anotações eletrônicas e os mapeamentos coletivos como formas singulares desta produção informacional localizada. É a partir deste prisma comunicacional/espacial que propomos aqui um entrelaçamento entre os estudos sobre lugar, paisagens sonoras e música, com essas concepções recentes em torno do estudo das mídias locativas. Para tal, propomos, no próximo capítulo, uma base empírica de projetos que relacionam tanto características relacionadas às paisagens sonoras e música, quanto exemplos práticos do que se caracteriza e constitui as mídias locativas, suas especificidades e usos recorrentes.

PARTE III: PESQUISA EMPÍRIA: DESCRIÇÃO E ANÁLISE DAS PAISAGENS SONORAS LOCATIVAS

Através da identificação e caracterização das mídias locativas e suas funções, como as anotações eletrônicas e o mapeamento coletivo, juntamente como o estudo prévio das relações entre paisagens sonoras e os sentidos de lugar, propõe-se aqui o conceito de *paisagens sonoras locativas*, como uma nova maneira de compreensão dos sentidos aos lugares sonoros anexados a determinadas localizações no espaço urbano.

No primeiro capítulo deste trabalho, partimos do conceito de paisagens sonoras como a composição dos ambientes acústicos em diversas fases históricas, começando pela constatação dos primeiros sons ou sons fundamentais naturais, passando pelas cidades medievais e o crescimento dos vilarejos até a constituição das cidades, chegando a formatação das cidades pós-industriais, representadas pela sobreposição de uma gama gigantesca de sons ambientes. Como vimos, as paisagens sonoras podem ser entendidas como uma forma de dar sentidos de lugar a distintas localizações e épocas e foram representadas tanto na literatura, em orquestrações musicais dentro das salas de concertos, chegando até as suas reproduções através de suas amplificações e armazenamentos por meio de discos, fitas e outros suportes materiais. Com o surgimento das mídias locativas, tanto as formas de impregnar sentidos de lugar quanto as reproduções e memórias das paisagens sonoras ganham novas características, como veremos através da pesquisa empírica no neste capítulo. Antes, cabe aqui traçar dois tipos de paisagens sonoras locativas que serão analisadas: a) *paisagens locativas musicais* e b) *paisagens locativas acústicas*.

Por *paisagens locativas acústicas* entendemos o surgimento de paisagens informativas que podem ser captadas pelos dispositivos móveis específicos e que possuem como características principais o armazenamento e a reprodução da memória acústica de determinados lugares e, num caso específico, a aferição e monitoramento do nível de ruídos dentro do espaço urbano. São sons de carros, pássaros, pessoas conversando, telefones tocando, uma música sendo reproduzida, um funcionário da prefeitura provocando um ruído ao limpar a rua com uma vassoura de palhas grossas, o estalar das máquinas levantando um prédio etc. Ou seja, tudo que emite algum tipo de som dentro do espaço urbano. O termo “locativa” se refere à identificação desta paisagem sonora por dispositivos móveis baseados em localização e pelos serviços gerados por um conjunto de aparatos tecnológicos.

Já as *paisagens locativas musicais* são entendidas como uma camada informacional que também pode ser identificada pelas mídias locativas e que apresentam sentidos musicais relacionados aos lugares, através da anexação de músicas às localizações. Como veremos nos exemplos adiante, são anotações eletrônicas musicais. Os usuários de determinados serviços baseados em localização podem criar uma paisagem eletrônica musical de acordo com suas percepções sobre os lugares, como, por exemplo, num dos casos estudados, no qual o usuário do serviço insere uma lista de músicas, como uma forma de anotação eletrônica, relativa ao lugar onde ele está.

Entretanto, assume-se aqui um interesse em como estas manifestações sócio-tecnológicas se caracterizam metodologicamente. Partindo deste princípio encontra-se relevância e sustentação na teoria ator-rede, principalmente através dos trabalhos de Bruno Latour (2005) e John Law (2004), os quais discutem uma nova composição dentro dos estudos sociais. Também conhecida como a “sociologia das associações”, a Teoria Ator-Rede deve ser compreendida neste trabalho como uma metodologia na qual o “social” é explicado em vez de fornecer a explicação (LATOUR, 2005). Como evoca Latour (2005), devemos perseguir os atores que compõe todo o processo comunicacional, sejam eles humanos ou não-humanos.

O “social” não é um tipo de cola que poderia consertar tudo, incluindo o que as outras colas não podem consertar; e sim o que é colado por muitos outros tipos de conectores... No entanto é possível manter-se fiel às instituições originais das ciências sociais, redefinindo a sociologia não como a “ciência do social”, mas como um rastreamento das associações⁴⁴. (LATOUR 2005; p.5)

A origem da Teoria Ator-Rede pode ser compreendida por uma necessidade para uma teoria social ajustada para a ciência e estudos de tecnologia. Contudo, essa concepção começou de verdade com a publicação de três documentos: *The Pasteurization of France* (LATOUR, 1988b), *On the Methods of Long-Distance Control: Vessels, Navigation* (LAW, 1986b); *Some elements of a sociology of translation domestication* (CALLON, 1986). Foi a partir deste ponto, ainda segundo Latour (2005), que não humanos (micróbios, vieiras, rochas e navios) se apresentaram para a teoria social de uma nova maneira.

⁴⁴ Tradução livre para: [The] ‘social’ is not some glue that could fix everything including what the other glues cannot fix; it is *what* is glued together by many *other* types of connectors ... [However] it is possible to remain faithful to the original intuitions of the social sciences by redefining sociology not as the ‘science of the social,’ but as the *tracing of associations* (Latour 2005:5).

Apontamentos de Stalder (1997) indicam que a construção da Teoria Ator-Rede (TAR) é uma corrente dentro da *construção social da tecnologia*, um movimento recente na história e sociologia da ciência e tecnologia, e suas idéias são geralmente associadas aos sociólogos Bruno Latour e Michel Callon. O autor afirma que o objetivo da teoria é descrever uma sociedade de *humanos e não humanos* como atores iguais interligados por redes, estabelecidas e mantidas de forma a atingir um objetivo particular. Desta maneira, ganha-se uma descrição detalhada dos mecanismos concretos de trabalho que mantêm a rede em conjunto, permitindo um tratamento imparcial dos atores. Segundo Bijke e Law (1992), a TAR não se preocupa tipicamente em explicar porque uma rede existe, e sim, foca-se na infraestrutura de atores-redes, como eles são formados e como eles se desintegram.

Para melhor compreender a aplicação desta teoria, cabe aqui ressaltar a idéia de Lemos (2010), que afirma a teoria Ator-Rede deve ser pensada como uma aproximação dos fenômenos sociais, “[...] pensando a dimensão da técnica de uma forma que nos parece útil para estudar as mídias locativas e seus modos de mediação. Para avaliá-los temos que partir de uma análise de todos os *actantes*, incluindo aí, tecnologias, redes, sensores, lugares e sujeitos.”

Portanto, cabe aqui nesta parte empírica, rastrear os componentes que integram o cenário comunicacional das *paisagens sonoras locativas* partindo da concepção da Teoria Ator-Rede, que fornece a base metodológica mais adequada para o estudo das mídias locativas e da significação de subjetividades aos lugares, por meio do rastreamento dos *actantes*.

Parte-se da descrição de seis pontos de análise, aplicados a todos os exemplos práticos relacionados às *paisagens locativas musicas* e às *paisagens locativas acústicas*:

- a) *Mídia locativa*: descrição das tecnologias e serviços baseados em localização, específicos de cada projeto selecionado.
- b) *Lugar*: caracterização da (re)produção de um lugar (de um ponto, de uma etiqueta, de uma marcação) por meio de sua marcação e anexação de sentidos em uma cartografia não oficial.
- c) *Discurso*: identificação e análise dos tipos de discursos elaborados a partir do uso específico de cada projeto, os quais determinam um novo sentido de lugar às distintas localizações.

- d) *Espaço genérico*: análise do espaço cartográfico genérico (abstrato) representado em cada um dos projetos selecionados.
- e) *Colaboração*: identificar e caracterizar os processos de construção da informação dentro de cada criação a partir de um mapeamento coletivo de experiências sonoras.
- f) *Som*: análise da composição sonora de cada projeto, de acordo com suas especificidades.

3.1 Paisagens locativas musicais:

Para compreender e analisar melhor, a construção de sentidos de lugar, selecionou-se três projetos para a análise *Music is life is music*, *Spotisquare* e *Soundtracking*.

3.1.1 *Music is life is music*

Este projeto é uma plataforma digital que conecta música aos lugares vividos pelos usuários. Usando o aplicativo *MusicMapper* (que pode ser baixado gratuitamente) para anexar uma música e histórias aos locais físicos, os participantes podem expressar como a música os relaciona a experiências pessoais. Logo na página inicial do projeto na web (www.musicislifeismusic.com) ou dentro do aplicativo, o usuário é convocado a selecionar sua localização, anexar uma música e uma memória (discurso) ao lugar, podendo ainda compartilhar esta informação (chamada de “autobiografia” pelo site do projeto) com o mundo, através da anexação de informações em redes sociais (*Foursquare*, *Twitter* e *Flickr*) e pela inserção desta informação em um mapa coletivo. Como representado nas figuras abaixo:

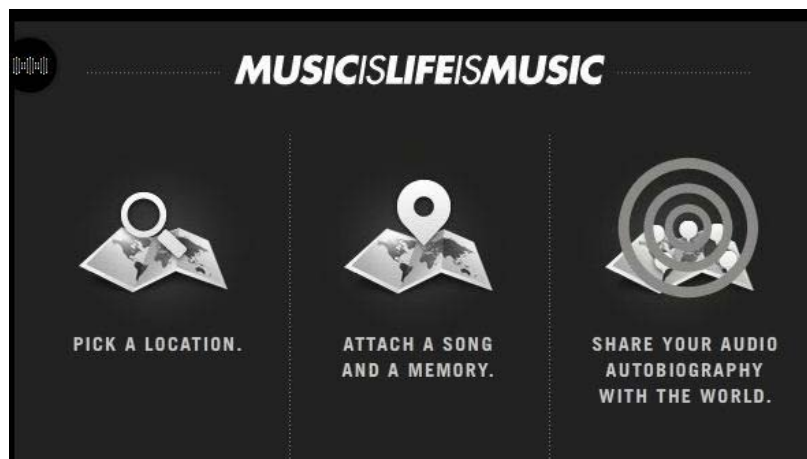


Figura 4: Página Inicial do MusicisLifeisMusic

a) Mídia Locativa

Para melhor compreender todo o processo informacional relacionado a este projeto, identificam-se todos os componentes de mediação tecnológica, descrevendo os aparatos tecnológicos responsáveis pela efetivação comunicacional. Sendo assim, cabe aqui separar as tecnologias e serviços baseados em localização (LBT e LBS), característicos das mídias locativas.

Tecnologias baseadas em localização:

Fazem parte do conjunto tecnológico responsável pela produção de informação:

→ Aplicativo: o projeto *Music is life is music* é baseado no *MusicMapper*. Um aplicativo para os sistemas operacionais móveis: *Android*⁴⁵ e *iOS*⁴⁶ (iPhone). Através da interface, o usuário pode anexar as informações de localização, textuais e musicais, que em associação com as redes sem fios serão responsáveis pela efetivação da ação informacional.

⁴⁵ O Android suporta uma grande variedade de tecnologias de conectividade incluindo GSM/EDGE, IDEN, CDMA, EV-DO, UMTS, LTE, Bluetooth, 3G, Wi-Fi e Wi-Max. O Android permite aos desenvolvedores escreverem software na linguagem de programação Java controlando o dispositivo via bibliotecas desenvolvidas pela Google.

⁴⁶ iOS é o sistema operacional móvel da Apple. Desenvolvido originalmente para o iPhone, também é usado em iPod's, iPad e Apple TV. Ele permite conexão Wi-Fi, 3G e, atualmente, suporte a videochamadas.

- Dispositivo Móvel: há a necessidade do uso de *smartphones* que possuam o sistema operacional móvel *Android*, ou a utilização do *iPhone*. Dispositivos capazes de reconhecer o aplicativo relacionado acima.
- Redes: há a necessidade de conexão à internet, dependendo assim de redes sem fio, como as conexões Wi-Fi ou 3G.

Serviços baseados em localização:

- Mapeamento coletivo: através das tecnologias baseadas em localização (LBT), há a possibilidade de efetuar marcações dentro de uma base cartográfica (cedida pelo Google), responsáveis pelas trocas informacionais musicais. Cada usuário deixa uma marca, uma identificação, dentro deste mapa, constituindo uma cartografia coletiva de experiências musicais pessoais.
- Redes Sociais: através de todo aparato tecnológico que envolve este projeto, há a possibilidade de compartilhamento das informações produzidas por meio das redes sociais: Twitter, Foursquare e Flickr.
- Reproduções de músicas: a música anexada a cada marcação pessoal, dentro da cartografia coletiva, é compartilhada através de uma parceria deste projeto com a *Rdio*⁴⁷, uma empresa online que disponibiliza acesso (pago) a um vasto acervo de músicas. Entretanto, não há custo para quem é usuário do *MusicMapper*, pois o participante seleciona apenas uma música que será anexada à localização escolhida e não utiliza o serviço completo oferecido pela *Rdio*.

Um ponto importante a respeito deste projeto é que ele não traz a necessidade de uso de geolocalização, uma funcionalidade muito utilizada em projetos baseados em mídias locativas. Entretanto, há uma relação estreita firmada entre a localização do usuário e a emissão da informação, pois a constituição do discurso (textual) se dá pela anexação de uma música relacionada a este mesmo local, escolhido e marcado pelo usuário, por meios das LBT's e LBS's. Sendo assim pode-se relacionar este projeto a uma prática que envolve mídias locativas e constituição de informação em mobilidade.

b) Lugar:

⁴⁷ <http://www.rdio.com/>

A produção ou re-produção do sentido de lugar neste projeto se dá pela marcação (ou anotação) realizada pelos usuários do aplicativo, que em seguida é anexada a um mapeamento coletivo. Por meio do aplicativo o participante seleciona o local dentro da base cartográfica, cedida pelo Google, sendo fixado um ponto vermelho (uma marcação), como representado na figura abaixo:



Figura 5: Localização no aplicativo (fonte: <http://www.musicislifemusic.com/>)

O lugar “etiquetado” representa uma associação feita pelo participante entre uma música e um momento marcante de sua história pessoal, (re) produzindo assim um novo lugar dentro de um mapa tradicional (base cartográfica do Google), conectando o usuário a experiências pessoais, antes não representáveis em uma cartografia “oficial”.

