

**A contempl@ção do mundo:
o Google Earth, a Comunicação e a Terra digitalizada¹**

Claudio C. PAIVA²

Resumo

A inserção das tecnologias de informação e comunicação trouxe modificações importantes nos domínios da economia, política, vida cotidiana, conhecimento, artes e comportamento. No século 21, vivenciamos as irradiações de uma modernidade tecnológica que se encontra em descompasso com o projeto de modernização e desenvolvimento social. Logo, colocamos em perspectiva a plataforma digital Google Earth que, além de inaugurar uma nova ambiência comunicacional, permite-nos refletir a disparidade entre as duas metades de um mesmo processo de modernização. Para isso, guarnecemos-nos de uma metodologia histórico-hermenêutica, em diálogo com os teóricos da comunicação & cibercultura, e assim, esperamos lançar luzes sobre o campo da Comunicação que não cessa de se modificar.

Palavras-chave: Google Earth. Geolocalização. Visibilidade. Controle social

Abstract

The insertion of the technologies of information and communication had brought important modifications in the plans of the economy, politics, daily life, knowledge, arts and behavior. In century 21, we live deeply the irradiations of a technological modernity that meets in exaggeration with the project of modernization and social development. Than, we place in perspective the digital platform Google Earth that, beyond inaugurating a new comunicacional environemment, allow us to reflect about the two halves of one same process of modernization. For this, we get a methodology historic-hermeneutics, in dialogue with the theory of the cyberculture, and than, we wait to launch light on the field of the Communication that does not stop its mutation.

Keywords: Google Earth. Geolocatization. Visibility. Social control

¹ Artigo apresentado no XXXII – Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. INTERCOM 2009, GT – Cibercultura. Curitiba – PR. Colaboração de Paulo Henrique Serrano, mestrando do Programa de Pós-Graduação em Letras da UFMG.

² Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB, Doutor em Ciências Sociais pela Sorbonne. E-mail: claudiocpaiva@yahoo.com.br;



Introdução

Para os pesquisadores do ciberespaço, a experiência de contemplar o planeta Terra digitalizado no Google Earth (GE) pode ser instigante, por vários motivos:

- Porque concede visibilidade à controversa noção de *globalização*, discutida por Santos (2000), na crítica do capitalismo global e em defesa de “uma outra globalização”; por Mattelart (2002a), observando as intersecções da comunicação, tecnologia & globalização, e por Moraes (2006), numa crítica da comunicação, enredando a mídia, a mundialização cultural e o poder;

- Porque os suportes tecnológicos do GE apresentam uma dimensão visível da cultura digital, em que os internautas-cidadãos podem ingressar e interagir na simulação do real, vasculhando a cidade, o planeta, o mundo social e cósmico;

- Porque alertam para as mídias como redes de vigilância (dos Estados e Poderes hegemônicos), e como redes sociais de cooperação (das comunidades virtuais);

- Finalmente, porque além dos mapeamentos e cartografias digitais, o Google Earth revela uma visão do planeta que extrapola a dimensão geográfica, e exhibe o “vivo do sujeito”, a marca dos indivíduos interagindo na espessura orgânica das cidades.

Os processos de monitoramento do real através das tecnologias são facas de dois gumes: por um lado, incitam-nos a imaginação poética e a coragem de criar, acessando às raras imagens do mundo, e por outro lado, podem gerar formas de vigilância e controle ameaçando as formas da autonomia e privacidade.

Todavia, hoje é bem mais acentuada a impressão de que realizamos os desejos da infância mítica primordial de transcender os limites de tempo e espaço, expandir os horizontes e “conquistar o mundo”. Poder contemplar o planeta digitalizado consiste num instante de felicidade, pois sugere a realização, o êxito e a satisfação do gosto através da visualização de imagens extraordinárias. E apostamos na idéia de que a televisualização do espaço, por meio das hiper mídias (como o GE e o Google Maps), pode provocar mudanças favoráveis no mundo do trabalho, educação, artes e política.

