

2 | TURISMO CULTURAL E RESISTÊNCIA: UMA APLICAÇÃO A PARTIR DOS MÉDIA LOCATIVOS¹

Alexandre Rodolfo Alves de Almeida²
Maria Manuel Baptista³

Introdução – Tecnologia e Memória

O desejo de articular história local e o próprio lugar onde ela ocorreu não é novo, mas quem realmente está autorizado a contar essa história? Placas indicativas em locais públicos, monumentos e estátuas são resultado das representações que as forças políticas dominantes querem imprimir no espaço público, frequentemente não contemplando o discurso da população local nem as micro-histórias ou histórias de vida da população ou o modo como essas populações interagem ou se contrapõem a essa “história oficial”.

Neste trabalho, buscamos refletir sobre o modo como as novas tecnologias da comunicação, em especial os média locativos, podem valorizar as memórias vividas pelas pessoas e promover um diálogo entre estas memórias e a história oficial de uma cidade tornando-se ferramentas de resistência a esse discurso. Neste percurso, real e imaginário, também procuramos entender o papel da memória individual e coletiva na construção da história da cidade e o papel do ócio na vivência do turista e do morador da cidade. Buscamos assim os processos de disputa no campo da memória das cidades.

Para além da reflexão teórica com que introduzimos o trabalho, como produto final, apresentamos o planeamento para o desenvolvimento da aplicação móvel “Aveiro na Mão”. Voltada para turistas e visitantes da cidade de Aveiro, em Portugal, esta aplicação faz uso da tecnologia dos média locativos para associar histórias e informações a pontos geográficos da cidade de Aveiro. Escolhemos focar, a título experimental, em 10 pontos presentes na Avenida Dr. Lourenço Peixinho, que liga a estação de comboios ao centro da cidade.

¹ Trabalho apresentado durante o XII Encontro Internacional OTIUM e VI Congresso Internacional em Estudos Culturais - Ócios e Resistências: Crescer e Envelhecer em Contextos Culturais Diversos.

² Membro do Centro de Línguas, Literaturas e Culturas (CLLC/UA) e Doutorando em Estudos Culturais, Universidade de Aveiro. E-mail: araalmeida@ua.pt.

³ Membro do Centro de Línguas, Literaturas e Culturas (CLLC/UA) e Professora Catedrática da Universidade de Aveiro. E-mail: mbaptista@ua.pt.

Memória: processo social e político

O conceito de memória desempenha um papel protagonista no estabelecimento das sociedades humanas. Todos os grupos sociais se perpetuam através do tempo por meio do conhecimento que transmitem de geração em geração (Certeau, 1998). Inicialmente pela tradição oral, depois pela escrita. Foi com a invenção desta última que se facilitou o processo de transmissão de conhecimento fora dos cérebros. Como explicam Monteiro, Carelli e Pickler, num artigo sobre representação e memória no ciberespaço, “a memória na sociedade oral era *presentativa*, ela existia naquele momento. O ancião era ao mesmo tempo suporte e sujeito da memória” (S. Monteiro, Carelli, & Pickler, 2006, p. 116, grifo nosso).

As narrativas organizam e ajudam a transmissão das memórias e da experiência. Funcionam como estratégias de sobrevivência, baseando-se no compartilhamento de informações através do tempo. Em linha com o que diz-nos Baptista: “o ser humano não apenas está mergulhado numa temporalidade finita, mas ele nada mais é do que temporalidade, única determinação essencial a partir da qual se funda possibilidade de compreender ou aceder à verdade do mundo e da terra” (Baptista, 2013, p. 177).

Para Cunha (2013), as narrativas não simplesmente descrevem, sobretudo constroem memórias e pós-memórias sobre a relação das comunidades com o espaço e o tempo. São essas narrativas as responsáveis por preencher os esquecimentos e resumir o excesso de informação. E esses lapsos são justamente construídos com ajuda do discurso de terceiros.

Dessa forma, é possível dizer que a memória também é parte herdada, não sendo apenas produto da vida física do indivíduo. Ela é também construída em articulação com eventos vividos por outras pessoas, membros do grupo ao qual o indivíduo pertence. Para Pollak (1992), acontecimentos de grande relevo para o imaginário pessoal e coletivo acabam por se misturar com as memórias, sendo impossível saber se houve real participação neles ou não.