Este ponto criado dentro do mapa representa uma nova apropriação – musical, sentimental, sensorial – sobre o lugar. É a partir da “produção” deste lugar dentro do mapa que se desenvolve toda a construção de discurso relacionado à ação proposta pelo projeto. O lugar criado vai proporcionar a junção inicial entre a música e as experiências pessoais, descritas posteriormente em outra seção do aplicativo direcionada para a descrição de comentários direcionados para esta associação. Como, por exemplo, na figura a seguir, extraída do mapa, no site do próprio projeto:



Figura 6: Lugar produzido (fonte: <http://www.musicislifeismusic.com/>)

A constituição da informação se dá pela relação que o usuário, identificado na parte superior da figura como “ALR”, teve com o lugar descrito, no caso da figura, a casa de shows Circo Voador, na cidade do Rio de Janeiro. A partir desta etiqueta informacional, colada ao mapa e à cidade representada, pode-se afirmar que há a produção de novos sentidos, comprovados pelo discurso textual escrito pelo usuário (“O Circo foi o palco onde rolou um dos melhores shows do Cult no Brasil”) a partir deste local, proporcionados pelas mídias locativas. O lugar apontado pelo usuário passa a possuir mais uma camada informacional, relacionada às suas experiências pessoais dentro desta casa de shows e com a música da banda indicada.

c) Discurso:

Nesta parte, há uma identificação do tipo de discurso produzido a partir das apropriações pessoais acerca do projeto estudado.

No projeto *Music is life is music*, há a construção de um discurso textual que é complementar à anexação de informações propostas pelos usuários do aplicativo. Dentro da interface há uma seção selecionada especificamente para o participante acrescentar uma informação à marcação realizada no mapa, neste caso relações pessoais específicas com uma determinada música e um determinado lugar, como é caracterizado na figura abaixo:



Figura 7: comentário dentro do aplicativo (fonte: <http://www.musicislifeismusic.com/>)

Esta figura foi retirada do vídeo de promoção do aplicativo, localizado no próprio site do projeto. O vídeo descreve o funcionamento e características do *MusicMapper* e tem como garota propaganda a cantora norte-americana Kate Perry. A figura representa o momento em que Perry anexa uma música em uma localidade dentro do mapa dos EUA (inserido no aplicativo) e adiciona o comentário: “Reminds me of my first kiss” ou “Me faz lembrar do meu primeiro beijo” em português. Essa construção textual faz parte de um processo de construção informacional, sendo um discurso efetivo de associação entre o local etiquetado no mapa e à música selecionada e anexa a esta base cartográfica. Isto é evidenciado na própria

figura, a qual apresenta, logo acima de onde está a frase da cantora, o aplicativo “pede” para o usuário descrever o que a música anexada e o lugar significam⁴⁸.

d) Espaço Genérico:

Caracteriza-se como espaço genérico aqui a composição cartográfica geral, ou seja, a representação do espaço através de um mapa abstrato, no qual é responsável pela indicação e visualização de lugares produzidos, bem como a demarcação de territórios. No caso do projeto em questão, o *Music is life is music*, esta cartografia genérica representa um suporte (uma mídia) para localização geral (mundial) de marcações ou de lugares produzidos. Como representado na figura abaixo:



Figura 8: Mapa genérico (fonte: <http://www.musicislifemusic.com/>)

Por meio da representação da figura acima, identifica-se também a representação dos lugares produzidos (marcações musicais) dentro deste mapa mais geral. Eles são identificados por números dentro de balões ou etiquetas de marcação, quando há mais de uma marcação por local. São identificados por cores apenas quando apresenta uma marcação só, e por região. Por exemplo, o usuário do projeto pode aproximar o mapa na região da cidade do Rio de Janeiro e perceber, que apesar de o mapa genérico (figura 7) não apontar nenhuma marcação

⁴⁸ Tradução livre de: “Describe what this song and place means to you”



Figura 11: Aproximação 3 (fonte: <http://www.musicislifeismusic.com/>)

Na figura 10, há a representação do espaço genérico, neste caso uma parte da cidade do Rio de Janeiro, coberto de marcações musicais. A medida que há uma aproximação (zoom in) dentro da base cartográfica se passa de uma visão abstrata e genérica sobre o espaço para uma observação dos lugares produzidos, através da identificação das experiências anotadas pelos usuários deste projeto. Fato que vai caracterizar e evidenciar uma reprodução dos lugares, dando um novo sentido a esta cartografia genérica, não mais apenas responsável pela representação de territórios, mas também direcionada para uma anexação de uma nova camada informacional mediada, colada ao mapa, saindo do genérico e partindo para uma cartografia de experiências pessoais.

e) Coletivização:

Para a descrição e análise do processo de coletivização dentro deste projeto, ou seja, a identificação de um sentido de construção de informação coletiva, cabe aqui apontar o processo de anexação de anotações ou marcações musicais constituindo um mapeamento coletivo de experiências pessoais. Por meio da figura 10, constata-se uma agregação de

informações que são enviadas pelos próprios usuários do projeto e coladas ao mapa identificado, formando uma coletivização de ações ligadas às especificidades do aplicativo.

Cada usuário, com suas distintas formações de discursos, contribui na construção de uma relação singular com o lugar e com uma determinada música, ajudando na formação de uma “paisagem” musical coletiva, mediada pelas mídias locativas. Fato que evidencia uma busca de sentido diferenciada sobre o lugar vivido, abrindo outro espaço para uma troca de experiências e subjetivações. Cada usuário, através tanto do discurso textual quanto da inserção de uma camada informacional dentro de um determinado lugar, projeta um sentido a este local através de sua observação pessoal, fato que indica uma troca de percepções.

f) Som:

A camada informacional sonora representativa deste projeto é unicamente ligada às músicas que se remetem ao lugar selecionado pelo usuário do aplicativo. São, na maioria das vezes, relacionadas às memórias despertadas a partir da relação entre a música e o local selecionado. Como no exemplo da figura abaixo:



Figura 12: Música e o lugar (fonte: <http://www.musicislifeismusic.com/>)

O usuário “Bensquires”, representado na figura 11, associa a música *Forever Young*, do cantor e compositor Bob Dylan a uma praia no litoral da Califórnia, EUA e escreve a seguinte frase: “Casei com meu anjo nesta praia e tinha esta canção cantada por um antigo

amigo na cerimônia!⁴⁹”. Todas as relações desenvolvidas a partir da apropriação do aplicativo se dão em torno de construções subjetivas relacionadas a determinadas músicas.

3.1.2 *Spotisquare*

Continuando a descrição e análise de projetos que estão caracterizados como *paisagens locativas musicais*, parte-se agora para o estudo do *Spotisquare*, também identificado como uma junção entre uma camada informacional musical e especificidades de determinados lugares. Ele tem, como característica básica, a anexação de uma *playlist* de músicas aos lugares através da combinação de dois aplicativos, o *Foursquare* e o *Spotify*.

O *Foursquare* é uma plataforma baseada em localização que permite aos seus usuários (cerca de 10 milhões em todo mundo⁵⁰) compartilhar suas próprias localizações e enviar informações a partir destas localidades. São feitas, assim, marcações dos lugares dentro do aplicativo, compartilhadas entre usuários através do *check-in* (esse é o termo que o aplicativo utiliza para representar a “chegada” do usuário a determinado lugar) podendo ainda compartilhar esta informação em redes sociais, como o *Twitter* e o *Facebook*.

Já o *Spotify* é outra plataforma, para distintos sistemas operacionais, que tem como funcionalidade principal o acesso a um grande acervo de músicas via *streaming*⁵¹. Além disso, os usuários do serviço podem compartilhar as músicas e as *playlist*’s criadas, através da própria plataforma ou pelo *Facebook*. Entretanto, ainda não é uma plataforma disponível para o uso mundial, sendo restrito apenas aos EUA e Reino Unido.

A combinação do *Foursquare* com o *Spotify* proporciona uma incipiente oportunidade de interação entre uma rede social localizada e uma camada informacional musical, abrindo

⁴⁹ Tradução livre para: “married my Angel on this beach and had this song sung by an old friend at the ceremony”

⁵⁰ De acordo com o próprio site da ferramenta: <https://foursquare.com/about>

⁵¹ “**Streaming** (*fluxo*, ou *fluxo de média* ou *fluxo de mídia*) é uma forma de distribuir informação multimídia numa rede através de pacotes. Ela é frequentemente utilizada para distribuir conteúdo multimídia através da Internet. Em *streaming*, as informações da mídia não são usualmente arquivadas pelo usuário que está recebendo a *stream* (a não ser a arquivação temporária no cache do sistema ou que o usuário ativamente faça a gravação dos dados) - a mídia geralmente é constantemente reproduzida à medida que chega ao usuário se a sua banda for suficiente para reproduzir a mídia em tempo real (ver *underflow*). Isso permite que um usuário reproduza mídia protegida por direitos autorais na Internet sem a violação dos direitos, similar ao rádio ou televisão aberta” (fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Streaming>)

espaço para uma singular apropriação dos lugares, podendo identificar assim, um novo espectro informacional (musical) dentro do espaço urbano.

a) Mídia Locativa:

Tecnologias baseadas em localização

- Aplicativo: o *Spotisquare* é baseado num aplicativo móvel, com o mesmo nome do projeto, cuja funcionalidade é integrar os sistemas do *Fousquare* e do *Spotify*. Para acessá-lo, o usuário precisa ter cadastro nestas duas plataformas, permitindo ao participante selecionar uma *playlist* criada dentro do *Spotify* e anexá-la ao local geolocalizado pelo *fousquare*.
- Dispositivo Móvel: o aplicativo exige a necessidade de telefones celulares que possuam conexão à internet (Wi-Fi ou 3G). Possui ainda uma funcionalidade diferenciada para os aparelhos com GPS integrado⁵² e com sistemas operacionais que permitam funcionalidades avançadas, que podem ser estendidas por meio de programas executados, como é o caso do iPhone e de celulares com Android.
- Redes: há a necessidade de conexão à internet, dependendo assim de redes sem fio como as conexões Wi-Fi ou 3G.

Serviços baseados em localização

- Mapeamento coletivo: como resultado do uso das LBS, descritas acima e por meio da base cartográfica (do Google) utilizada pelo *Foursquare*, os usuários deixam suas inserções de *playlist's*, compostas dentro do *Spotify*, anexadas à marcação dos lugares no mapa. Através da função *nearby*, os participantes podem ainda identificar através da cartografia onde estão localizadas as *playlist's* próximas ao usuário.
- Redes Sociais: por ser um aplicativo dentro do *Fousquare*, o *Spotisquare* apresenta interações características daquela plataforma - troca de informações tanto sobre os lugares marcados no mapa, quanto a respeito das músicas anexas a estes locais. Além disso, permite o compartilhamento destas informações com outras redes sociais, como o *Facebook* e o *Twitter*, expandindo mais ainda o raio de interação.

⁵² **GPS** (Sistema de Posicionamento Global ou *Global Positioning System*) é um sistema de navegação por satélite que fornece a um aparelho receptor móvel a posição do mesmo, assim como informação horária, sob todas quaisquer condições atmosféricas, a qualquer momento e em qualquer lugar na Terra, desde que o receptor se encontre no campo de visão de quatro satélites GPS.
(fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Sistema_de_posicionamento_global)

→ Reprodução de Músicas: as músicas são organizadas em *playlist's* criadas dentro do *spotify*, proporcionando aos participantes tanto o acesso a reprodução destas músicas, quanto à interação através da possibilidade de complementação de músicas dentro destas listas, caso o usuário perceba uma relação estreita com o lugar.

b) Lugar:

Para melhor entender o processo de (re) produção dos lugares dentro deste projeto, cabe aqui descrever e analisar as marcações determinadas pelos usuários sobre a base cartográfica dentro do aplicativo. Os pontos ou lugares criados dentro do mapa são representações do local a partir de onde o usuário está emitindo a informação. Ou seja, ao criar uma marcação dentro da cartografia oferecida pelo aplicativo, o participante acaba por colocar uma impressão, uma relação pessoal, a respeito deste lugar. No caso deste projeto os usuários criam, compartilham e interagem tendo em vista uma seleção de músicas (*playlist*) que se relacionam diretamente com o lugar da emissão.

A figura 12 a seguir caracteriza a visualização do aplicativo e como estão identificados os lugares marcados (“*venues*” em inglês) pelo *foursquare* em dois momentos: a) são identificados dois lugares próximos ao usuário, o “Mobile Life Centre” (de acordo com a figura, a 169m de onde está o participante) e o “SICS – Swedish Institute of Computer Science, (também a 169 metros de distância). Ao lado de cada um destes locais há um símbolo verde, a logomarca do *Spotisquare*, que representa a existência de uma *playlist* anexa a estes lugares. Já no segundo momento (b), há a seleção do lugar (“Mobile Life Centre”) e o aparecimento das opções para interagir tanto com a *playlist*, quanto com o lugar selecionado.