As estratégias de ação afirmativa são evidentes nos trabalhos de Antoun, enfatizando o poder da WEB 2.0, como gerador das formas de “participação e vigilância na era da comunicação distribuída” (2008); uma aposta nos modos de “cooperação e



colaboração face aos novos mercados”. De maneira similar, incide o trabalho elaborado por Silveira & Cassino (2003), em defesa do “espectro aberto e mobilidade para a inclusão digital no Brasil”. Este sentido do poder de vigilância e monitoramento se inscreve nos estudos de Lemos & Josgrilberg (2010), percebendo as mídias locativas e as estratégias de vigilância, por meio de noções como “bolhas digitais, paredes virtuais e territórios informacionais”.

Mas, o GE corre o risco de se tornar instrumento de manipulação, a serviço dos interesses dos grupos dominantes, sejam econômicos, políticos, religiosos ou militares.

Essa temática, sob vários ângulos é por contemplada por Foucault (2002), investigando os modos sociais de “vigiar e punir” e por Deleuze (1992) repensando “sociedades do controle”. E tem sido revisitada por Bauman (2001), inspecionando o amor, o tempo e o medo na modernidade líquida. É estudada igualmente por Lyon (2001), mirando a “sociedade da vigilância”, entre as instâncias do “observar” e “ser observado”; e Green (apud Lemos, 2010b), monitorando o que ele chama de “*a praga do panóptico*”, em referência ao “olhar midiático que tudo vê”.

É neste sentido que se conduzem os trabalhos de antropologia comunicacional realizado por Lemos, *Cibercultura, tecnologia e vida social* (2002), *Cibercidade, as cidades na cibercultura* (2004) e “Comunicação e Mobilidade” (2009), visões do mundo informatizado pelas tecnologias como um arsenal de possibilidades que podem ser usadas socialmente, para o pior e para o melhor.

Hoje, grande parte das cidades é controlada, vigiada, monitorada permanentemente. Para alguns, este é o preço a ser pago pelo padrão civilizatório alcançado, em que os itens de conforto, segurança e tecnologia traduzem a idéia de progresso, bem-estar e felicidade. Para outros, numa época em que se congregam razão, sensibilidade & potência tecnológica, faz-se necessário reconhecer a importância do investimento na inteligência artificial a serviço do desenvolvimento das ciências, das artes, da educação, da segurança e das várias modalidades de interação social.

Mirando o cibernundo forjado pelo GE, percebemos que este estimula a memória social, despertando sensações, emoções, sentimentos coletivos. Estimula um conhecimento do mundo mais pelo viés dos afetos, da percepção estética, do que pela ação de uma inteligência intelectual ou de uma lógica somente racional. A experiência



cultural na sociedade midiaticizada vista pelo prisma do sensível transparece com rigor nos trabalhos de Sodr , *As estrat gias sens veis* (2006), Michel Maffesoli, *Elogio da raz o Sens vel* (2001), e Kerckhove, *A pele da cultura* (2009).

Esteticamente, as tecnologias interativas funcionam como chaves, abrindo as portas da percep o para a nova cartografia mundial, em que se inscrevem  geis modalidades de a o geopol ticas, mercadol gicas, tur sticas, governamentais, ecol gicas. Em suma, o Google Earth permite aos jornalistas, professores, historiadores, ge grafos, comerciantes e turistas contemplarem o mundo numa perspectiva inovadora, e somente poss vel atrav s das tecnologias de comunica o.

1 Elementos para uma an lise cr tica e interpreta o

Observando as novas gera es de estudantes, notamos que estes utilizam generosamente o Wikipedia, e sabemos das controv rsias que acercam essa modalidade de “enciclop dia livre”. Talvez seja cedo para julgar a sua efic cia, pois sendo “extremamente aberta”, pode apresentar problemas quanto   credibilidade das informa es ali disponibilizadas. Mas por outro lado, constitui uma esp cie de “ rvore do conhecimento”, supervisionada e controlada coletivamente; um  gil motor para a processualidade de uma “intelig ncia coletiva”, em que todos trabalham em colabora o, como afirma Pierre L vy (1998).