Como fenômeno produzido social e individualmente, a memória mantém uma estreita relação com o sentimento de identidade. A memória é, na verdade, elemento constitutivo da imagem que o indivíduo faz de si, para si e para os outros (Pollak, 1992). Como processo social, também é sujeita a flutuações em função do momento em que ela está a ser expressa.

Outra característica inerente à memória, seja ela coletiva ou individual, é ser seletiva: só guardamos aquilo que queremos, fazendo da memória um dispositivo parcial, descontínuo e vulnerável a manipulações (Abreu, 1998). Pollak (1989), por seu turno, sublinha o problema desta “memória oficial”: sua credibilidade, sua aceitação e sua organização. Ao ser capturada pelos representantes do poder público, constrói-se um intenso trabalho de “montagem” ideológica que silencia discursos dissonantes. Neste contexto, há de se encontrar estratégias de preservação dessas memórias fluídas, não oficiais, clandestinas e inaudíveis até ao dia em que estas possam invadir o espaço público e passar do silêncio para a fase da contestação e reivindicação do direito à própria memória.

Desta forma, a memória é uma operação coletiva sobre os acontecimentos e as interpretações do passado que se querem valorizar e preservar. Trata-se de iniciativas mais ou menos conscientes que se destinam a definir e assegurar sentimentos de pertencimento. Pollak (1989), por exemplo, aponta essa referência ao passado como ferramenta para que

a coesão dos grupos e das instituições seja mantida. Para esse mesmo autor, as duas funções primordiais da memória seriam então manter a coesão interna e defender as fronteiras daquilo que um grupo tem em comum, sua complementaridade, mas também as oposições irreduzíveis.

Por outro lado, e apesar de podermos considerar que toda a memória, sobretudo a mais longínqua, se entrelaça com um fundo de memória comum a muitos povos e culturas, ela nunca é verdadeiramente espontânea ou instintiva. Por exemplo, lugares de memória são criados justamente por não haver memória espontânea. É preciso criar arquivos, marcações temporais, celebrações.

A memória guardada é sempre a produzida pelos que detêm o poder social e político, mas essa posição não é de conforto, pelo contrário, a ameaça é constante. “Se vivêssemos espontaneamente as lembranças que essa memória geral evoca”, diz Pierre Nora, “todos estes instrumentos e esforços de construção e manutenção de uma certa memória seriam inúteis” (Nora, 1993, p. 13).

O processo de construção e evolução da memória, sempre permeado pelo diálogo entre lembrança e esquecimento, é imparável. Sujeita a deformações sucessivas, é vulnerável a usos e manipulações, como aponta Ricoeur (2007). Nora (1993) destaca ainda a diferença entre a memória e a história: “a história é a reconstrução sempre problemática e incompleta do que não existe mais. A memória é um fenômeno sempre atual, um elo vivido no eterno presente; a história, uma representação do passado” (Nora, 1993, p. 9). A memória pode ser percebida assim como algo vivo.

É por meio de arquivos, bibliotecas, estátuas, construções, ruas e avenidas que a memória se torna tangível. Como explica Pollak, “a memória é assim guardada e solidificada nas pedras: as pirâmides, os vestígios arqueológicos, as catedrais da Idade Média, os grandes teatros, as óperas da época burguesa do século XIX” (Pollak, 1989, p. 12). Fernando Catroga (2001) afirma que o papel destes elementos é o de reforçar simbolicamente determinados fatos sociais da memória coletiva, sendo assim uma das ferramentas para a manutenção da própria memória nacional. Este campo é, constantemente, terreno de lutas políticas. São, aliás, comuns os conflitos para determinar que datas e acontecimentos históricos estarão representados nesta memória (Pollak, 1992).