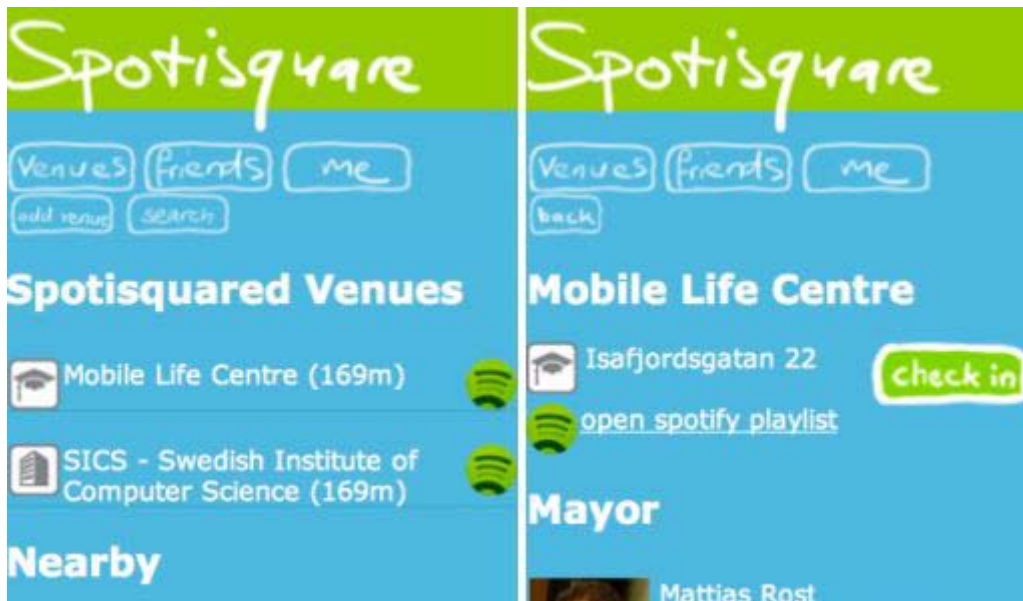


Figura 13: a) Lugares demarcados b) Lugar selecionado e opções (fonte: <http://www.spotisquare.com/>)

No local é colada uma camada informacional, representativa de experiências musicais individuais e coletivas. Músicas que se relacionam diretamente com esta localização (através de características culturais, físicas etc.) ou por relações pessoais (memória, acasos etc.) são, assim, inseridas numa nova paisagem informacional, mediadas pelas tecnologias e serviços baseados em localização.

c) Discurso:

A caracterização do discurso produzido a partir do uso do *Spotisquare* pode ser descrita a partir das *playlist's* anexadas aos lugares. O discurso é efetivado a partir da escolha das músicas que serão relacionadas à camada informacional de uma localização. Ele é direcionado às relações pessoais, que vão desde memórias pautadas por estes lugares até relações físicas, como nome de praças, ruas e bairros. Cada discurso impregnado toda ação tem uma relação distinta com o lugar, ou com situações que remetem a este lugar. Como por exemplo, um usuário que cria uma lista de músicas para o Farol da Barra, em Salvador, Bahia: ele pode elencar dentro do *Spotify* uma sequência de músicas que dizem respeito a este ponto turístico da cidade, e, a partir desta criação, outros usuários podem inserir diversas lembranças pessoais, em forma de músicas, sobre este mesmo lugar, produzindo uma relação coletiva de sentidos de lugar.

d) Espaço genérico:

Igualmente ao projeto anterior, o espaço genérico neste projeto pode ser caracterizado como a cartografia composta pela representação do espaço por uma visão geral (abstrata) na qual aparecem as indicações e marcações feitas pelos usuários do aplicativo e os territórios demarcados pela base cartográfica (Google). Este espaço generalizado representa um suporte para uma localização e identificação dos lugares produzidos pelos usuários.

e) Colaboração:

Como resultado das marcações musicais locativas, pode-se caracterizar um processo de colaboração para a constituição informacional da ação em forma de um mapeamento coletivo dos diversos lugares (re) criados por meio da anexação das *playlist's* pelo *Spotify* e pela representação deste lugar dentro do *Foursquare*. Cada ponto criado dentro do mapa constitui uma ação individual ou compartilhada, relacionada à constituição musical do lugar, criando uma cartografia coletiva colaborativa de experiências musicais dentro de determinados espaços urbanos.

f) Som:

Caracteriza-se aqui a constituição sonora deste projeto como uma camada informacional musical, baseada num acesso diversificado a obras musicais fornecidas pelo *Spotify*, via streaming. A música tem um papel fundamental neste projeto, pois ela vai constituir todo o discurso representado por sua anexação à marcação do lugar da ação. Além disso, há também uma construção musical coletiva proporcionada pela possibilidade de inserção compartilhada de músicas dentro de uma *playlist* criada.

A *paisagem locativa musical*, neste caso, pode ser tanto uma representação individual, relacionada às experiências pessoais referenciadas a determinados lugares, quanto uma coletivização de relações musicais de acordo com a identidade e especificidades da localização indicada, trazendo à tona novas formas de apropriações musicais dentro do espaço urbano, possibilitadas pelas apropriações das mídias locativas e do lugares.

3.1.3 Soundtracking

Este projeto tem como recurso principal informar quais são as músicas que seus usuários estão ouvindo através de um georreferenciamento, compartilhado em conjunto com o *Foursquare*. Por meio do acesso gratuito os seus utilizadores podem informar quais músicas estão ouvindo em um determinado local: importando os dados da última música ouvida no celular/iPod/iPad; digitando o nome do artista e o título da música dentro do aplicativo; ou deixando que o aplicativo "escute" a música tocada no ambiente e a identifique a partir do seu próprio banco de dados.

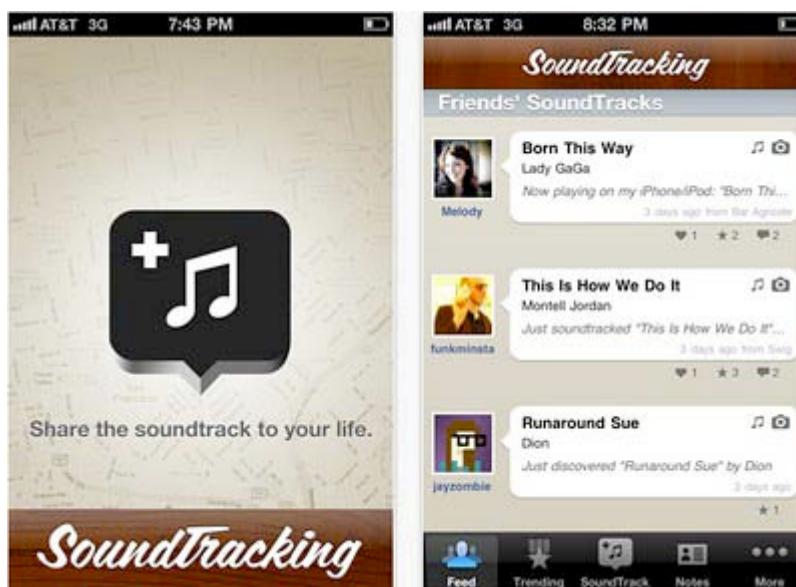


Figura 14: Pág. a) Inicial; b) amigos (fonte: <http://soundtracking.com/>)

Além da emissão desta informação musical localizada, é possível, a partir do aplicativo, anexar a esta música: uma foto (da capa do álbum do artista da música, de sua pasta pessoal de arquivos ou uma imagem capturada em tempo real pela câmera do aparelho), uma descrição textual que pode ser compartilhada em outras redes sociais (*Facebook* e *Foursquare*) e a localização indicativa de onde aquela música foi ouvida.

a) Mídia Locativa:

Tecnologias baseadas em localização

- Aplicativo: plataforma móvel gratuita que pode ser adquirida no próprio *site* do projeto⁵³, direcionada apenas para o sistema operacional Android e iOS. Tem como funcionalidades: emissão da informação musical no momento da escuta da música, compartilhamento deste dado com redes sociais (*Facebook* e *Foursquare*) e anexação de um discurso textual ou fotográfico.
- Dispositivo Móvel: há a possibilidade do uso de dispositivos móveis diversos baseados no sistema operacional Android e iOS (iPhone, iPod Touch e iPad).
- Redes: há a necessidade de conexão à internet para o funcionamento do aplicativo, sendo assim dependente de redes Wi-Fi ou 3G.

Serviços baseados em localização

- Mapeamento Coletivo: por meio da indicação de uma música e pelo compartilhamento desta informação dentro do *Foursquare*, há a constituição de um mapeamento coletivo de experiências pessoais relacionados a uma determinada localização sobre a base cartográfica (Google) cedida pelo serviço de geolocalização.
- Redes Sociais: o aplicativo permite aos usuários o compartilhamento de suas informações musicais emitidas com o *Foursquare*. Sendo assim, os utilizadores da plataforma móvel podem colar esta emissão de dados musicais a um lugar através do serviço de geolocalização do próprio *Foursquare*. Além disso, podem ocorrer trocas de experiências nesta rede social e dentro do Facebook, gerando outras interações relacionadas à música e ao lugar: compartilhar esta informação com diversos amigos, comentar sobre estes dados e distribuir “likes” (gostei) como indicação de que gostou da música, da foto ou do comentário anexado à música.

Além destas funcionalidades de compartilhamento em outras redes sociais, o próprio aplicativo apresenta uma socialização particular, a qual permite aos utilizadores marcar como “Like” (gostei) ou “Loved” (amei) e ainda comentar (indicado pelo pequeno balão de diálogo) dentro desta plataforma, como explicitado no canto inferior esquerdo da figura abaixo:

⁵³ <http://soundtracking.com/>

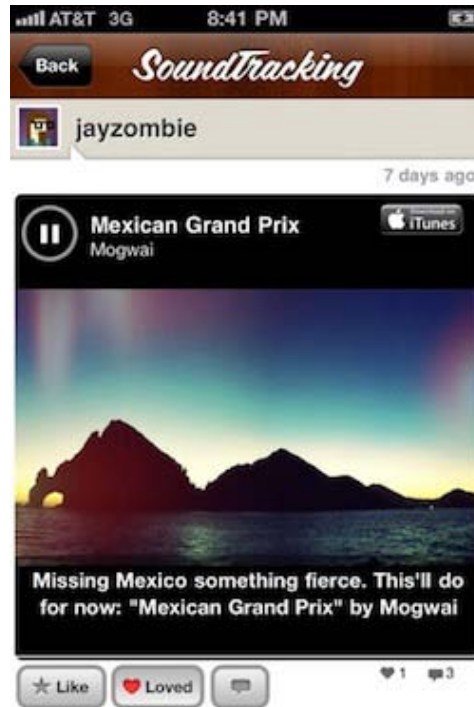


Figura 15: Rede Social (<http://soundtracking.com/>)

→ Reprodução Musical: há um compartilhamento que agrega as informações sobre o que está tocando dentro do dispositivo com os dados armazenados no aplicativo, fornecido via *streaming* por meio da conexão à internet (redes sem fio). Como se observa acima na figura 14, o aplicativo também é caracterizado como um tocador das músicas indicadas, no caso a música “Mexican Grand Prix”, da banda escocesa Mogwai. Além desta reprodução musical, há a indicação para compra desta música dentro da Apple Store, como observado ao lado direito do nome da música na própria figura acima.

b) Lugar:

A produção ou re-produção de um determinado lugar neste projeto é constituída de forma parecida com o primeiro projeto analisado nesta pesquisa, o *Music is life is music*, por ser baseado em um compartilhamento de uma música e um discurso que a envolve relacionado a um acréscimo de informação a um determinado lugar. Entretanto, um dos pontos que difere o *Soundtracking* da primeira análise é a emissão da informação geolocalizada, proporcionada pelo uso do *Foursquare*, suportado pela base cartográfica do Google, como observado na figura abaixo:



Figura 16: Soundtrack - Lugar produzido (fonte: <http://soundtracking.com/>)

Como identificado na figura acima, o lugar produzido a partir do uso da plataforma do *Soundtracking* gera uma marcação musical geolocalizada (representada pela nota musical dentro de uma caixa de diálogo marrom), o que nos remete a uma nova apropriação informacional deste lugar. É colada a este local uma camada de dados, mediados pelas mídias locativas, que antes não eram visualizados, gerando assim novas apropriações espaciais e sociais localizadas. Além disso, emergem distintas formas de interações, como os comentários identificados na própria figura, relacionados às músicas indicadas e ao discurso impregnado.

c) Discurso:

Neste projeto, há duas possibilidades de construção de discursos que podem ter funcionalidades conjuntas: discurso textual e fotográfico. Todos os dois são responsáveis por uma complementação informacional entre a relação pessoal com o lugar geolocalizado e a música anexada, constituindo assim um conjunto de experiências individuais e interações coletivas.

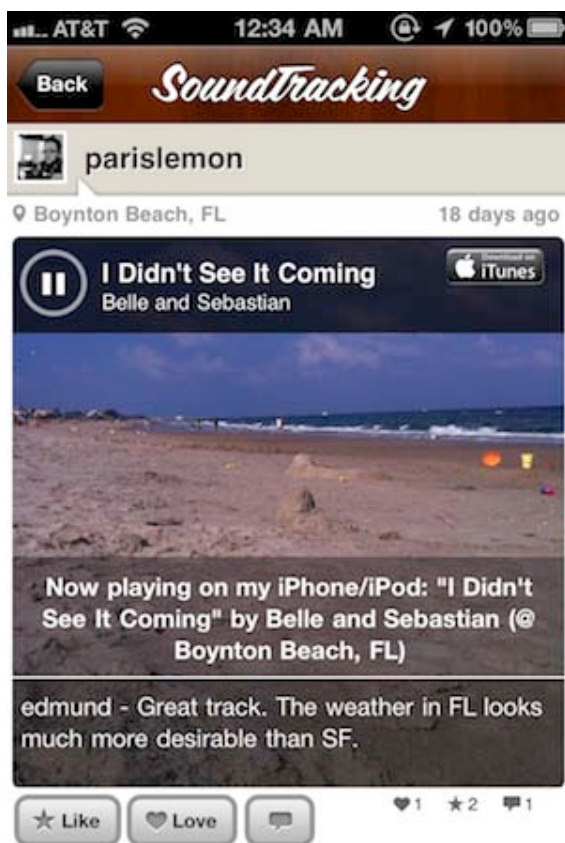


Figura 17: Discursos textuais e fotográficos (fonte: <http://soundtracking.com/>)

Como observado na figura acima, extraída do aplicativo, pode-se observar o discurso fotográfico representando o local onde o usuário se encontra (acima do nome da música, à esquerda), no caso a Praia de Boynton, localizada no estado da Flórida, EUA. Este discurso está associado a outro textual, também identificado nesta figura pelo comentário do usuário: “Boa música. O tempo na Flórida parece estar muito mais desejável do que em São Francisco”⁵⁴.

Os dois discursos se complementam para uma solidificação informacional, dando a entender que o usuário está contente. Esses fatos apresentam, para usuário do aplicativo, relações diretas com a música selecionada: “I Didn’t see it coming”, da banda escocesa Belle and Sebastian. Sendo assim, mais uma vez, constata-se uma nova apropriação de relação entre o lugar e as experiências pessoais, caracterizadas pelo uso de tecnologias móveis.

⁵⁴ Tradução livre para: “Great track. The weather in FL looks much more desirable than SF”

d) Espaço Genérico:

Semelhante aos projetos anteriormente analisados, o espaço genérico, ou seja, o espaço cartográfico abstrato representa um apoio para a identificação e localização espacial das marcações dentro do mapa e para a observação de suas respectivas produções de discursos. Ele não emite grande quantidade de informações, sendo apenas uma base (cartográfica) onde as relações e significações serão representadas pelas (re) produções dos lugares já descritas anteriormente. Fato que evidencia uma função mais instrumental, de aproximação de escala (*zoom*) para observação dos fenômenos (resignificados).

e) Coletivização:

O processo de colaboração aqui, como nos outros dois projetos anteriormente descritos e analisados, é sustentado pela constituição de um mapa coletivo direcionado para a cartografia de experiências musicais pessoais. Este mapeamento é estabelecido por diversos pontos (demarcados no mapa) representativos dos lugares, relacionados a uma construção de discursos diretamente ligados às músicas selecionadas pelos usuários. Forma-se assim, um conjunto colaborativo de novas acepções relacionadas aos lugares e produções de discursos musicais, textuais e fotográficos.

f) Som:

A camada informacional sonora representativa deste projeto é caracterizada pela emissão de informações musicais, através de indicações dos artistas pelo usuário dentro do aplicativo, e pela reprodução das músicas localizadas. Há a constituição de uma paisagem comunicacional relacionada à música, baseada em interações diretamente associadas a estas obras musicais, fato que remete a novas formas de medições relacionadas ao consumo e apropriação de músicas dentro da sociedade atual.