Google Earth (em portugu s: *Google Terra*, /Gwɡol  rʃ/)   um programa desenvolvido e distribuído pelo Google cuja fun o   apresentar um modelo tridimensional do globo terrestre, construído a partir de fotografias de sat lite obtidas de fontes diversas, imagens a reas (fotografadas de aeronaves) e GIS 3D. Desta forma, o programa pode ser usado simplesmente como um gerador de mapas bidimensionais e fotos de sat lite ou como um simulador das diversas paisagens presentes no Planeta Terra. Com isso,   poss vel identificar lugares, constru es, cidades, paisagens, entre outros elementos. O programa   similar, embora mais complexo, ao servi o tamb m oferecido pelo Google conhecido como *Google Maps*. (WIKIPEDIA, 02.06.2009)



O Google Earth é um produto tecnológico que concede diferentes maneiras de se poder ver o mundo e de interagir nesse mundo. Mas tudo isso nos leva a pensar sobre as formas de controle sobre a visibilidade global. E então, uma questão perpassa a nossa reflexão: quem detém o poder de mostrar ou ocultar os territórios monitorados?

São sugestivas, neste sentido, obras como o coletivo *Ciberpolis* (EGLER, 2007), uma apreciação da comunicação, da política e das redes no governo da cidade. E, também, nessa direção, caminha o trabalho de Suely Fragoso, *Redes urbanas, redes digitais* (2008), fazendo uma “netnografia do ciberespaço”, com o objetivo de compreender as relações comunicacionais e políticas na sociedade em rede.

2 Estrutura e funcionamento do Google Earth

O slogan do site Google Earth, *A informação geográfica mundial na ponta dos seus dedos* (GE, 2010), contém, evidentemente, um forte apelo publicitário. Todavia, uma leitura mais detida, revela-nos um novo estágio na história da comunicação.

O Google Earth permite-lhe sobrevoar qualquer parte da Terra para visualizar imagens de satélite, mapas, relevo, edifícios 3D, desde as galáxias no espaço até aos vales submarinos. Poderá explorar conteúdo geográfico complexo, guardar os locais visitados e partilhá-los com outros utilizadores. (PILLAR, 2006)

O trabalho de Gabriel Pillar é singular porque reúne a investigação empírica, a reflexão teórica e a aplicabilidade da teorização ao GE:

A interface do Google Earth é composta por uma janela principal, uma barra lateral de navegação e barras superior e inferior. A janela principal exhibe as imagens do planeta e também contém botões de navegação em forma de bússola sobrepostos ao canto superior direito. A barra lateral oferece campos de busca e seletores de *placemarks* (marcas de lugar) e camadas. A barra superior contém ferramentas que expandem as funcionalidades do aplicativo e a barra inferior apresenta informações adicionais como localização exata e altitude. (...) A navegação por este globo virtual pode ser realizada de diversas maneiras. Utilizando o *mouse* ou um *trackpad* o usuário pode clicar na bússola de navegação, que oferece comandos de panning, zoom, rotação e tilt do planeta. O mesmo pode ser feito através de atalhos no



teclado. Outra forma de navegar o globo é através da função de busca presente na barra lateral, chamada “fly to”, ou “voar”. (PILLAR, 2006).

O autor mostra detalhadamente, como o mapa virtual do globo é construído através de imagens via satélite; fotografias do projeto *Street View*; modelagens em três dimensões. As fotos possuem uma resolução de aproximadamente 15 metros por pixel e fazem o mapeamento da superfície do planeta Terra, Marte e também exibe imagens da Via Láctea. O projeto *Street View* mostra fotografias panorâmicas, de 360 graus horizontais e 290 graus na vertical, tiradas no nível do solo. As modelagens em 3D são construídas por colaboradores através do programa *Sketch Up* e enviadas para armazenamento no banco de dados, para o acesso de outros usuários.