As classes mais poderosas não apenas construíram objetos mais duráveis, como foram também as criadoras das próprias instituições de memória, não raro estabelecidas exatamente para guardar as lembranças que aqueles que as instituíram consideravam importantes. Por essa razão, os documentos que se encontram nessas instituições, e que são também invariavelmente utilizados como fontes ou atestados de “memória urbana”, são, eles também, expressões de poder. (Abreu, 1998, p. 86)

No âmbito deste trabalho, defenderemos a ideia de resgate da memória das cidades não por meio da simples recuperação do patrimônio construído em outros tempos. Tentamos, na verdade, recuperar aqui o que não deixou marcas na paisagem, em especialmente durante momentos de ócio e lazer. São inúmeras memórias coletivas criadas por meio dessa vivência, que podem ser bastante distintas umas das outras, mas que têm como ponto

comum a adesão e comunhão com essa mesma cidade ou comunidade. As experiências de ócio geram sobre si mesmas uma cultura geradora de redes e vínculos sociais (Cuenca Cabeza & Cuenca Amigo, 2013).

As memórias vividas nessa coletividade devem ser parte fundamental no processo de recuperação da memória das cidades. É a partir delas que chegaremos aos acontecimentos que não se encontram registrados em nenhum livro, apenas na memória de quem os viveu. Levamos em conta que a memória individual é subjetiva, mas abraçamos essa característica e acreditamos que isso apenas enriquece a proposta enunciada nesta dissertação. Muitas memórias coletivas perderam-se no tempo, daí que julgemos possível recuperar, com recurso a tecnologia, o processo social ocorrido nos lugares e não os próprios lugares.

Memória e tecnologia

Desde o desenvolvimento dos computadores, o termo “memória” também é entendido como o *hardware* responsável por manter a informação guardada nesses equipamentos e essa própria informação. É possível encontrar uma relação entre a memória biológica e esta memória digital, mas uma diferença fundamental é o fato de a memória no cérebro humano estar organizada mais como uma rede rizomática que como um índice organizado de informação.

O grande potencial da tecnologia foi logo percebido pelo mercado que conseguiu introduzir no dia a dia os computadores domésticos, até então relegados a grandes empresas e universidades. Esta intromissão nas casas e no cotidiano, ampliada ainda pela expansão do acesso à internet, com velocidades cada vez maiores, muda a relação dos indivíduos com esses equipamentos.

Já não se usa os computadores com um fim neles próprios. Eles agora são uma porta de acesso a um mundo digital que vai muito além da memória presente localmente. Eles são um acesso ao ciberespaço, uma abstração criada para explicar esse novo “local” acessível apenas por meio do aparato digital. Hoje a informação (memória) já nem está no equipamento do utilizador, está neste ciberespaço, na nuvem, que nada mais é que computadores geridos por grandes empresas.

Com o advento dos equipamentos que permitem o acesso ao ciberespaço através de dispositivos móveis, muitos processos do cotidiano passaram a estar diretamente moldados pela tecnologia, incluindo os momentos de ócio e lazer. O acesso às informações passou a ser permanente, já não é possível imaginar muitos momentos em que se esteja absolutamente *offline*. Há uma imersão das novas tecnologias nos processos individuais e coletivos (Hargittai, 2007). Por isso é importante lembrar que uma efetiva vivência do ócio só é possível com a participação consciente dos indivíduos (Sousa & Baptista, 2015).

Criam-se redes sociais focadas especificamente nessa dinâmica de troca digital, de que o Facebook, o Instagram e o Twitter são apenas os exemplos mais conhecidos. Sá (2008) vê nisso a constante necessidade de se sincronizar e fixar as experiências pessoais além de permitir que essas memórias sejam revisitadas ao longo do tempo. Essas ferramentas digitais geram novos tipos de memória. As máquinas já não são responsáveis apenas pelo registro, mas também por terem um potencial criativo e afetivo (Sá, 2008).

As redes sociais estimulam a partilha pública dessa memória, num processo de escrita autobiográfica compartilhada com o público virtualmente ilimitado da internet. Essa troca permite acreditar ainda que esse processo seja responsável também pela criação de uma espécie de “memória coletiva”, como chama Halbwachs (1990).