3.2 Paisagens locativas acústicas

Por *Paisagens locativas acústicas* entende-se aqui a produção e captação de informações sonoras através das mídias locativas. São construções de discursos a partir do questionamento e da análise sobre a constituição da *paisagem sonora* (SCHAFER, 1977) dentro do espaço urbano atual. Para compreender e analisar melhor, tanto este fenômeno de construção de discurso, quanto os processos construção informacional dos lugares dentro de um determinado espaço, foram selecionados três criações tecnológicas: *Noise Tube*, *SeoulSoundMap* e *Urban Remix*.

3.2.1 Noise Tube

Este projeto, iniciado em 2008, no Sony Computer Science Lab em Paris, tem como objetivo principal desenvolver uma aproximação coletiva para o monitoramento da poluição sonora dentro do espaço urbano, envolvendo um público generalizado. O objetivo é estender o atual uso dos telefones celulares, tornando-os sensores de ruídos e permitindo que os cidadãos meçam as exposições a estes sons no cotidiano. Há ainda a possibilidade de cada usuário participar da criação de um mapa coletivo da poluição sonora, compartilhando o arquivo da medição geolocalizada. Instalando o aplicativo (gratuito) em um *smartphone*, o usuário estará habilitado a medir o nível de ruído (em decibéis) e contribui assim para a constituição da cartografia de ruídos, como se fosse uma anotação, sendo automaticamente publicada no *site* do projeto⁵⁵.

O que está em jogo neste projeto é a apropriação tanto das mídias locativas quanto dos lugares para mapear o nível de ruídos atuais das cidades. A relação com o lugar se dá na forma da exposição sobre os níveis da poluição sonora característicos dos lugares. As mídias locativas servem como ferramentas mais acessíveis e ágeis para avaliar estes níveis, além de construir informações sonoras características do lugar.

a) Mídia Locativa

Tecnologias baseadas em localização

⁵⁵ <http://noisetube.net/>

→ Aplicativo: a plataforma móvel é gratuita e pode ser baixada no próprio site do projeto. Ela será a responsável pela medição do nível de ruído em decibéis ($dB(A)$) e contribui para o mapeamento coletivo de anotações dos ruídos do espaço urbano. O aplicativo automaticamente transfere os dados armazenados para o *site* através de redes sem-fio. Este aplicativo móvel é compatível com os sistemas operacionais: Android, iOS e Java ME⁵⁶.

A figura abaixo representa a funcionalidade da plataforma móvel do *Noise Tube*, demonstrando (número 96 destacado em vermelho) o nível em decibéis dos ruídos capturados dentro de um determinado lugar, a função “Tag” (anotar em português) e um breve espaço para descrição do que está sendo monitorado (no caso, no espaço onde está escrito: “airplane”).

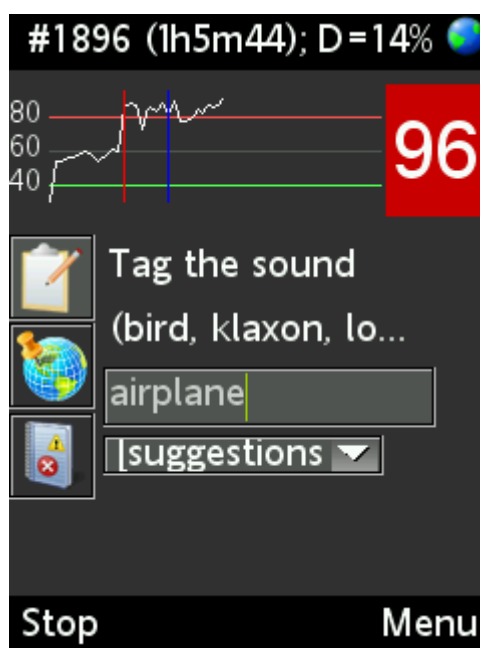


Figura 18: Aplicativo - Noise Tube (fonte: <http://noisetube.net/>)

→ Dispositivo Móvel: para a utilização do aplicativo descrito acima é necessário o uso de telefones celulares que possuam os sistemas operacionais *Android* e *Java ME* ou dispositivos móveis baseados no iOS (iPhone, iPod Touch ou iPad).

⁵⁶ **Java Plataforma, Micro Edition, Java ME**, ou ainda **J2ME**, é uma tecnologia que possibilita o desenvolvimento de software para sistemas e aplicações embudadas ou embarcadas, ou seja, toda aquela que roda em um dispositivo de propósito específico, desempenhando alguma tarefa que seja útil para o dispositivo. É a plataforma Java para dispositivos compactos, como celulares, PDAs, controles remotos, e uma outra gama de dispositivos. Java ME é uma coleção de APIs do Java definidas através da JCP (*Java Community Process*). Fonte: wikipédia

→ Redes: por ser completamente baseado em conexão com a internet, há a necessidade de redes sem-fio (3G ou Wi-Fi).

Serviços baseados em localização

→ Mapeamento Coletivo: por meio do aplicativo, há a constituição de uma coletivização de marcações relacionadas à poluição sonora, formando assim uma cartografia coletiva de ruídos característicos dos lugares representados pelos usuários.

→ Redes Sociais: este projeto não possibilita a conexão das informações diretas (a partir do próprio aplicativo) em redes sociais.

→ Paisagem Sonora: o serviço proporcionado através deste aplicativo, relacionado a paisagem sonora, é o de monitoramento localizado da poluição sonora dentro do espaço urbano. Através da plataforma móvel o usuário pode armazenar e analisar a constituição da paisagem sonora de um determinado local e em seguida observar estes dados através da cartografia coletiva, relacionada às especificidades de cada paisagem sonora.

b) Lugar:

A produção do lugar neste projeto pode ser vista pela contestação sonora, através de um monitoramento e de uma constituição da memória dos ruídos dentro de um determinado lugar, que é resignificado informacionalmente, por meio de anotações urbanas mediadas pelas mídias locativas. O lugar, de onde parte a emissão de dados (medição de ruídos) é representado não só por suas características já estabelecidas (físicas, sociais etc.), passando a ser concebido também de acordo com essa nova paisagem informacional. Como representado na figura abaixo:



Figura 19: Noise Tube – Anotações (fonte: <http://noisetube.net/>)

Por mais que a figura oferecida pelo site do projeto não esteja muito nítida, são identificáveis as anotações produzidas pelos usuários dentro de uma base cartográfica (Google). Estão caracterizadas dentro da figura anotações representadas por cores distintas, de acordo com a legenda localizada no meio da imagem. Ao lado esquerdo, são representativas dos níveis de ruídos medidos pelos usuários: do verde mais escuro (nível mais baixo) para um vermelho mais escuro (nível mais alto). Em outra figura, reproduzida a seguir, é representada de forma mais nítida à produção informacional dentro de um determinado lugar.



Figura 20: Noise Tube - Níveis de ruídos (fonte: <http://noisetube.net/>)

Estas marcações indicadas nas duas figuras anteriores evidenciam uma distinta coleção de impressões sobre a paisagem sonora da cidade. Neste caso, os usuários estão questionando o alto nível de ruídos, característicos dos centros urbanos. Esse local, por exemplo, não é apenas uma grande avenida, com grandes monumentos, grande fluxo de pessoas, com um desenvolvimento social característico: ele passa a ser representado também por uma paisagem sonora locativa, produzida a partir de um discurso de regulação dos níveis de ruídos.

c) Discurso:

O discurso produzido neste projeto deve ser entendido no sentido de ser uma iniciativa de coleta e produção de dados instantâneos (ruídos) acarretando na composição da paisagem sonora dos lugares vividos. O discurso neste caso é implícito à participação dentro deste projeto, pois cada participante contribui de forma efetiva na construção de uma memória sonora, utilizada com um objetivo maior, o de aferir o nível da poluição sonora dentro de um espaço urbano.

Como mostrado nas duas figuras (20 e 21) a seguir, à medida que o usuário vai andando pelos lugares habitados, vai se constituindo a marcação dos lugares, monitorando as frequências dos ruídos.



Figura 21: Noise Tube - Produção do discurso (fonte: <http://noisetube.net/>)



Figura 22: Noise Tube - Produção do discurso 2 (fonte: <http://noisetube.net/>)

d) Espaço Genérico:

Como em todos os outros projetos anteriores, constata-se que o espaço genérico/abstrato é pouco representativo para as ações que se seguem em cada projeto. Neste não é diferente: ele é representado pela base cartográfica (Google), que demonstra ao usuário uma visão abstrata e generalista de todo o processo de construção da informação. Entretanto, este espaço é modificado em relação aos seus usos habituais, pois é colada a ele uma série de anotações e marcações que representam as produções informacionais locativas. Como a representação da figura abaixo, que demonstra a constituição dos níveis de poluição sonora dentro de uma determinada trajetória, associada à base cartográfica.



Figura 23: Noise Tube - Níveis dos ruídos (fonte: <http://noisetube.net/>)

e) Coletivização:

O processo de coletivização neste projeto pode ser identificado a partir da constituição de uma cartografia coletiva de reprodução de sentidos de lugar e construções de discursos mediados pelas tecnologias e serviços baseados em localização. Cada usuário constrói seu questionamento relacionado ao nível de ruídos de um determinado lugar, criando uma nova paisagem informacional, representada pelas anotações dentro de uma cartografia coletiva colaborativa.

f) Som:

Diferentemente das *paisagens locativas musicais* analisadas anteriormente, as *paisagens locativas acústicas* são representadas por sons diversos dentro do ambiente acústico dos espaços urbanos. Dentro do *Noise Tube*, como em quase toda paisagem sonora, beira o impossível separar todos os sons que são representados pelas mediações dos usuários, pois sempre haverá um som que pode estar a uma altura quase imperceptível, mas que faz sentido para algum lugar. Entretanto, o que está em jogo aqui é como questionar o espaço urbano através da análise dos sons que convivem com a população.

O questionamento sobre altos níveis de ruídos sonoros, grandes responsáveis pela poluição sonora atual nos centros urbanos, é um levantamento sobre a constituição informacional dos lugares. O uso deste aplicativo é uma possibilidade de ação para tentar reduzir um determinado tipo de som, como por exemplo, excesso de buzinas de automóveis, e buscar evidenciar outros tipos de sons também representativos de cada local.

3.2.2 *SeoulSoundMap*

Este projeto representa uma campanha dentro do projeto Sul-Coreano Sound@Media que visa uma participação pública para constituir uma memória da paisagem sonora da cidade de Seul por meio de um mapeamento coletivo. Neste projeto o que está em jogo é criar várias

perspectivas sobre o ambiente acústico através de diversos lugares dentro da cidade, e uma documentação sobre os sons que compõem a paisagem sonora de Seul.

O participante desta iniciativa tem uma relação direta com o lugar, como se fosse um arquivamento ou uma constatação sobre os sons que fazem parte de seu cotidiano e que são específicos de cada local. Sons muitas vezes não percebidos ou até mesmo raros, que podem fazer parte de certa especificidade cultural/social, capaz de serem retomados para análise. As mídias locativas estreitam essa relação entre usuário e o lugar propiciando uma troca de percepções por meio da constituição de uma coletivização destas experiências sônicas.

a) Mídia Locativa:

Tecnologias baseadas em localização

→ Aplicativo: este projeto é baseado tanto em uma plataforma móvel para o sistemas iOS (iPhone) e Android, quanto em uma aplicação dentro *site* do *SeoulSoundMap*. Os dois tipos de aplicativos são fornecidos pela *Audioboo*, uma empresa responsável por criações tecnológicas para captura de sons.

A plataforma móvel pode ser adquirida gratuitamente no *site* da *Audioboo*⁵⁷ e é caracterizada pelas opções de gravação dos sons em mobilidade e o compartilhamento destas informações dentro de uma cartografia coletiva. Além de permitir integração com redes sociais (Twitter e Facebook). Nas figuras abaixo estão representados os processos de captura, de anexação de um comentário sobre determinado som e sua marcação dentro de uma cartografia (Google):

⁵⁷ <http://audioboo.fm/>



Figura 24: Audioboo (fonte: <http://audioboo.fm/>)

- Dispositivo Móvel: para que haja a produção da informação (captação e compartilhamento dos sons) dentro do espaço urbano em mobilidade, há a necessidade de *smartphones* que tenham o sistema operacional Android ou iPhone.
- Redes: há necessidade de conexão à internet, sendo assim obrigatória, para os usuários dos aplicativos móveis, a utilização de redes Wi-Fi ou 3G.

Serviços baseados em localização

- Mapeamento Coletivo: por meio do aplicativo há a constituição de uma coletivização de marcações relacionadas ao compartilhamento de sonoridades selecionadas por cada usuário, formando assim uma cartografia coletiva de ruídos característicos das localizações representadas.
- Redes Sociais: através dos aplicativos (móvel e web) os participantes podem compartilhar tanto as marcações sonoras efetuadas, quanto comentários a respeito dos sons e dos lugares por meio das redes sociais, Twitter e Facebook.
- Paisagem Sonora: o serviço disponível em relação à paisagem sonora é o de armazenamento e compartilhamento dos sons característicos dos lugares vivenciados pelos usuários, constituindo assim uma representação sônica do ambiente acústico selecionado.

b) Lugar:

A (re) produção dos lugares aqui, da mesma forma apresentada pelo projeto anterior, é a inserção de novas informações e apropriações relativas aos lugares vividos pelos usuários. Através do aplicativo analisado acima, os participantes podem verificar novas características sonoras relacionadas à localização selecionada. São constatações direcionadas para um armazenamento e compartilhamento dos sons constituintes do espaço urbano, muitas vezes não notados e deixados de lado no processo de significação destes locais. Como pode ser verificado na figura abaixo, que caracteriza a inserção de uma nova camada de dados colada à base cartográfica (Google), resignificando informacionalmente este espaço vivido pelo participante do projeto.