Os SIGs (Sistemas de Informações Geográficas) são divididos em camadas, para os usuários as selecionarem conforme o seu interesse. Há camadas com informações ecológicas sobre o clima, marés, estradas, e diversas outras “não-oficiais” que podem ser encontradas em comunidades de usuários.

A era da informação, como a conhecemos hoje, surgiu da apropriação de pesquisas militares por cidadãos autônomos; Mas hoje, os usuários penetram no sistema estabelecido para - a partir dele - gerar outras aplicações. Há games no GE, em que o avatar (a figura icônica do jogador) é o próprio usuário e pode imergir no cenário do planeta Terra, fazendo interação com o “mundo real virtualizado”.

Existem diversos plugins e aplicações (APIs) diferentes para o Google Earth. A integração do GE com o Twitter (plataforma de micro-blog desenvolvida recentemente) permite que o usuário publique as localidades acessadas, diretamente, através do seu telefone celular. O Google Mobile criou um plugin para a utilização do GE no Iphone. A tecnologia foi tão bem adaptada para a mobilidade que através da inclinação do aparelho é possível observar os terrenos também inclinados. Além disso, os territórios também podem ser compartilhados. O usuário pode marcar as localidades visitadas, usando os recursos digitais (placemarks) e salvá-las em pequenos arquivos com extensão própria para ser aberta no *Google Earth Kml* (Keyhole Markup Language).

3 O olho grande digital e a politização do cotidiano

O pensamento se ilumina diante da “Terra-Pátria” digitalizada, a partir das cartografias e mapeamentos virtuais, e questões remotas, ancestrais reaparecem a partir de angulações inéditas. Ao contemplarmos o Google Terra, inspirados nas metáforas filosóficas de Gaston Bachelard, acerca da terra e os devaneios do repouso e da vontade (1990; 1991), e na sua epistemologia poética do espaço (1993), a imaginação criadora e vigilante é arrebatada para uma outra direção, para além do mero fenômeno tecnológico.

Um mergulho no planeta virtualizado propicia sensações e percepções de uma certa politização da vida cotidiana. Os acessos, as demarcações e territorializações tramados pelos internautas os elevam à condição de cidadãos, sujeitos ativos na processualidade de uma nova geopolítica favorecida pelas tecnologias da interatividade.

4 Para entender os altos e baixos da modernização tecnológica

Há um esquema célebre sobre a modernidade no campo das Humanidades, bastante indicativo do esforço de sistematização que marcou o espírito científico do século 20. Vem de uma longa tradição iniciada com Kant (elegendo a razão universal como senha de acesso para a modernidade), passando por Weber (e seu tratado de Economia e Política), por Habermas, estudando a “modernidade tardia” (1983), por Sérgio Paulo Rouanet, explorando as “verdades e ilusões do pós-moderno” (1987) e atualizado por Castells, na obra sobre “a sociedade da era da informação” (1999)

Revisitando Rouanet, encontramos um esquema filosófico focalizando as duas metades de um mesmo processo de modernização: a *modernidade social* e a *modernidade cultural*. Ao lado da *modernidade social*, inscrevem-se as *estruturas do cotidiano*, a *economia* e a *política*, e ao lado da *modernidade cultural*, configuram-se os *saberes* (abrangendo a *ciência*, a *filosofia* e a *técnica*), a *moral* e a *arte*.

Hoje, fala-se – simultaneamente – em *modernidade líquida* (BAUMAN, 2001), para se referir à aceleração dos acontecimentos históricos, à supressão das fronteiras espaciais e à compressão do tempo; em *sobremodernidade* (AUGÉ, 1994), para indicar a sobreposição dos distintos processos históricos de constituição de uma instância que



se convencionou chamar de “modernidade; e *pós-modernismo* (JAMESON, 1997), reconhecendo as transformações nas dimensões do espaço e tempo, e suas expressões na filosofia, nas artes, na arquitetura, na moda, no jornalismo, no cotidiano.