O acesso a essas memórias é permitido inclusive a quem não as viveu, criando uma memória de experiências que não foram vividas pelas próprias pessoas. De acordo com Alberto Sá, “são, portanto, memórias prótese, circulando publicamente, que apesar de não terem uma base orgânica, foram, contudo, experienciadas pela pessoa em resultado do envolvimento com um vasto leque de tecnologias culturais, no caso concreto, pela internet” (Sá, 2008, p. 1432). Se podemos pensar a memória como ferramenta construtora de solidificação de identidades, podemos também as pensar como ferramenta de poder.

A essa mistura também há de se adicionar os média locativos já que, com a informação geolocalizada é possível aceder às memórias criadas no local, como por exemplo em fotos publicadas no Instagram ou no Facebook que adicionam a informação geográfica. Cria-se uma camada de informação que atua na construção da memória coletiva dos lugares. Neste trabalho acionamos justamente esta característica, associando informação aos pontos geográficos.

Se o passado não foi vivido, é por meio das mediações que podemos ter acesso a ele. A construção narrativa da história das cidades, a partir dos média locativos, já está sendo possibilitada. São inúmeras fotos e publicações feitas diariamente, seja de grandes cidades como de pequenas aldeias, ninguém está de fora desse processo. Essas narrativas convivem com a informação oficialmente veiculada, principalmente por guias especializados e câmaras municipais. Dependendo da institucionalização ou do grau de organização, estas narrativas têm também potencial para se sobreporem às demais.

Esse cenário não é responsabilidade apenas das tecnologias de comunicação. São variáveis provenientes de momentos históricos diferentes. Já era possível perceber um movimento neste sentido na época dos postais ilustrados. Feiner *et. al.* (1997) apontam essa mídia analógica como expressão da imagem que uma população tem de sua própria cultura. Os postais podem ser imaginados como primeiros instrumentos dessa disseminação. Refletindo sobre a proliferação de imagens no século XX, Madalena Oliveira constata que “circulando massivamente, os postais ilustrados contribuíram, não obstante a sua simplicidade, para o crescimento da circulação de imagens” (Oliveira, 2013, p. 179). Podemos inclusive ver esses postais como imagens geolocalizadas analógicas.

Já as narrativas presentes nas redes sociais descrevem a cidade percebida na sua relação com os sujeitos. A cidade narrada é a mesma e é outra simultaneamente. Nesse sentido, Levy (1996) considera as tecnologias da informação e comunicação como extensões da nossa memória, porque são técnicas de auxílio à imaginação, ao raciocínio e à comunicação. Com efeito, elas são memórias artificiais, memórias que atuam na busca da identidade dos lugares. Podemos ver assim que o ciberespaço e os equipamentos móveis são hoje importantes lugares de memória.

Média Locativos

O termo *média locativo*, ou *locative media*, foi proposto em 2003 por Karlis Kalnins, no Centro para Novos Média, em Riga, na Letônia, para distinguir o uso corporativo de serviços baseados em localização das propostas artísticas que utilizavam a tecnologia. Correspondo então a tecnologia baseada em localização, os *média locativos* correspondem ao conjunto de dispositivos digitais, sensores e redes digitais sem fio construídos para permitir a troca de informações com o espaço físico. Os *média locativos* podem ser usada para localização, mapeamento, acesso a serviços e informações, arte ou jogos (Lemos, 2008).

Os *média locativos* hibridizam o espaço físico com o ciberespaço, conectando os dois lugares. O acesso se dá por meio de dispositivos móveis, telemóveis em geral, mostrando que estamos cada vez mais numa comunicação ubíqua, senciente e pervasiva (Lemos, 2007). Figurativamente a informação digital está presa aos objetos. Os *média locativos* têm, na realidade, o potencial de adicionar polifonia ao discurso dominante, dando voz às próprias comunidades: “o resultado é normalmente um profundo sentimento de pertencimento e um forte entendimento da sua própria posição dentro daquele lugar” (Farman, 2014, p. 5).

É a produção de uma conexão entre os espaços *online* e *off-line*. Dependendo apenas do aparato eletrônico, como um telemóvel, é possível ter acesso a infinitas camadas de informação sobrepostas ao espaço urbano.