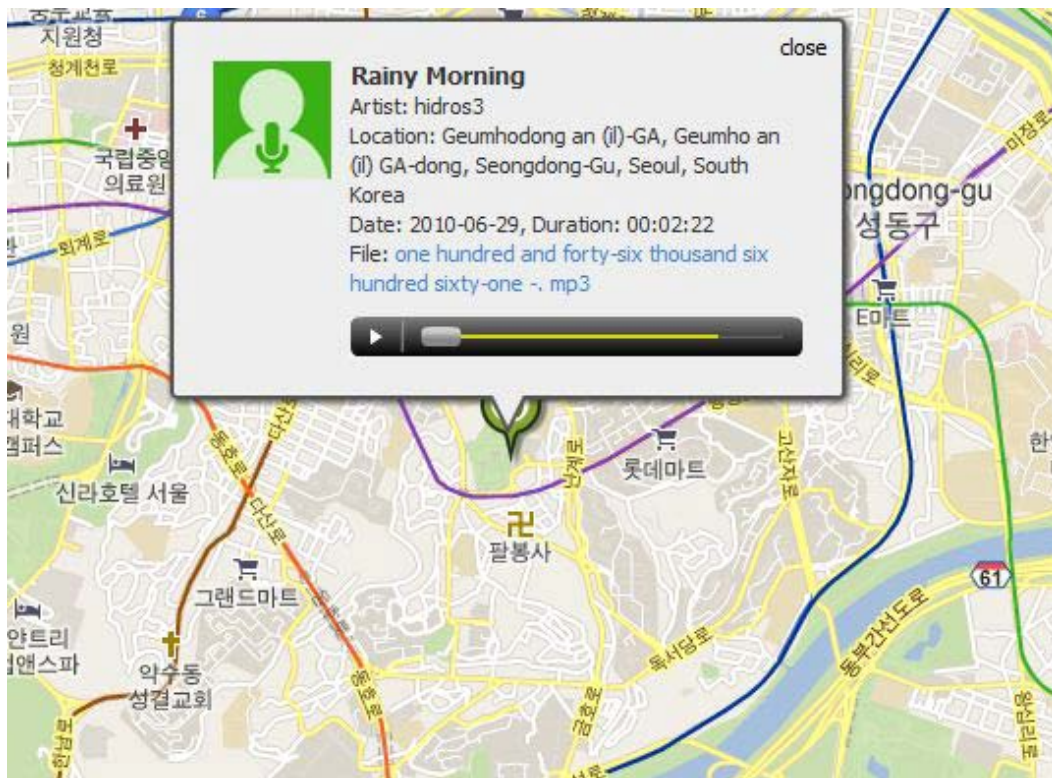


Figura 25: SeoulSoundMap - Lugar produzido (<http://som.saii.or.kr/campaign>)

c) Discurso:

A produção de discursos se dá pela seleção de um local dentro desta cartografia, citada anteriormente, demarcando quais sons locais característicos farão parte da memória do ambiente acústico selecionado. O usuário passa a construir uma impressão pessoal (sonora) sobre esta localização anotada, por meio da escolha direta de quais sons serão registrados de

acordo com as subjetividades pessoais. Fato identificado na figura (24), que demonstra que, além da anotação inserida no mapa, o usuário produz alguma informação textual, no caso da figura o participante caracteriza o som anexado como “Rainy Morning” ou manhã chuvosa em português. O que indica um suporte para a subjetivação do projeto, através também da construção de um discurso textual.

Cabe aqui ressaltar também que algumas funcionalidades do aplicativo *Audioboo*, citadas anteriormente, como a anexação de fotos e comentários, não foram identificadas nas marcações dentro da cartografia coletiva cedida pelo *site* do projeto.

d) Espaço Genérico:

O espaço genérico neste projeto, como em outros anteriores, é representado pela base cartográfica (Google) e acaba acentuando uma visão abstrata e generalista de todo o processo de construção da informação. Através dele não é possível tirar grandes conclusões a respeito das ações que se estabelecem dentro dos lugares produzidos. No entanto, este espaço é modificado (visualmente) em relação aos seus usos habituais, pois é anexada a ele uma série de anotações e marcações que representam as produções de dados locativos. Como é caracterizado através da representação da figura a seguir, que demonstra a constituição das camadas informacionais ligadas às reproduções das paisagens sonoras específicas.

Este mapa passa a informar representações ocorridas e emitidas por meio da (re) construção de novas relações, a partir destas distintas produções subjetivas locativas. Emerge, assim, essa nova funcionalidade para o mapa, sobreposta à cartografia genérica.



Figura 26: SeoulSoudMap - Espaço Genérico (fonte: <http://som.saii.or.kr/campaign>)

e) Coletivização:

Pode-se caracterizar o processo colaborativo aqui, como nos outros projetos anteriormente analisados, baseado na construção de uma cartografia sonora colaborativa, na qual é identificado um processo de inserção informacional individual dentro dos lugares produzidos, gerando assim uma coletivização de anotações sobre as paisagens sonoras específicas dentro de um mapa genérico. Constituindo-se assim uma nova *paisagem sonora locativa*, colada a uma base cartográfica genérica, representada por um processo de composição informacional colaborativo (figura 25).

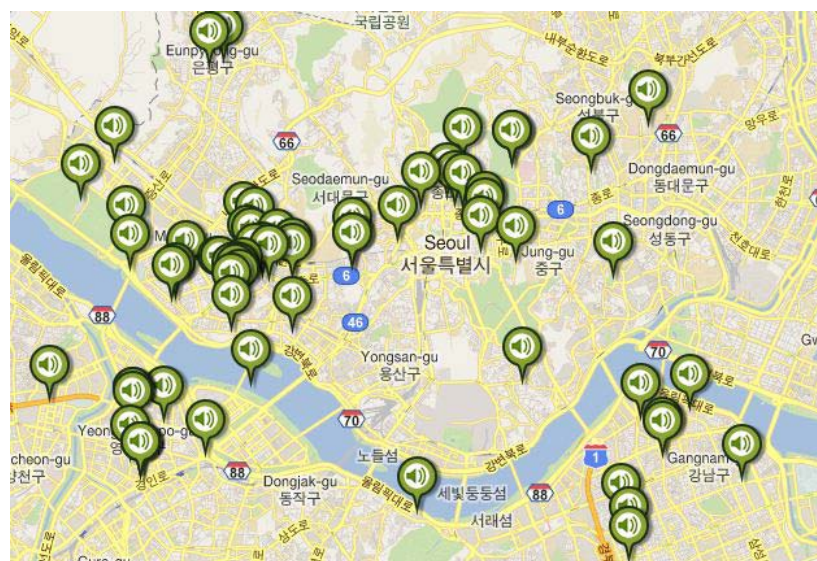


Figura 27: SeoulSoundMap - Mapa colaborativo (fonte: <http://som.saii.or.kr/campaign>)

f) Som:

A formatação sonora representativa deste projeto pode ser caracterizada como uma reprodução do espaço urbano sonoramente, composta pela emissão de distintos sons caracterizados dentro do conceito de *paisagem sonora* de Schaffer (1997). Fazem parte deste conjunto todos os sons constituintes do cotidiano.

O *SeoulSoundMap* tem como característica a formação de uma memória sonora coletiva de impressões pessoais a respeito de diversos lugares dentro de suas fronteiras físicas. Este coletivo faz parte de uma aglomeração identitária representativa de cada local recriado a partir da apropriação tecnológica. Evidencia-se, assim, uma nova abordagem e questionamento a respeito das paisagens sonoras relacionadas aos lugares, ancorada na produção coletiva de subjetivações sonoras, mediadas por um conjunto de aparatos tecnológicos. O que está em jogo aqui é um direcionamento para o entendimento desta paisagem sonora, também como uma constituinte do espaço urbano, tendo suas especificidades e relações com a sociedade. Entender a composição da paisagem sonora de um determinado local é compreender a própria constituição em sociedade, com suas inúmeras associações específicas.

3.2.3 Urban Remix

O UrbanRemix é um projeto desenvolvido pelos professores Jason Freeman, Michael Nitsche e DiSalvo Carl, do Instituto de Tecnologia da Georgia, em Atlanta, nos EUA, cuja proposta é projetar uma plataforma (aplicativo) e uma série de oficinas que possibilitem aos participantes o desenvolvimento e a expressão da identidade sonora de suas comunidades, permitindo, assim, que os usuários explorem e conheçam novas paisagens sonoras compostas dentro da própria localidade. Ele pode ser caracterizado como um projeto sonoro colaborativo e locativo, pois permite que seus participantes desenvolvam e expressem suas identidades acústicas dentro dos seus lugares cotidianos através das mídias locativas.

A plataforma do Urban Remix consiste em um aplicativo para *smartphones* e uma interface para a *web*, que tem como objetivo principal o registro do ambiente acústico de determinados lugares. Por meio dele há a possibilidade de gravar, navegar e mixar áudios

relacionados às respectivas paisagens sonoras, permitindo, assim, de acordo com o *site* do projeto⁵⁸, “explorar os sons do ambiente urbano: óbvios, negligenciados, privados ou públicos e até mesmo secretos”.

A partir do uso das plataformas fornecidas pelo UrbanRemix, os usuários podem se tornar produtores de informações sonoras, registrando distintos sons por diversos locais de interesses próprios. E ainda podem se tornar produtores de uma trilha musical a partir dos remixes de inúmeros tipos de sons, específicos de uma identidade acústica de determinados locais.

a) Mídia Locativa:

Tecnologias baseadas em localização

→ Aplicativo: este projeto é baseado na utilização de um aplicativo móvel próprio, direcionado para *smartphones* baseados no sistema operacional Android ou iOS (Iphone). Esta plataforma móvel, como demonstra a figura abaixo, é responsável pela gravação dos sons, por anotações geolocalizadas em uma base cartográfica (Google), pela anexação de foto a esta marcação e pela possibilidade de remixagem destes sons.

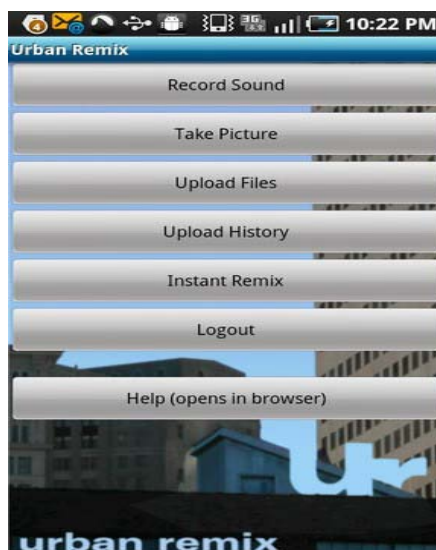


Figura 28: Urban Remix – Aplicativo (fonte: <http://urbanremix.gatech.edu/>)

⁵⁸ <http://urbanremix.gatech.edu>

- Dispositivo Móvel: para que haja a produção da informação (captação, compartilhamento e remixagem dos sons) dentro do espaço urbano, em mobilidade, há a necessidade de *smartphones* que tenham o sistema operacional Android ou iPhone.
- Redes: há necessidade de conexão à internet, sendo assim obrigatória, para os usuários dos aplicativos móveis, a utilização de redes Wi-Fi ou 3G.

Serviços baseados em localização

- Mapeamento coletivo: por meio do aplicativo há a constituição de uma coletivização de marcações relacionadas ao compartilhamento de sonoridades selecionadas por cada usuário, formando assim uma cartografia coletiva de ruídos característicos das localizações representadas.
- Redes Sociais: não há a possibilidade direta de compartilhamento das informações através de redes sociais.
- Paisagem Sonora: o serviço disponível em relação à paisagem sonora é o de armazenamento, compartilhamento e remixagem dos sons característicos dos lugares vivenciados pelos usuários, constituindo assim uma representação sônica do ambiente acústico selecionado.

b) Lugar:

A relação com os lugares neste projeto é baseada na inserção de novas informações sonoras e apropriações pelos usuários. Por meio do aplicativo analisado acima, os usuários podem constatar novas características relacionadas à localização selecionada. São observações direcionadas para um armazenamento, compartilhamento e reapropriações (remixes) dos sons constituintes do espaço urbano, muitas vezes não notados e deixados de lado no processo de significação destes locais.

Através da figura (26) representada a seguir, constata-se que há a alocação de uma paisagem sonora a um determinado lugar, representando assim mais uma característica relacionada a esta própria localização, promovendo uma apropriação deste espaço reproduzido pelos participantes do projeto. O lugar caracterizado na figura, dentro da 7ª Avenida na cidade de Nova Iorque, EUA, passa a ser apresentado também pela etiqueta

sonora (informacional), na qual está anexado um som representativo do ambiente acústico local.

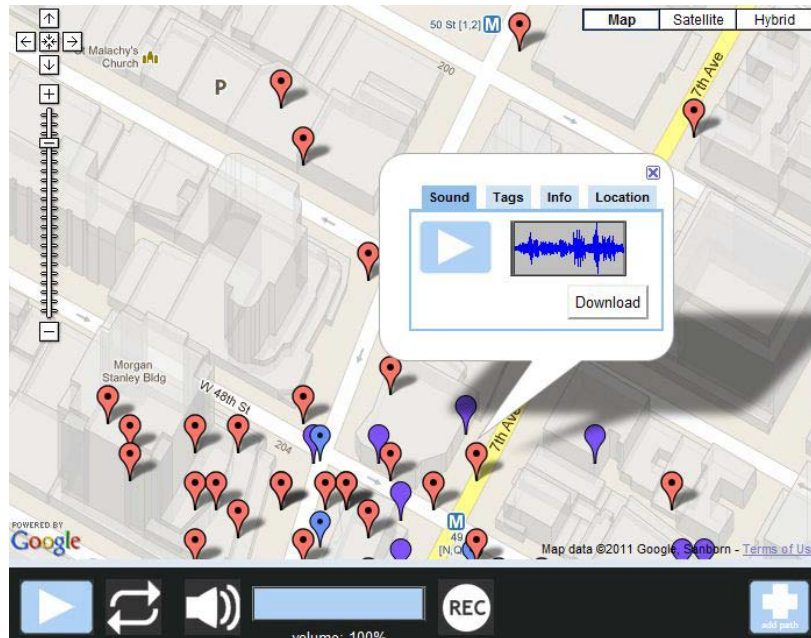


Figura 29: Urban Remix - Lugar Produzido (fonte: <http://urbanremix.gatech.edu/>)

c) Discurso:

A discussão sobre o discurso produzido a partir dos usos deste projeto deve ser direcionada para a gravação, compartilhamento e remixagem da composição acústica, podendo assim identificar distintos discursos produzidos suportados pelas mídias locativas. Primeiramente, pode-se destacar a escolha do local para a composição sonora desejada pelo usuário, representando assim um direcionamento dentro da ação informacional baseado nas especificidades das paisagens sonoras de cada localização. Sendo assim, a seleção da localização constitui em si uma produção específica de sentidos, baseada nas experiências individuais dos participantes.

Para além desta análise inicial, vale ressaltar também a possibilidade de uma produção identitária sonora, relacionada aos tipos de sons “etiquetados” dentro do mapeamento proposto. Evidenciado pela possibilidade de associações de características sonoras oferecidas

pelo dispositivo móvel, como identificado na figura (27) a seguir. Há oito possibilidades de marcações de acordo com a composição acústica da localização: “barulhento, parado, quieto, natureza, musical, movimentado, enérgico e cidade”⁵⁹. Sendo assim, a partir da caracterização dos lugares de acordo com estas definições, pode formar-se um conjunto de informações sonoras identitárias relacionadas aos locais reproduzidos pelos participantes.