Recorremos ao esquema weberiano não significa aderir a uma fórmula totalizante sobre a modernidade; trata-se de recolher o que há de inteligência organizacional neste esquema, atualizá-lo e empregá-lo, provisoriamente, como uma alavanca metodológica, para explorar as modulações (e flutuações) dos processos de modernização, que perpassam ambas as dimensões da sociedade e da cultura. Assim, exploramos a informações nos sites de notícias sobre o GE e observamos as imagens em 3D, buscando perceber como ali se expressam os diferentes encaixes (e desencaixes) da nossa “modernidade social” (econômica e política) e modernidade cultural (científica, artística e tecnológica).

5 Transcendências efêmeras na cultura digital

Ao longo da evolução histórica do projeto GE, as estratégias da empresa Google se voltaram para as projeções não só da camada terrestre, como também dos oceanos e do espaço sideral, incluindo o registro fotográfico de outros planetas, como Marte. Após realizar um mapeamento seletivo na internet, recolhemos algumas notícias à guisa de demonstração.

“Usuários do Google Earth podem mergulhar no mar” (McMagazine, 02.08.2009), “Novo Google Earth traz oceanos e Marte em 3D” (Plantão Info, 02.08.2009) e “Google Earth agora também mostra chuva e neve em tempo real” (Hype Science, 02.08.2010) são títulos (links) de sites e revistas digitais especializados bastante acessados, o que atesta o compartilhamento de diferentes “visões do mundo”, distintos interesses e especialidades. E tais informações, abrem-nos perspectivas que conjugam o geográfico, o antropológico, o social, o político e o ecológico.

Os usuários interagem no Google Earth, formando comunidades de interesses e afinidades comuns. Neste sentido é indicativa a matéria *Google Earth para geólogos e Google Sky para astrônomos* (VOMICAE, 02.08.2007), mostrando as modalidades de



uso científico da plataforma, por especialistas, e ao mesmo tempo, mostra o site como dispositivo de informação para os leigos.

Os domínios do ciberespaço não estão imunes às invasões e outros delitos. Tudo isso solicita modalidades éticas de vigilância e monitoramento. Não é à toa que se discute hoje as relações entre o Google Earth e a jurisprudência; e é importante ressaltar, o debate ultrapassa à arena das disputas pelos direitos autorais.

Para uma investigação mais detida, conviria consultar os estudos de Silveira (2009), defensor do software livre e da inclusão digital no Brasil; Antoun (2010), alertando para o poder das instâncias de mediação, mobilidade e governabilidade; e Bruno, Kanashiro & Firmino (2010), apontando os níveis de visibilidade, controle e vigilância na sociedade midiaticizada, sob a ação das tecnologias digitais.

O Google Earth faz parte de uma complexidade similar àquela demonstrada por Morin & Kern, em *Terra Pátria* (2005): atravessado por segredos, estratégias, descobertas e desafios, o GE exige novas atitudes sociais e políticas.

Assim, uma postura vigilante se faz necessária, e neste sentido, bem a propósito, surgem matérias nos sites da internet, instigando-nos algumas reflexões. Vejamos nessa direção alguns títulos pertinentes: “Aplicações sociais ganham com a geografia digital”; “A tecnologia do crime” (Info Plantão, 11.08.2009); “Google Earth ajuda a polícia a resolver mais um crime” (FayerWayer, 31.03.2010). São matérias curtas, pequenas reportagens, narrativas telemáticas e postagens de profissionais liberais, pesquisadores dos temas diversos ligados às questões da mobilidade, geolocalização e controle social.