Os *média locativos* têm o potencial de atualizar as formas de movimentação pelo espaço urbano, podendo criar com isso novas heterotopias (Foucault & Miskowiec, 1986). É um processo constante de territorialização e desterritorialização criado pelo fluxo comunicacional. Para Foucault e Miskowiec (1986), uma heterotopia é um espaço com múltiplas camadas de significado. Estas outras camadas não são facilmente acessíveis.

O espaço em que vivemos, que nos tira de nós mesmos, em que a erosão de nossas vidas, nosso tempo e nossa história ocorrem, o espaço que nos arranha e nos roça, é também, em si mesmo, um espaço heterogêneo. Em outras palavras, nós não vivemos em um tipo de vazio, dentro do qual poderíamos colocar indivíduos e coisas. Nós não vivemos dentro de um vazio que pode ser colorido com diversas tonalidades de luz, vivemos dentro de um conjunto de relações que delineiam sítios que são irreduzíveis uns aos outros e absolutamente não sobrepostos uns aos outros. (Foucault & Miskowiec, 1986, p. 6)

Os *média locativos* foram atualmente apropriadas como estratégia de *marketing* de empresas. Há de se pensar alternativas de resistência para estimular sua apropriação para além daí. Essa linguagem permite uma apropriação do espaço urbano, a construção de conexões, compartilhamento e releitura das cidades. Espaços, lugares e territórios são produções sociais.

A forma como os *média móveis* narram e anexam as histórias aos locais, oferece um número quase infinito de histórias que podem ser colocadas em camadas sobrepostas (Farman, 2014). Os pontos da cidade funcionam como ponto de concentração de sentido, permeados por fluxos de pertença. Se perdem esse sentido de memória, perdem o sentido para a população daquele território. O lugar é uma dimensão essencial da existência humana.

Os média locativos podem atuar no processo contrário à criação do que Augé (2007) chama de não-lugares. A globalização esvazia os sentidos dos locais, uma estação de comboios, um aeroporto, etc., acabam sendo iguais em quaisquer lugares. A adição de sentido pelas populações locais trabalha no sentido oposto.

Para Farman (2012), o desafio passa justamente por criar maneiras efetivas de comunicação e de reapropriação do espaço físico, reaquecer o espaço público, favorecer a apropriação social das novas tecnologias de comunicação e informação e fortalecer a democracia contemporânea.

Turismo cultural, ócio e os média locativos

O turismo cultural pode ser compreendido como o deslocamento de visitantes que têm como objetivo conhecer elementos culturais, espirituais, materiais, intelectuais e afetivos que caracterizam uma sociedade ou grupo social de um destino específico (Maia, Martins, & Baptista, 2013). Momentos de ócio e lazer podem fazer também parte dessa experiência. Pode-se entender o ócio como tudo que seja realizado por livre vontade, apenas para desfruto próprio. “[O] ócio não é um tempo, nem algumas atividades às quais damos esse nome, mas sim uma ação pessoal e comunitária que tem a sua raiz na motivação e na vontade” (Cuenca Cabeza & Cuenca Amigo, 2013, p. 11).

Entendemos aqui a experiência de um turista ou visitante da cidade como uma potencial vivência do ócio, justamente pela relação antagonica que essa experiência tem com o tempo do trabalho.

A verdade é que o tempo livre, o tempo de não-trabalho, só passa a ter interesse para o sistema económico contemporâneo, enquanto pode ser uma atividade também económica, estando os sujeitos eterna e constantemente convocados para participar do mercado, quer enquanto consumidores quer enquanto produtores de bens. (Baptista, 2016, p. 28)

A proposta aqui é tentar encontrar uma alternativa para além da oferecida pelo mercado e as novas tecnologias da comunicação têm papel importante nesse objetivo.

O comportamento dos visitantes mudou. Pacotes padronizados oferecidos por agências turísticas já não são suficientes. Há a necessidade de se oferecer novos produtos e experiências, individualizadas, a pensar em cada indivíduo (Maria de Lurdes Martins, Malta, & Costa, 2015). Os guias digitais são exemplos do uso dos média locativos focadas ao turismo cultural.