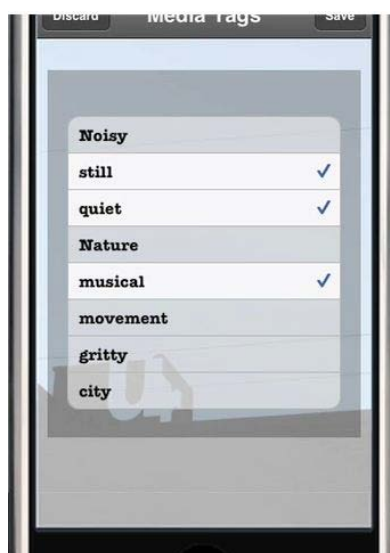


Figura 30: Urban Remix - Características do Lugar (fonte: <http://urbanremix.gatech.edu/>)

Há ainda a possibilidade do discurso musical produzido a partir das apropriações dos sons captados, marcados e compartilhados dentro da cartografia coletiva constituída. Através do *site* do projeto e pela plataforma móvel, é disponibilizada a função de remixagem das paisagens sonoras dentro do mapa colaborativo criado. Na figura a seguir, observa-se que ao participante demarcar um caminho, representado pelas linhas verde e vermelha, localizada entre os pontos (laranjas e azuis), é criada uma faixa musical logo abaixo do mapa que representa a interseção entre os sons localizados entre a área abrangente de cada caminho criado. Constitui-se assim o remix dos ambientes acústicos demarcados.

⁵⁹ Tradução livre para “Noisy, still, quiet, nature, musical, movement, gritty e city”. Termos em inglês identificados na figura 28.

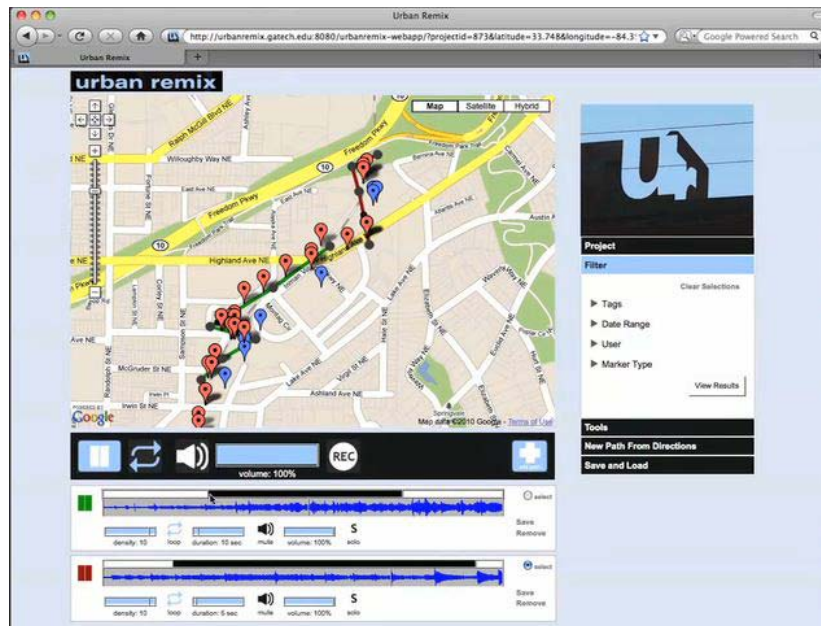


Figura 31: Urban remix – Remixagem: faixas musicais localizadas abaixo do mapa (representativas dos caminhos, de mesmas cores criados entre as marcações dentro do mapa) – (fonte: <http://urbanremix.gatech.edu/>)

4) Espaço Genérico:

Como nos projetos anteriores, o espaço genérico é representado pela base cartográfica (Google) e acaba acentuando uma visão abstrata e generalista de todo o processo de construção da informação. Através dele não é possível tirar grandes conclusões a respeito das ações que se estabelecem dentro dos lugares produzidos. No entanto, este espaço é modificado (visualmente) em relação aos seus usos habituais, pois é anexada a ele uma série de anotações e marcações que representam as produções informacionais locais. Como é caracterizado através da representação da figura a seguir, que demonstra a constituição das camadas informacionais ligadas às reproduções das paisagens sonoras específicas.

Este mapa passa a informar representações ocorridas e emitidas por meio da (re) construção de novas relações informacionais, a partir destas distintas produções subjetivas locais. Emerge assim, esta nova funcionalidade para o mapa, sobreposta a esta cartografia genérica.



Figura 32: Espaço Genérico *Urban Remix* (fonte: <http://urbanremix.gatech.edu/>)

5) Colaboração:

O processo de colaboração neste projeto pode ser identificado a partir da constituição de uma cartografia coletiva de resignificação de lugares e construções de discursos mediados pelas tecnologias e serviços baseados em localização. Cada usuário constrói seu mapeamento relacionado ao nível de ruídos de um determinado lugar, criando uma nova paisagem informacional, representada pelas anotações dentro de uma cartografia coletiva colaborativa. Faz parte também deste processo as apropriações dos sons anotados dentro do mapa para a utilização na constituição dos remixes.



Figura 33: Urban Remix - Representação do processo de colaboração (<http://urbanremix.gatech.edu/>)

6) Som:

O Urban Remix apresenta uma constituição sonora diferenciada de todos os outros projetos anteriormente analisados. Através da captação da paisagem sonora de determinados locais é gerada outra paisagem, musical, proporcionada pela reapropriação deste ambiente acústico pelos usuários, através dos remixes. Portanto, além dos sons característicos dos ambientes acústicos de determinados lugares (ruídos e sons em geral) há uma produção específica de faixas musicais. O que está em jogo aqui, também, é um direcionamento para o entendimento desta paisagem sonora, como mais uma informação constituinte do espaço urbano, tendo suas especificidades e relações específicas com a sociedade. Entender a composição da paisagem sonora de um determinado local é compreender a própria constituição em sociedade com suas inúmeras associações específicas.

3.3) ANÁLISE GERAL:

Após as descrições específicas de cada um dos projetos de acordo com os pontos de análise estabelecidos, há a necessidade de fazer uma comparação dos projetos em todos os tópicos sugeridos:

| | ITENS | CARACTERÍSTICAS |
|--|-----------------|--|
| Paisagens Locativas Acústicas | | |
| Musicislifeismusic | Mídia Locativa | App: Próprio (Musicmapper), Android e iOS Dispositivo: <i>Smartphone</i> (Android e iOS) Redes: Wi-Fi ou 3G Mapeamento: cartografia coletiva (Google) Redes Sociais: <i>Twitter, Foursquare e Flickr</i> Repr.Músicas: <i>Streaming</i> através <i>Rdio</i> |
| | Lugar | Anotação eletrônica por meio de músicas selecionadas |
| | Discurso | Textual |
| | Espaço Genérico | Abstrato |
| | Coletivização | Mapeamento coletivo de experiências musicais nos lugares |
| | Som | Músicas relacionadas aos lugares |
| | | |
| Spotisquare | Mídia Locativa | App: integração entre <i>Spotify</i> e <i>Foursquare</i> Dispositivo: <i>Smartphone</i> (Android e iOS) C/ GPS Redes: Wi-Fi ou 3G Mapeamento: cartografia coletiva (Google) Redes Sociais: <i>Foursquare, Facebook e Twitter</i> Repr.Músicas: <i>Playlist's</i> através do <i>Spotify</i> |
| | Lugar | Anotações eletrônicas por meio de <i>Playlist's</i> |
| | Discurso | Escolha das músicas quem compõem a <i>Playlist</i> |
| | Espaço Genérico | Abstrato |
| | Coletivização | Mapeamento coletivo de experiências musicais nos lugares |
| | Som | Músicas relacionadas aos lugares |
| | | |
| Soundtraking | Mídia Locativa | App:Próprio (baixada no <i>site</i> do projeto) p/ Android e iOS Dispositivo: <i>Smartphone</i> (Android e iOS), <i>iPod</i> e <i>iPa</i> . C/ GPS Redes: Wi-Fi ou 3G Mapeamento: cartografia coletiva (Google) Redes Sociais: <i>Foursquare</i> e <i>Facebook</i> Repr.Músicas: Informações do próprio dispositivo ou <i>streaming</i> |
| | Lugar | Anotação eletrônica por meio de músicas selecionadas |
| | Discurso | Textual e fotográfico |
| | Espaço Genérico | Abstrato |
| | Coletivização | Mapeamento coletivo de experiências musicais nos lugares |
| | Som | Músicas relacionadas aos lugares |
| | | |
| | | |

| Paisagens Locativas Musicais | | |
|-------------------------------------|-----------------|--|
| | | |
| Noisetube | Mídia Locativa | App: Próprio (baixado no <i>site</i> do projeto) Dispositivo: <i>Smartphone</i> (Android e Java ME) e dispositivos c/ iOS (iPhone, iPod e iPad). C/ GPS Redes: Wi-Fi ou 3G Mapeamento: cartografia coletiva (Google) Redes Sociais: Não há a possibilidade Paisagem Sonora: Monitoramento e armazenamento do nível de ruídos no espaço urbano |
| | | Anotação eletrônica e memória sonora do lugar |
| | Discurso | Seleção dos lugares para monitoramento e armazenamento dos sons |
| | Espaço Genérico | Abstrato |
| | Coletivização | Mapeamento coletivo de experiências sonoras nos lugares |
| | Som | Paisagem Sonora |
| | | |
| SeoulSoundMap | Mídia Locativa | App: <i>Audioboo</i> (Android e iOS) Disp: <i>Smartphone</i> (Android e iOS) c/ GPS Redes: Wi-Fi ou 3G Mapeamento: cartografia coletiva (Google) Redes Sociais: <i>Twitter</i> e <i>Facebook</i> Paisagem Sonora: Armazenamento e compartilhamento de sons característicos dos lugares |
| | Lugar | Anotação eletrônica e memória sonora do lugar |
| | Discurso | Seleção dos lugares e discurso textual |
| | Espaço Genérico | Abstrato |
| | Coletivização | Mapeamento coletivo de experiências sonoras nos lugares |
| | Som | Paisagem Sonora |
| | | |
| UrbanRemix | Mídia Locativa | App: Próprio (Android e iOS) Disp: <i>Smartphone</i> (Android e iOS) c/ GPS Redes: Wi-Fi ou 3G Mapeamento: cartografia coletiva (Google) Redes Sociais: Não há a possibilidade Paisagem Sonora: Armazenamento, compartilhamento e <i>remix</i> da paisagem sonora |
| | Lugar | Anotação eletrônica e memória sonora do lugar |
| | Discurso | Seleção dos lugares e etiquetas nominais oferecidas pelo aplicativo |
| | Espaço Genérico | Abstrato |
| | Coletivização | Mapeamento coletivo de experiências sonoras nos lugares |
| | Som | Paisagem Sonora e <i>remix</i> dos sons |

3.3.1) Mídias locativas:

O uso das mídias locativas em todos os projetos é associado diretamente à anexação de informações aos lugares baseados no posicionamento geográfico dos usuários, ancorados tanto nas tecnologias baseadas em localização (LBT), quanto nos serviços baseados em localização (LBS):

a) Tecnologias baseadas em localização:

→ *Aplicativo:*

Em todos os projetos analisados os aplicativos tem como funcionalidade principal a conexão entre os usuários, espaço físico, dispositivos móveis, redes sem-fio e a base cartográfica. A partir dele os usuários têm a possibilidade de efetuar as inserções de impressões pessoais relacionadas aos lugares. É por meio da interface gráfica dos aplicativos que se realiza também a anexação de discursos diversos (textos, fotos, músicas, *playlist* e ruídos), através da conexão com o dispositivo móvel, com redes de internet sem fio e GPS. Todos os projetos apresentam também, aplicativos próprios, exceto o *SeoulSoundmap*, que utiliza uma plataforma exterior (audioboo) caracterizada e descrita na análise específica.

Outro fato marcante através da análise de todos os aplicativos utilizados nos projetos listados está relacionado à restrição de seus usos, pois estas interfaces gráficas rodam apenas em celulares que possuem os sistemas operacionais *Android* e *iOS*, permitindo assim, um raio de uso restrito a apenas os usuários de dispositivos móveis específicos.

→ *Dispositivos:*

Em todos os projetos descritos há a necessidade da utilização de aparelhos móveis que possuam apenas dois sistemas operacionais: *Android* e *iOS*. Entram nesta categoria telefones celulares de marcas diversas, *iPhone*, *iPod Touch* e *iPad*. Verifica-se ainda a necessidade geral de conexão a internet (Wi-Fi e 3G) e em alguns casos integração do dispositivo ao Sistema de Posicionamento Global (GPS). Igualmente identificado através da análise dos aplicativos gráficos, percebe-se aqui a restrição de uso apenas aos portadores de tipos específicos de dispositivos móveis.

→ *Redes:*

A partir da análise de todos os projetos selecionados, verifica-se a necessidade de conexão permanente a redes de internet sem fio (Wi-Fi ou 3G). Essas redes permitem a emissão e captação de dados responsáveis pela efetivação comunicacional.

b) Serviços baseados em localização:

→ *Mapeamento coletivo:*

Em todos os projetos analisados, há a aglomeração de experiências pessoais relacionadas tanto ao ambiente acústico, quanto à música, a partir de suas projeções dentro de um mapeamento coletivo. A partir de todas as experiências analisadas, verificou-se que as informações emitidas pelos usuários dentro do espaço urbano são anexadas à base cartográfica cedida pelo Google. Fato que remete a uma apropriação de mapas distinta, caracterizada pela coletivização de experiências sonoras pessoais, que comprova novas experiências e informações que remontam idéias singulares de sentidos de lugar. Os lugares passam a ser identificados não apenas por sua localização no mapa genérico, mas também por anotações que amplificam subjetividades destes locais.

→ *Redes sociais:*

Nesta parte foram analisadas as divulgações e compartilhamento das informações inscritas pelos usuários dos aplicativos em redes sociais. Foram identificadas, na maioria dos projetos analisados, a possibilidade de compartilhar as informações sonoras por meio do Twitter, Foursquare e Flickr, exceto nos projetos *Noise Tube* e *Urban Remix*.

Entretanto, identifica-se também que a interligação entre estas redes sociais funcionam apenas por meio da indicação pontual da ação dos usuários, sendo as ações efetivas a partir deste ponto de acordo com a especificidade de cada rede social. Ponto de estudo que não vamos entrar em discussão aqui, possivelmente analisado em futuras pesquisas.

→ *Reprodução de sons:*

As reproduções sonoras de todos os projetos se dão de formas singulares. O primeiro caso analisado – *Musicislifeismusic* – é baseado no *Rdio*, que é uma empresa externa ao

projeto, a qual disponibiliza um grande acervo musical. Sendo assim, o usuário do aplicativo seleciona a música a partir da base de serviços do *Rdio* e sua reprodução se dá pelo tocador anexado ao projeto.