Ao inserir todas as ocorrências criminais em um banco de dados digitalizado, Brigada Militar terá uma ferramenta que lhe possibilitará mapear a ação de quadrilhas no território gaúcho e poderá redirecionar suas operações preventivas (FECONSEPRO, 11.10.2009)

Logo, percebemos que se projetam na cultura das redes as tensões e conflitos do velho mundo presencial, e o que se espera é que o poder de vidência (e de conceder evidência) dos meios interativos nos traga elementos para atualizarmos os debates e os agenciamentos sociais, ético-políticos, educativos, ecológicos, comunicacionais.



Como diz Castells (1999), no contexto das redes de informação, disseminam-se as redes da criminalidade (mas também redes de solidariedade). Um exemplo marcante nessa direção se mostra através de comunidades virtuais, visíveis na plataforma do GE, reunindo-se em torno de ocorrências inusitadas, dramáticas que atingem os nervos do sistema social. A plataforma Google Earth deve ser contemplada no contexto da convergência midiática, em que os sites de geolocalização, funcionam de maneira interconectada com os blogs, sites de fotos, músicas, em que os acessos, as postagens e comentários agregam afetos e fundam dinâmicas redes sociais. Este é o sentido mais abrangente destes equipamentos telemáticos que, quando interconectados, segundo Rheingold (1997), estruturam significativas “comunidades virtuais”.

O GE se revela eficaz na configuração de estratégias educacionais, geradoras de avanços sociais graças às tecnologias comutativas. Algumas reportagens podem nos exemplificar este fenômeno: “Ensine cartografia para a turma usando o GE” (Revista Escola Abril, 2010); “GE como ferramenta pedagógica” (Blog Educacional, 28.10.2007); “Geografia e Orkut: possibilidades pedagógicas” (ENPEG, ago-set, 2009). Ou seja, os dispositivos geolocalizadores, dependendo do seu uso, podem ser úteis para as *práticas pedagógicas*: o uso do *Google Earth nas favelas do Rio* consiste num exemplo afirmativo de empoderamento social pela utilização das redes sociais.

Os dispositivos de monitoramento e suas projeções em 3D podem trazer contribuições notáveis para a investigação acerca da espacialização das condutas, incluindo tanto as construções sociais pautadas pela ética e responsabilidade, quanto as práticas desviadas para o caminho da delinquência e da criminalidade. O êxito da experiência de informatização social vai depender, também, das modalidades do ciberativismo, das ações afirmativas voltadas principalmente para a *inclusão digital*.

Um olhar sobre o GE nos instiga a pensar na satisfação dos geógrafos, diante do grande acervo de mapas, cartografias, fotos, imagens do globo terrestre; entretanto, encontramos referências ao trabalho dos historiadores, que revigora os ânimos daqueles que trabalham sob o signo de Mnemosyne (a deusa da memória), incluindo uma história das instituições, das técnicas, das ciências, das religiões e das mitologias.

“Google Earth mostra localidades mencionadas na Bíblia” (Observatório Bíblico, 2006); “Google Earth: O monte Olimpo” (Nations on line, 23.08.2010). Estas e



outras cartografias das civilizações ancestrais, como Roma Antiga, disponibilizados no GE, permitem-nos resgatar a memória histórica, fazer análises comparativas da geografia física, humana, social, e entender a geopolítica daquele contexto histórico.

Encontramos na internet interfaces explosivas da ação política com a cibercultura: “O drama dos refugiados no Google Earth” (Info Opiniao, 15.04.2008); “Pedido na Índia que se censure Google Earth para evitar atentados” (Wikinotícias, 10.03.2009); “Mapas históricos do Google geram polêmica no Japão” (Terra Tecnologia, 04.05.2009). Estas reportagens são exemplos de representações em 3D, de lugares minados pelos conflitos e violências globais.