Nesse contexto, os monumentos que vistos por um estudante ou turista sem um conhecimento prévio poderiam apenas identificar igrejas antigas pintadas de branco, com o recurso da realidade aumentada passam a oferecer novas informações sobre o lugar e os monumentos, construindo um novo olhar sobre o bem cultural e manifestando novas formas de apropriações sobre o bem. (Sampaio, 2012, p. 153)

Este é um modelo de comunicação focado no indivíduo. Ele usa o próprio equipamento para navegar no espaço da cidade orientando-se e tendo por base a posição geográfica do próprio usuário. A narrativa torna-se assim parte fundamental da experiência (Bruner, 2005). Para Sampaio (2012) os média locativos podem também ser ferramentas de valorização e divulgação do património cultural.

Deste modo, ao apropriar-se de novas tecnologias, o turismo cultural pode ampliar sua relevância e impacto tanto nos visitantes, como nos próprios moradores das cidades (Maria de Lurdes Martins et al., 2015). Por meio destas aplicações, o acesso às informações é facilitado, enriquecendo a experiência turística. Também essa tecnologia permite a abertura desse canal de diálogo direto entre quem vive cotidianamente a cidade e os visitantes.

Esta forma de turismo pode ainda ser vista como estratégia de desenvolvimento local, principalmente dos centros históricos, espaços em que, geralmente, se encontra o património edificado de maior valor e com maior representação histórica, cultural e artística. Ao integrar cultura e economia, turismo interno e externo, esta nova forma de abordar a experiência turística desperta ainda o interesse dos poderes públicos locais (Richards, 2005).

Hoje, o turismo cultural é pensado e trabalhado como uma indústria cultural. Produtos e experiências culturais são promovidos como atrações turísticas (Wall & Mathieson, 2006). A tecnologia adiciona à experiência turística um diferencial importante, pois oferece uma gama de experiências únicas de aprendizagem e lazer, para além da dimensão política (Maia et al., 2013).

A construção coletiva da narrativa nos permite pensar essa experiência dentro do campo do ócio criativo. Há uma vivência de criação e recriação por meio do aparato digital. Sobre essa forma de ócio entendemos que “é, eminentemente, um ócio cultural, caracterizado pela experimentação de vivências separadas do instintivo e do fácil, que nos introduzem na visão e desfrute de um mundo mais complexo mas, a longo prazo, muito mais enriquecedor, satisfatório e humano” (Cuenca Cabeza & Cuenca Amigo, 2013, p. 9).

Metodologia de investigação

Esta investigação foi dividida em duas fases complementares. Na primeira, buscamos entender a importância dos processos de construção e estímulo das memórias das populações das cidades e o papel que os média locativos podem ter neste processo. Na segunda fase planeamos uma aplicação para telemóveis que faz uso das reflexões desenvolvidas para oferecer um guia digital da cidade de Aveiro.

Nossa questão de investigação era, portanto, entender de que forma as novas tecnologias, especificamente os média locativos, podem valorizar as memórias vividas pelas pessoas e promover um diálogo entre estas memórias e a história oficial de uma cidade.

Paralelo ao levantamento bibliográfico, desenvolvemos uma pesquisa documental. Queríamos identificar que material existia disponível que pudesse ser usado como conteúdo para uma aplicação turística. Foi nesse momento que identificámos a necessidade de delimitar geograficamente nossa investigação. Optámos por focar esforços em possíveis pontos de interesse presentes na Avenida Dr. Lourenço Peixinho, importante via da cidade de

Aveiro, tomada como ponto de referência para o trabalho experimental. A escolha se deu principalmente pela riqueza de possibilidades presentes naquela zona que liga a Estação de Comboios ao centro da cidade, uma área com constante presença de turistas e moradores. A pesquisa documental foi desenvolvida principalmente na Biblioteca Municipal de Aveiro e na Imagoteca da cidade.

Também realizamos entrevistas, observação de campo e desenvolvemos um protótipo, que descrevemos a seguir.

Desenvolvendo a aplicação

Como primeiro passo para o desenvolvimento da aplicação procedemos a uma série de incursões pela Avenida Dr. Lourenço Peixinho. O nosso objetivo era perceber que marcas estavam colocadas ao longo da Avenida, nomeadamente aquelas direcionadas a possíveis visitantes ou turistas, e aquelas que traziam algum tipo de informações histórica sobre aquele espaço urbano.