Já no segundo projeto analisado, o *Spotisquare*, há a organização de *playlist's* criadas através do *Spotify*, que possui um banco de dados musical extenso. A reprodução das músicas se dá pelo tocador das músicas, anexas aos lugares mapeados. Há a possibilidade também de interação entre os usuários através da possibilidade e complementação de músicas dentro destas listas, de acordo com o lugar selecionado.

Outro caso específico é identificado pela análise do aplicativo *Soundtracking*, no qual os usuários podem anexar as músicas arquivadas dentro dos próprios dispositivos e as transmite convertendo o arquivo para formatos de *streaming*. Um fato ainda mais curioso é a possibilidade de compra das músicas indicadas por outros participantes por meio da loja virtual da Apple (Apple Store).

Os projetos representados dentro da categoria *paisagens acústicas locativas* apresentam características em comum, pois todos são representados pelas reproduções dos registros das paisagens sonoras feitos dentro do espaço urbano. Todos eles possuem tocadores próprios anexados aos mapas coletivos. Através da seleção das marcações de experiências, os usuários podem escutar as gravações feitas pelos aplicativos. Há, no entanto, uma especificidade relacionada ao projeto *Urban Remix*, no qual permite aos usuários, além do armazenamento e reprodução dos sons, efetuar uma remixagem destas sonoridades por meio de uma plataforma que permite a mistura de diversos sons e a alteração da velocidade e ritmos específicos.

Percebe-se quem dentro da categoria *paisagens musicais locativas*, há uma série de especificidades que remetem a novas maneiras de acesso a obras musicais, conectando-as a subjetividades relacionadas aos lugares, mas também pelo acesso à obras musicais em mobilidade e sem a necessidade de armazenamentos. Afirma-se a singularizada relação entre sujeito, música e espaço urbano, com novas plataformas de reprodução e consumo de música.

3.3.2) Lugares:

A apropriação dos lugares indicados nas marcações e as cartografias das informações sonoras se dá por meio das anotações sonoras urbanas. Em todos os projetos há a impregnação de informações dentro da base cartográfica do Google, nas quais os usuários indicam características sonoras a partir do próprio local de onde estão. O lugar é reproduzido por meio de suas representações, para além das acepções arquitetônicas e espaciais. Os usuários têm a possibilidade de representar os lugares por meio de suas afeições subjetivas, sendo identificados pelos distintos discursos anexados.

3.3.3) Discursos:

Através dos aplicativos e dispositivos foram identificadas distintas produções de discursos vinculados aos lugares, podendo ser divididos em discursos musicais e acústicos. O primeiro se refere aos discursos construídos dentro das paisagens musicais locativas, as quais apresentam como principais formas de construção de informações adicionais sobre os lugares: textos sobre a relação entre a música e a localização, fotos relacionadas aos próprios lugares, além da seleção das músicas anexadas.

Já nas *paisagens acústicas locativas*, os discursos são constituídos de maneira distinta. Em todos os projetos selecionados dentro desta categoria, a construção do discurso é implícita à mobilidade do usuário, pois a gravação e a memória dos sons constituintes do ambiente acústico são efetivadas pelas escolhas dos locais no ato do armazenamento dos sons. No caso específico do projeto *Urban Remix*, além do registro acústico dos lugares há a possibilidade, por meio do aplicativo, de definir estilos de sons que compõem determinadas paisagens sonoras: barulhento, parado, quieto, natureza, musical, movimentado, energético e remixagem.

3.3.4) Espaços Genéricos:

A identificação de um espaço genérico é referente em todos os projetos como visões generalistas e abstratas sobre todo o processo comunicacional, tendo como função única o

suporte para a localização das marcações efetuadas a partir dos dispositivos e aplicativos tecnológicos. Ressalta-se aqui também que todos os projetos são baseados na cartografia cedida pelo Google.

3.3.5) Coletivização:

O processo de coletivização das anotações relacionadas a experiências sonoras dos usuários dos projetos é direcionado, em todos os casos analisados, por uma apropriação da base cartográfica do Google para a constituição de marcações de informações sonoras do lugar, que se aglomeram dentro de um mapa. Estas ações reforçam a diferença entre a noção de lugar e de espaço, nas quais as anotações representam novas características para as acepções das localizações e não apenas um ponto dentro do espaço genérico representado pela cartografia generalista.

Em todos os projetos analisados a coletivização de informações se dá por marcações e impregnações de discursos distintos, representando, assim, experiências coletivas sonoramente relacionadas aos lugares.

3.3.6) Som:

As análises em relação aos sons representados nas ações locativas através dos aplicativos e dispositivos podem ser separados em relação às duas categorias propostas, as paisagens locativas acústicas e musicais.

Nas paisagens musicais locativas os sons são representados por músicas. Elas são selecionadas pelos usuários das plataformas digitais que são anexas aos lugares e suas representações nos mapas, indicando uma relação direta com a produção de informações sonoras destes lugares. Já nas paisagens acústicas locativas há um armazenamento e reprodução de sons que compõe o ambiente sonoro dos lugares, funcionando como memória das paisagens sonoras locais, como indicação de níveis de ruídos no espaço urbano e, no caso

específico do projeto *Urban Remix*, há a possibilidade de manipulação destes sons, através dos remixes.

4) CONCLUSÃO:

Vimos no primeiro capítulo que Schafer (1977) denomina como paisagens sonoras os sons pertencentes ao ambiente acústicos formatados antes mesmo do surgimento das cidades, sendo integrados pelos sons fundamentais, sinais e marcas sonoras. Partindo destes conceitos, este trabalho percorreu caminhos no sentido de buscar uma relação entre as paisagens sonoras e a constituição do lugar, aos moldes das idéias de Cresswell (2002), como em diversas impressões e experiências relacionadas a determinadas localizações. Buscou-se também examinar de que forma novas tecnologias de comunicação afetam nossa percepção e construção de informações sobre os lugares.

A relação entre paisagens sonoras e o lugar pode ser comprovada através de distintos períodos históricos, desde os sons naturais como representação da zonal rural até a sobreposição de sons das cidades industriais e pós-industriais. Diversos relatos, primeiramente literários, deram conta de descrever distintos lugares e arranjos sociais singulares ancorados na percepção sonora do ambiente. Essa relação foi estendida para o entendimento da música, uma informação sonora que, a partir da eletrificação do espaço urbano, compõe o ambiente acústico das cidades.

No primeiro capítulo, vimos como a música emergiu e migrou para dentro das salas de concertos como uma proteção ao embaralhamento e sobreposição dos sons dentro da urbe, passando assim a representar os sons dos ambientes acústicos imaginados e reproduzidos por seus compositores. Em seguida diversas relações puderam ser constatadas por meio de músicas, que através de distintas formas representam as cidades, seus bairros, condições políticas, econômicas, culturais e sociais.

O que se propôs neste trabalho foi a identificação de paisagens sonoras singulares que invadem as cidades atuais, sendo elas compostas por informações digitais e captadas por dispositivos específicos baseados em localização. As mídias locativas, entendidas como mediações geolocalizadas ancoradas em serviços e tecnologias comunicacionais no espaço urbano, podem ser identificadas como uma possibilidade de extensão do entendimento de paisagens sonoras. A partir de seus usos, ficou claro que novas paisagens eletrônicas foram inseridas no cotidiano das cidades, introduzindo o contexto da espacialização da internet, no qual novas apropriações tecnológicas se dão dentro do espaço urbano, reconfigurando a paisagem informacional da atualidade.

4.1) Quanto à ampliação do sentido de lugar

O processo de espacialização pode ser compreendido como uma característica fundamental dentro dos estudos de mídias locativas, pois favorece a emissão de informações e significados a partir do espaço urbano. Os lugares passam a ser reapropriados para além de suas espacialidades físicas. Cada vez mais entramos na era da mobilidade e da conexão permanente, transmitindo informações que podem ser veiculadas a partir destes próprios espaços (local). O “lugar” passa a se configurar não só pelas suas características físicas, culturais, sociais, mas também por bancos de dados que emitem informações, captadas por tais dispositivos eletrônicos.

O entendimento do conceito de “lugar” a partir das três características de Cresswell (2004) – localização, localidade e sentido de lugar – pode ser ampliado a partir do estudo das mídias locativas. Estes três elementos se misturam dentro de um processo comunicacional contextualizado de formas ampliadas: i) a localização pode ser entendida não só pelas coordenadas geográficas no espaço físico, como também uma informação dentro do espaço eletrônico, por meio da identificação rastreável promovida pelas redes sem-fio (wi-fi e 3G); ii) a localidade passa a ser compreendida para além dos espaços físicos e arquitetônicos, ganhando novas formatações. Por mais que não sejam aparatos materiais como as fundações de prédios, casas, bares e restaurantes, as redes podem ser entendidas como localidades eletrônicas, das quais as pessoas se apropriam para desenvolverem arranjos sociais específicos; iii) já o sentido de lugar se amplia de distintas formas podendo ser representados por grande emissão de informações ancoradas nas mídias locativas, desde textos, fotos, vídeos, anotações urbanas eletrônicas, mapeamento de experiências diversas, além de proporcionar o alargamento das paisagens sonoras, como camadas informacionais locativas que representam os lugares sonoramente.

Partindo deste princípio, determinamos aqui o conceito de *paisagens sonoras locativas* como uma expansão do entendimento do ambiente acústico atual a partir da identificação de paisagens informativas que podem ser identificadas e codificadas pelas mídias locativas.

Selecionamos o contexto comunicacional e tecnológico atual para responder estas inquietações. Primeiramente há de se destacar aqui a importância da comunicação na constituição do espaço definidas por Adams (2009) e Thrift e Amin (2002) como *pegadas* ou marcas que suas estruturas e mediações deixam nas cidades, ultrapassando a ideia do espaço

urbano como um espaço limitado. Como vimos, as mídias locativas não só deixam seus rastros, como reforçam a idéia da constituição do lugar por meio de suas características de produção de sentidos. Outro conceito importante para contextualizar o surgimento das *paisagens sonoras locativas* é o da *computação ubíqua*, pela qual se entende uma disseminação generalizada de computadores dentro do espaço urbano, fato que propicia uma melhor identificação dos fenômenos embutidos dentro dos estudos das mídias locativas. Ainda que constatemos que não chegamos plenamente ao patamar idealizado por Weiser (1981), percebe-se uma multiplicação constante de surgimentos tecnológicos que estão caminhando em direção à banalização dos usos comunicacionais baseados em computadores, como defendido pelo autor. Partindo deste panorama, entendemos aqui as mídias locativas como um caminho para as visões de Weiser (1981) pois elas estão cada vez mais infiltradas nos usos cotidianos e em muitos casos já estão completamente incorporadas no processo comunicacional das cidades.

4.2) Quanto as paisagens sonoras locativas

As *paisagens sonoras locativas* emergem deste contexto infocomunicacional como uma forma singular de vivenciar e vincular informações sonoras aos espaços urbanos através da troca e emissão de informações baseadas em localização. Para melhor compreender o fenômeno as dividimos em duas formas sonoras distintas de percepção do espaço, ambas, partes constituintes deste novo panorama: *paisagens locativas acústicas* e *paisagens locativas musicais*.

4.2.1) Paisagens locativas acústicas e projetos relacionados

Falar em *paisagens acústicas locativas* é ampliar o conceito de paisagem sonora identificado por Schafer (1977), pois ela se apresenta e é identificada de maneira dúbia dentro do espaço urbano. Por um lado, representa uma paisagem informacional locativa, ou seja, uma camada de informação eletrônica, “invisível”, que pode ser localizada pelas tecnologias baseadas em localização (dispositivos móveis, redes de internet sem fio e aplicativos). E, por outro, como um recurso de captação, armazenamento e transmissão de sons dentro do ambiente acústico de distintos espaços urbanos por meio dos serviços baseados em

localização (mapeamento coletivo dos registros, disseminação destas informações em redes sociais e reprodução dos sons). Esses fatos comprovam um alargamento da apropriação do lugar, por meio da disseminação de novas características e informações.

Como visto no capítulo anterior, três projetos foram selecionados para a análise destas paisagens acústicas locativas: o *Noise Tube*, o *SeoulSoundMap* e o *Urban Remix*. Primeiramente, foi identificado em todas as análises o uso de tecnologias e serviços baseados em localização, os quais propiciam a emissão, armazenamento e transmissão de informações a respeito da composição acústica dos lugares. De modo geral, os projetos selecionados funcionam basicamente da mesma maneira: o usuário, por meio de celulares devidamente capacitados com antenas receptoras de internet sem-fio (wi-fi e 3G), com sistemas operacionais (Android, iOS e Java ME) que permitam a operacionalidade dos aplicativos, podem captar, armazenar ou transmitir os sons constituintes de determinados ambientes acústicos. Estes dados vão diretamente para o mapa coletivo, formando assim uma cartografia de experiências sonoras, fato que comprova a anexação de novas informações aos lugares vividos a partir de três particularidades: a constituição do monitoramento e destaque para os ruídos das cidades, a formação de uma memória e transmissão das paisagens sonoras e uma apropriação mista destes sons.

A primeira forma particular pode ser observada a partir da descrição e análise do projeto *Noise Tube*, no qual há a possibilidade de um monitoramento em tempo real do nível de ruído das cidades, fato que remete idéia de Schafer (1977) sobre o constante embaralhamento de sons dentro do espaço urbano que, desde a introdução de máquinas nas cidades pela Revolução Industrial, cada vez mais se caracteriza como uma paisagem *lo-fi*. Através deste aplicativo, fica evidente a preocupação direcionada para as poluições sonoras das cidades, indicando assim uma função social das mídias locativas.

Em segundo lugar cabe aqui destacar também a simplicidade do projeto *SeoulSoundMap*, que não possui a posição definida de monitorar ruídos ou questionar a poluição sonora dos lugares como no *Noise Tube*, mas tem como característica principal a formação de uma memória dos sons singulares da capital e maior cidade da Coreia do Sul. Cada experiência captada e reproduzida a partir dos mapas coletivos representa uma forma de impregnar sentidos sonoros aos lugares de acordo com as experiências dos usuários no espaço urbano, ressaltando a importância da constituição sonora da cidade.

Já a terceira experiência relacionada às *paisagens acústicas locativas* é identificada a partir do *Urban Remix*, que, além de focar na memória sonora de diversos lugares no espaço urbano, tem uma funcionalidade bem peculiar. Os usuários da plataforma cedida pelo projeto têm a oportunidade de se apropriar de todos os sons captados por todos os usuários e montar suas próprias *paisagens sonoras* por meio da função *remix*. Fato que remete não só a novas características anexas pelos usuários aos lugares, como também uma personalização de distintos sons correspondentes aos ambientes acústicos.