Nestes espaços, surgem modalidades de mídias (e mediações) radicais, agenciamentos afirmativos, que revigoram o espaço público e fortalecem a luta pelos direitos humanos; são configurações da ciberpolítica e dos ciberativismos do século 21, conferindo novo significado à participação social, através das estratégias de inclusão tecnológica. O “Google Earth Solidário” é uma ferramenta do Google sem fins lucrativos, empenhando-se em agregar os interesses ecológicos, sociais, humanitários. De maneira similar, encontramos estratégias de defesa do meio ambiente, conforme se pode ler nas matérias seguintes: “Google Earth disponibiliza imagens de desmatamento na Amazônia” (Mundo Geo, 2010); “Tribo usa internet como instrumento de integração e ativismo” (BBC Brasil, 11.03.2009); “Google Earth mapeará emissões de dióxido de carbono nos EUA” (Folha on line, 19.02.2009).

A cultura digital, energizada pela cooperação e interatividade, cria os espaços públicos virtuais privilegiados para a articulação dos debates e ações políticas. Os jornalistas, políticos, educadores, líderes comunitários, ativistas midiáticos têm descoberto estratégias de intervenção através das aberturas encontradas nas redes.

6 Para concluir... uma epistemologia do ciberespaço

Este é um relato das nossas impressões sobre a plataforma Google Earth, vislumbrando os mapas, cartografias, fotos e imagens em 3D, como dispositivos de comunicação interativa, que revigoram as relações dos seres humanos com o mundo social e cósmico. Após uma leitura imersiva do GE, buscando um conhecimento mais



sistemático, ratificamos a pertinência do trabalho de Gabriel Pillar, *Cidades híbridas: um estudo do Google Earth como ferramenta de escrita visual sobre a cidade* (2006), que certamente constitui pioneirismo e originalidade acerca do tema. Trata-se de uma análise das estruturas, do funcionamento, do potencial da plataforma. O jovem pesquisador examinou detidamente as relações deste dispositivo com outros equipamentos de comunicação digital, como o e-mail, orkut, youtube, blog, twitter, mostrando como a interconexão destes dispositivos encoraja novas descobertas e gera novas modalidades de participação social. E cumpre destacar o rigor metodológico, a maneira como investiga as marcas fixadas na Terra virtualizada pelos internautas, que se utilizam das ferramentas interativas para refazer um mapeamento das cidades.

Pillar observa como os usuários vão se tornando cidadãos virtuais, na medida em que reescrevem os códigos da cidade; plantando setas, placas, sinais, iconicidades que reterritorializam a geometria dos cenários urbanos. Apreciando a projeção da cidade de Toronto no Google Earth, o autor persegue as trilhas deixadas pelos usuários em interação social, durante seu percurso na Google-esfera e ali encontra os itinerários das comunidades virtuais, surgidas da conjunção de interesses e expectativas coletivos.

O GE é um software que mostra com detalhes toda a extensão do planeta, como um grande mapa feito de imagens e informações como pontos turísticos, hospitais, nomes das ruas, pontos comerciais, etc; logo, concede-nos uma visão privilegiada do planeta, desde os acidentes geográficos até os microterritórios das cidades e bairros.

Utilizar o GE significa se achar quando se está perdido, mas significa também uma maneira de – erraticamente – se encontrar novos caminhos. E a sua vocação mais nobre reside no seu poder de manter acesa a chama da utopia, de se poder “abraçar” o planeta e interagir com o mundo social e cósmico, a partir de um simples comando.

Referências

ANTOUN, H. *WEB 2.0 – Participação e Vigilância na Comunicação Distribuída*. Ed. Mauad, 2008; ____ “Vigilância, comunicação e subjetividade na cibercultura”. In: BRUNO, F. (org.) *Vigilância e Visibilidade: espaço, tecnologia e identificação*. Sulina, 2010; ____ (org). *Mediação, Mobilidade, Governabilidade*. <http://governabilidade.blogspot.com/> Acesso em: 23.08.2010.

AUGÉ, M. *Não-Lugares: Introdução a uma antropologia da supermodernidade*. S. Paulo: Papirus, 1994.