Um visitante que chegue à cidade de Aveiro por meio de sua Estação de Comboios, possivelmente sua principal porta de entrada, depara-se junto à saída da estação com um conjunto inicial de informações: sobre a cidade há um pequeno mapa, sem qualquer legenda que facilite a compreensão de sua iconografia, há também a indicação da direção a seguir para alcançar o centro da cidade.

Em frente da Estação antiga há um posto de informações turísticas. O local está fechado há pelo menos três anos. O ponto mais próximo onde é possível obter esse tipo de informação fica já no centro histórico da cidade, no lado oposto, seguindo pela Avenida Dr. Lourenço Peixinho.

Também é junto à estação que o visitante tem acesso a um dos vários mapas do projeto “Aveiro a Pé”, da responsabilidade da Rede de Cidades Cencyl, Programa Operacional de Cooperação Transfronteiriça Espanha–Portugal (POCTEP), de que a cidade de Aveiro faz parte. Em funcionamento entre 2009 e 2012, o projeto tinha como objetivo promover as deslocações a pé, aumentar a acessibilidade aos principais pontos de interesse da cidade e promover o acesso ao comércio local.

Ao contrário do mapa disponível dentro da estação, este apresenta tamanho satisfatório, legendas claras e conteúdo que cobre quase toda a área central da cidade. As informações encontram-se em Português e Inglês.

Outro projeto, que também aparece em mapas disponíveis nas ruas de Aveiro, é o “Espaço Aveiro”, desenvolvido pela Associação para a Modernização e Revitalização do Centro Urbano de Aveiro (Agir), uma agência de desenvolvimento regional, criada pela Câmara Municipal de Aveiro e pela Associação Comercial de Aveiro. Também faz parte desta mesma ação a instalação de placas sinalizadoras de direção e distância até pontos de interesse da cidade. Mesmo com outros idiomas presentes no topo do mapa, o conteúdo está apenas em Inglês e Português. O projeto começou em dezembro de 2012 e terminou em setembro de 2013.

Por fim, é possível encontrar mais um mapa da cidade disponível no centro urbano. No entanto, para este não foi possível identificar os responsáveis pela instalação. Trata-se

de um guia do “Bairro Histórico de Aveiro”, com marcação de pontos de interesse, além do destaque para diversas construções de relevo arquitetônico e histórico.

Buscamos também identificar textos e marcas nos monumentos, obras artísticas e construções presentes na Avenida. Nos monumentos não existe qualquer tipo de indicação mais extensa sobre a história ali representada. Como sinalética encontramos apenas a placa de identificação do ano de inauguração, quando muito.

Percebemos nesta cartografia desta zona da cidade, as informações disponíveis para visitantes e turistas são limitadas. Os mapas afixados em locais visíveis são poucos e, na maioria, de difícil compreensão. Falantes de outros idiomas, para além do Português e Inglês, também podem sentir dificuldades. Verificamos ainda que não há qualquer preocupação com a acessibilidade para utilizadores com deficiência ou limitação visual.

De entre a informação encontrada no espaço público da Avenida Dr. Lourenço Peixinho, objeto deste trabalho, apenas foi possível perceber duas iniciativas do poder público no sentido de facilitar a navegação no espaço geográfico e na memória da cidade, mas, aparentemente, ambas as ações do poder público acabaram não tendo continuidade para além de um curto período inicial.

Também avaliamos as aplicações com perfil similar disponíveis para os visitantes. Encontrámos duas aplicações, ambas da iniciativa do poder público: “Ria de Aveiro” e “Aveiro”.

A aplicação “Ria de Aveiro” foi desenvolvida no âmbito do Programa “Polis Litoral – Operações Integradas de Requalificação e Valorização da Orla Costeira”. O programa, lançado em junho de 2008, tem por objetivo promover a requalificação e valorização da orla costeira portuguesa. O conteúdo da aplicação “Ria de Aveiro” não é, no entanto, atualizada desde o final de 2017.