Um outro ponto a ser considerado aqui é a forma de discurso produzido por meio das apropriações das paisagens acústicas locativas que, em todos os casos estudados, é representado pelos próprios sons selecionados para a captação e transmissão. O discurso é diretamente relacionado à escolha dos sons que serão reavivados ou reforçados através das mídias locativas. O projeto *Noise Tube* possui a particularidade de ter o discurso construído por meio do monitoramento, em tempo real, dos níveis de decibéis (dB). Portanto, o usuário pode construir seu discurso relacionado aos altos volumes dos ruídos nas cidades, selecionando os lugares por onde quer captar estes sons.

O *Urban Remix* também apresenta uma forma de construção de discurso particular, identificada através da definição dos sons por meio de descrições sugeridas pelo aplicativo do projeto (barulhento, parado, quieto, natureza, musical, movimentado, enérgico e cidade) e também através de personalizações. Relacionando aspectos sonoros para a representação do lugar.

De forma geral, as *paisagens acústicas locativas* comprovam uma caracterização diferenciada dos ambientes acústicos através de suas representações, discursos e sentidos de lugar, ancoradas na utilização das tecnologias e serviços das mídias locativas. Fato que determina uma nova apropriação do espaço para incipientes motivações representacionais relacionadas à paisagem sonora de determinadas localizações.

4.2.2) Paisagens locativas musicais e projetos relacionados:

Da mesma maneira que as *paisagens acústicas locativas* podem ser caracterizadas como uma ampliação do conceito original (paisagens sonoras), as *paisagens musicais locativas* representam não apenas uma forma constituinte da concepção de Schafer (1977),

como também uma diversificação de suas características, pois se insere dentro das *paisagens sonoras locativas* por duas maneiras distintas: como sons que podem ser executados dentro do espaço urbano, ou seja, parte integrante da paisagem sonora geral e entendidas como uma paisagem informacional localizável por dispositivos tecnológicos específicos. Há, assim, a possibilidade de incorporação de informações musicais ancoradas nas mediações locativas.

A partir da análise e descrição dos três projetos que dão sentido às *paisagens locativas musicais* – *Musicislifeismusic*, *Spotisquare* e *Soundtracking* –, fica clara a comprovação de que a utilização de mídias locativas, através dos seus serviços e tecnologias baseados em localização, promove apropriações informacionais aos lugares. Fato identificado em todos os projetos analisados de maneiras específicas. Entretanto, de maneira geral, os projetos aqui citados apresentam como características comuns a anexação de músicas ou lista de músicas aos lugares, através das tecnologias baseadas em localização (dispositivos móveis, aplicativo, rede de internet sem-fio e GPS), corroborando assim a idéia da formatação de uma nova forma de representação dos lugares a partir da incorporação de discursos (textuais e fotográficos) na ação comunicacional.

Partindo das análises, somente o projeto *Musicislifeismusic* não apresentou o uso de informações geolocalizadas dos usuários, que podem anexar informações e músicas a cartografia coletiva através do acesso a internet. Fato que não tira o mérito do projeto, pois há a impregnação de informações por meio da indicação de um ponto no mapa, pela seleção da música que remete os participantes a subjetividades deste determinado lugar e através da anexação de um discurso textual sobre esta relação. Como visto na descrição do projeto, o discurso, a música e a indicação da localização no mapa criam uma paisagem musica locativa específica.

Dentre as três análises feitas, a que mais se destaca musicalmente é a relacionada ao *Spotisquare*, pois a relação entre sujeito, lugar e música se dá a partir de uma seleção de músicas que se relacionam com o espaço urbano. Ao criar uma *playlist* dentro do aplicativo e incorporando-a à paisagem informativa locativa, o usuário seleciona diversas subjetividades transpostas através da escolha das músicas, remetendo-se, assim, a uma complexificação relacional. Há ainda a oportunidade da modificação destas listas de músicas entre os usuários do aplicativo, compondo um cenário interacional relacionado tanto às obras musicais, quanto ao lugar selecionado.

O outro projeto selecionado – *Soundtracking* – é o que melhor representa a produção de novas informações sonoras no lugar, por meio das mídias locativas, pois além de permitir a anexação de uma música à paisagem informacional e ao mapa coletivo, possibilita a incorporação de dois tipos de discursos distintos: textual e fotográfico. O primeiro é identificado pelo processo de descrição livre a respeito da música e do lugar pelo qual ele está se apropriando. Como definido da análise do capítulo anterior esta adição textual funciona como mais uma função de direcionamento de sentidos ao lugar, permitindo uma forma de narrar o relacionamento entre o lugar e a música de uma forma específica. O segundo tipo de discurso permitido pelo uso do projeto, o fotográfico, determina uma representação complementar, tanto ao modo textual, quanto à música, remetendo-se, assim, a um novo conjunto de sentidos representados pela ação comunicacional.

Vale ressaltar aqui a identificação de uma relação entre música e lugar, para além dos estudos indicados no primeiro capítulo, direcionados a formas de constituição identitárias a partir do espaço urbano. Por meio das mídias locativas, há novas possibilidades de representar os lugares musicalmente, pelas distintas relações, que ultrapassam a noção reificada de identidade. As *paisagens musicais locativas* ressaltam as experiências pessoais mais do que o entendimento das identidades formadas pela relação da música com o lugar.

Outro ponto a ser discutido é como estas novas práticas tecnológicas têm abarcado o pioneirismo em relação a novos modos de escuta e apropriação de músicas. Todos os três projetos aqui citados representam formas distintas de acesso a acervos musicais, não mais baseados no armazenamento de músicas e sim via *streaming*, fato que possibilita pensar a música a partir de novos formatos, ancorados na mobilidade e na permanente conexão a redes de internet sem-fio.

5) Referências Bibliográficas:

ACSELRAD, Henri.; COLI, Luís Régis. Disputas cartográficas e disputas territoriais. In: ACSELRAD, H. (Org.). **Cartografias sociais e território**. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, Instituto de Pesquisa e Planejamento Urbano e Regional, 2008

ADAMS, Paul C. **Geographies of media and communication: a critical introduction**. United Kingdom: Wiley-Blackwell, 2009.

AMIN, Ash; THRIFT, Nigel. **Cities: Reimagining the Urban**. Cambridge: Polity, 2002.

AURIGI, Alessandro; CINDIO, Fiorella de. **Augmented Urban Spaces: Articulating the Physical and Eletronic City**. Hampshire, Inglaterra; Ashgate, 2008.

BAUMANN, Max. **Festivals, musical actors and mental constructs in the process of globalization**. Nova Iorque, World of Music, 2001

BENJAMIN, Walter.. **Obras Escolhidas I: magia e técnica, arte e política**. São Paulo, Brasiliense, 1985

CASTELLS, Manuel, **The Rise of the Network Society**. Volume I. The Information Age: Economy, society and culture., Oxford, Blackwell Publishers, 1996

CARNEY, George. **The sounds of people and places: a geography of American folk and popular music**. Washington; Rowman and Littlefield, 1994

CHARITOS, Dimitris. **Spatialising the Internet: New Types of Hybrid Mobile Communication Environments and their Impact on Spatial Design within the Urban Context**. In *Proc. eCAADe*, 160-167, 2006.

COHEN, Sara. **Rock culture in Liverpool – popular music in the making**. Oxford, Oxford University Press, 1991

_____, Sara. **Sounding out the city:** music and the sensuous production of place. Oxford, University Press, 1995

COULDRY, Nick; MCCARTHY, Anna. **Media space:** place, space and culture in a media age. Oxon, Routledge, 2004.

CONNELL, John; GIBSON, Chris. **Sound Tracks:** popular music, identity and place. Londres, Routledge. 2002

CRAMPTON, Jeremy W. Cartography: maps 2.0. **Progress in Human Geography**, v. 33, n.1, 2009, p. 91-100.

_____, Jeremy W. **Mapping:** A Critical Introduction to Cartography and GIS. Malden: Blackwell Publishing, 2010.

_____, Jeremy W.; KRYGIER, John. Uma introdução à cartografia crítica. ACSELRAD, Henri (Org.). **Cartografias sociais e território.** Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, Instituto de Pesquisa e Planejamento Urbano e Regional, 2008, p.85-111.

CRESSWELL, Tim. **Place:** a short introduction. Malden: Blackwell, 2004.

DI FELICE, Massimo. **Paisagens Pós-urbanas:** o fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar. São Paulo, Annablume, 2009.

DODSON, Shawn. **Forward: A Tale of Two Cities.** In: A critique of ambient technology and the all-seeing network of RFID. Amsterdam, Network Notebooks, 2008

FALKHEIMER, Jesper; JANSSON, André (ed.) **Geographies of Communication:** The Spatial Turn in Media Studies. Göteborg: Nordicom, 2006, p. 9-25.

FARIÁS, Ignacio; BENDER, Thomas. **Urban Assemblages:** How Actor-Network Theory changes urban studies.

LEFEBVRE, Henri. **The production of space**. London: Blackwell Publishing, 1991

_____, Anne. **Resonances and everyday Life**: Ubiquitous computing and the city. Disponível em: http://www.purselipsquarejaw.org/mobile/cult_studies_draft.pdf, 2003.

_____, Anne; WARD, Matt. **Locative Media as Spatializing Practice**: Learning From Archaeology. Leonardo Electronic Almanac, MIT Press, 2005. Disponível em http://www.purselipsquarejaw.org/papers/galloway_ward_draft.pdf.

GRAHAM, Stephen. **Beyond the ‘dazzling light**: from dreams of transcendence to the ‘remediation’ of urban life: A research manifesto” *New Media & Society* 6(1):16–25, 2004

GRAHAM, Stephen; MARVIN, Simon. **Telecommunications and the City**: Electronic Spaces, Urban Places. London: Routledge, 1996.

HAKANSSON, Maria. et al. **Push!Music: Intelligent Music Sharing on Mobile Devices**. In: *Adjunct Proceedings of UbiComp*, Tóquio, Japão. Disponível em http://www.sics.se/fal/publications/2005/Jacobsson_final_version_ubicomp05.pdf. 2005

HAKANSSON, Maria. **Push!Music: Mobile Music Sharing with Media Agents**. In: CHI 2006, 22–27, Abril, 2006, Montreal, Disponível em: http://www.sics.se/fal/publications/2005/Jacobsson_final_version_ubicomp05.pdf 2006, Montreal, Canada..

HAKANSSON, Maria. **Sharing Encounters and Music on the Move**. CHI, San Jose, California, EUA. Disponível em <http://MMW2008.dieangewandte.at/>, 2007

HUDSON, Ray. **Regions and place: music, identity and place**. Durham, Reino Unido, SAGE Publications. 2006

KRANENBURG, **The Internet of Things**: A critique of ambient technology and the all-seeing network of RFID. Amsterdam, Network Notebooks, 2008.

LATOURE, Bruno. **Jamais fomos modernos**: ensaio de antropologia simétrica. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1994a.

_____, Bruno. On technical mediation. Philosophy, sociology, genealogy. In: **Common Knowledge**, fall, v.3, n.2, 1994 b.

_____, Bruno. **Reassembling the Social: an introduction to Actor-Network-Theory**. Oxford: New York, 2005.

LEMOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

_____, André (org.). **Cibercidade II: Ciberurbe. A cidade na sociedade da informação**. Rio de Janeiro: E-Papers, 2005.

_____, André. Cidade e mobilidade. Telefones celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais. **Matrizes**, USP, n.1, 2007, p.121-137.

_____, André. Arte e mídia locativa no Brasil. In: LEMOS, André; JOSGRILBERG, Fabio (orgs.). **Comunicação e mobilidade: aspectos socioculturais das tecnologias móveis de comunicação no Brasil**. Salvador: EDUFBA, 2009

LEYSHON, Andrew. **The place of music**. Nova Iorque. Transactions of the Institute of British Geographers NS 20, 423–86, 2002

MARTIN, Stokes. **Ethnicity, identity and music: the musical construction of place**. Oxford: Berg Ethnic Identities Series, 1994

MASSEY, Doreen. **Pelo Espaço: Uma nova política da espacialidade**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2008.

_____, **Space, Place and Gender**. Minnessota: Universidade de Mineapolis Press, 2001.

McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicacao como extensoes do homem**. Sao Paulo: Cultrix, 1970.

_____, **A Galaxia de Gutenberg**. Sao Paulo: IBEP, 1977.

_____, **Understanding Media: The extension of man**. Massachusetts: MIT Press, 1994.

_____, **The Gutenberg Galaxy**. Toronto: University of Toronto Press, 1962.

MILGRAM, P. **Augmented reality: a class of displays on the reality-virtuality continuum** MIT Press. Mitchell, W.J. (2003) *Me++: The Cyborg Self and the Networked*, 1994

MINAMI, Hidekaz. **An interface for the urban soundscape**. Nova Iorque: Parsons School of Design, 2001.

MITCHELL, W.J. *City of Bits*. Cambridge: MIT Press, 1995

MITCHELL, W. J., *Me ++. The cyborg self and the networked city.*, MIT, Cambridge, MA, 2003

NASH, Peter. **.Review of The sounds of people and place: a geography of American folk and popular music**. *Annals of the Association of American Geographers* 86, 796–98. 1996

NOVAK, M. **Transmitting Architecture: The Transphysical City** *CTheory* 11/29/1996. Disponível em: www.ctheory.net/articles.aspx?id=76, 1996

POPE, Simon. **The shape of locative media**. *Mute Magazine*, n. 29.. Disponível em: <http://www.metamute.com/look/article.tpl?IdLanguage=1&IdPublication=1&NrIssue=29&NrSection=10&NrArticle=1477>. 2005

RELPH, Edward. **Place and Placelessness**. London: Pion, 1976.

ROBERSON, J.E. **Uchinaa pop: place and identity in contemporary Okinawan popular music**. *Critical Asian Studies* 33, 211–42. 2001

ROGERS, Yvone. **Distributed Cognition and Communication**. In *The Encyclopedia of Language and Linguistics 2nd Edition*. Edited by Keith Brown Elsevier: Oxford. 181-202. 2006.

RUSSELL, Ben. **Headmap manifesto**. Disponível em: <http://www.headmap.org/headmap.pdf>, 1999

SANTAELLA, Lucia. **A ecologia pluralista das mídias locativas**. IN: Revista FAMECOS, Porto Alegre, n° 37. Dezembro de 2008a, quadrimestral

_____. **A Estética Política das Mídias Locativas**. In *Nômadias*, n.. 28. Abril 2008. In <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/colombia/iesco/nomadas/28/12-estetica.pdf>, 2008.

SCHAFER, R. Murray. **A afinação do mundo** - uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora. São Paulo, 1977.

STERLING, Bruce. **Shapping Things**. Mediaworks Pamphlets. Londres, 2008

TUAN, Yi-Fu. **Space and Place**. The perspective of experience. Minneapolis. University of Minnesota Press, 1977.

URRY, John. **Mobilities**. Cambridge, Poity Press, 2007.

WISNIK, José. **O som e o sentido**: uma outra história das músicas. São Paulo, Companhia das Letras, 1989.