BACHELARD, G. *A terra e os devaneios do repouso*. Martins Fontes, 1990; _____. *A terra e os devaneios da vontade*. Martins Fontes, 1991; _____. *A poética do espaço*. Martins Fontes, 1993

BARBERO, J.M. “Técnicidades, identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação no novo século”. In: MORAES, D. (Org.) *A sociedade Midiatizada*. MAUAD, 2006.

BAUMAN, Z. *Modernidade Líquida*. Rio: Zahar, 2001.

CASTELLS, M. *A era da informação: Economia, Sociedade e Cultura*. Rio: Paz e Terra, 1999.

DELEUZE, G. *Conversações*. S. Paulo: Ed. 34, 1992.

EGLER, T.C. (Org.) *Ciberpolis*. Redes no governo da cidade. Rio: Sete Letras, 2007.

FELINTO, E; BENTES, I. *Avatar*. O futuro da ciência e a ecologia das imagens. Sulina, 2010.

FOUCAULT, M. *Vigiar e Punir*. Petrópolis: Vozes, 1982.

FRAGOSO, S. “Redes urbanas e redes digitais: considerações sobre a governança eletrônica”. In: PRYSTON, A; CUNHA, P. (org.) *Ecos Urbanos*. Porto Alegre: Sulina, 2008.

HABERMAS, J. “*Modernidade: um projeto inacabado*”. In: *Arte em Revista* n° 7, 1983.

KERCKHOVE, D. *A pele da cultura*. Investigando a nova realidade eletrônica. S. Paulo: Annablume, 2009.

LE MOS, A. *Cibercultura*. Tecnologia e Vida Social na cultura contemporânea. POA: Sulina, 2004, 2. ed; _____. “Mídias locativas e vigilância: Sujeito inseguro, bolhas digitais, paredes virtuais, territórios informacionais”. In: BRUNO, F. et al. (Org.) *Vigilância e Visibilidade*. Sulina, 2010; _____. “Cibercidades: um modelo de inteligência coletiva”. In: ____ (Org.) *Cibercidade: As cidades na cibercultura*. Rio de Janeiro: E-Papers, 2004.

LE MOS, A; LÉVY, P. *O futuro da internet, em direção a uma ciberdemocracia planetária*. Porto Alegre: Sulina, 2010.

LE MOS, A; PALÁCIOS, M. (org.) *Janelas do ciberespaço*. POA: Sulina, 2001.

LE MOS, A; JOSGRILBERG, F. (org.) *Comunicação e mobilidade*. Salvador: EdUFBa, 2010.

- LÉVY, P. *Inteligência coletiva*. S. Paulo: Nobel, 1998.
- MACHADO DA SILVA, J. *As tecnologias do imaginário*. Porto Alegre: Sulina, 2006.
- MAFFESOLI, M. *Elogio da razão sensível*. Petrópolis: Vozes, 1998.
- MATTELART, A. *Globalização da comunicação*. Edusc, 2002a.
- MORAIS, D. (Org.) *A sociedade midiaticizada*. Ed. MAUAD, 2006.
- MORIN, E; KERN, A.B. *Terra-Pátria*. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- PILLAR, G.G. *Cidades Híbridas: um estudo do Google Earth como ferramenta de escrita visual sobre a cidade*. TCC/UFRGS, 2006. (Orientação de Alex Primo). http://www6.ufrgs.br/limc/PDFs/Monografia_Gabriel_Pillar.pdf Acesso em: 01.06.2009.
- RHEINGOLD, H. *A comunidade virtual*. Lisboa: Gradiva, 1996.
- ROUANET, S.P. *As razões do iluminismo*. S. Paulo: Companhia das Letras, 1987.
- SANTOS, M. *Por uma outra globalização*. Record, 2001.
- SANTAELLA, L. *Culturas e Artes do Pós-Humano: Da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003; ___ *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. Paulus, 2007.
- SILVEIRA, S.A; CASSINO, J. (Org.) *Software Livre e Inclusão Digital*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2003.
- SODRÉ, M. *As estratégias sensíveis. Afeto, mídia e Política*. Ed. Vozes, 2006.