A aplicação “Aveiro” foi desenvolvida por iniciativa da Entidade Regional de Turismo do Centro de Portugal. Lista no mapa 22 pontos de interesse em Aveiro, incluindo a região das praias. Tem como diferencial a possibilidade de construção automática de um roteiro, baseado na localização inicial do utilizador e no tempo disponível para o passeio.

Esta aplicação é divulgada em cartazes, mapas e outros materiais impressos, disponibilizados no centro de informação sobre Turismo de Aveiro. É possível aceder a textos quer em Português quer em Inglês, mas em aplicações diferentes para cada idioma.

Ao procedermos à comparação das duas opções de aplicativos disponíveis na cidade de Aveiro, verificamos a falta de polifonia nas informações divulgadas. Ambas são produzidas por órgãos do poder público local e limitam-se apenas a reproduzir conteúdo já muito repetido e consagrado pela história oficial e hegemônica da cidade, cumprindo objetivos informativos mínimos, mas sem despertar grande interesse ou estimular o utilizador para uma abordagem mais vivida e profunda da cidade.

Reforçando este caráter formal e institucional, mesmo estando em suporte digital, os conteúdos apresentados são constituídos basicamente por texto, não fazendo uso de produções multimídia, nem mesmo de fotografias que ajudem a reconstituir a história ou as histórias concretas da cidade de Aveiro.

Conteúdo

O conteúdo original gerado foi produzido por meio de entrevistas. O primeiro passo consistiu na identificação de sujeitos que pudessem contribuir com suas histórias de vida para o desenvolvimento dessa investigação. Optamos pelas histórias de vida por acreditar que esse tipo de depoimento tem grande potencial de desvelar profundas relações entre os sujeitos e a cidade. “Obtêm-se assim”, sugerem Laville, Dionne e Siman, “belas ocasiões de compreender como as pessoas representam esses fenômenos e acontecimentos históricos, sociais ou culturais, como passaram por eles, vividos na indiferença ou em uma participação mais ativa” (1999, p. 159).

Os indivíduos foram escolhidos por uma amostragem por conveniência. Nosso critério foi encontrar sujeitos com mais de 50 anos de idade, que tivessem vivido a maior parte de suas vidas na cidade de Aveiro. Chegamos a três pessoas, todas vivendo ou na Avenida Dr. Lourenço Peixinho ou em alguma via transversal a esta. Como a identificação dos sujeitos não é necessária para chegarmos aos nossos objetivos, escolhemos identificá-los apenas por pseudônimos. Foram ouvidos para esta investigação: *Maria*, 53 anos, curso superior completo; *Nuno*, 70 anos, curso superior completo; e *João*, 82 anos, curso superior completo.

Para chegarmos aos conteúdos das histórias de vida, procedemos a entrevistas semiestruturadas. Após as entrevistas, procedemos à transcrição dos áudios. Identificamos nas transcrições os trechos que faziam referência a algum ponto geográfico presente na Avenida Dr. Lourenço Peixinho. Associamos então cada um desses trechos aos pontos específicos. Neste momento foi possível identificar que os discursos dos sujeitos revelaram uma forte prevalência de referências a locais de convivência familiar e comunitária, em detrimento de espaços de celebração e de registo da história oficial da cidade. Identificar isso ajudou no processo de seleção dos locais que fariam parte da aplicação final.

Protótipo

Com toda informação reunida e sistematizada, começamos o planejamento de nosso protótipo. Chamamos de protótipo um modelo experimental de um produto final, no caso em questão de uma aplicação para telemóveis (Norman, 2004). É durante as fases de desenvolvimento desse modelo, ou protótipo, que é possível perceber possíveis falhas de *design* visual e de interação de uma aplicação.

Os primeiros protótipos desenvolvidos foram modelos em papel (Anderson, McRee, & Wilson, 2010), de custo mais baixo e velocidade maior de desenvolvimento, pois a prática de projeção destas ferramentas deve sempre começar por este tipo de instrumento. Mesmo como média analógica, o papel já permite testes de usabilidade e navegação (Clark, 2010). Apenas após a aprovação dessa fase de trabalho é que passamos para o desenvolvimento em ambiente digital.

Usamos o software “Sketch” para transpor o nosso *design* do papel para o ambiente virtual. A aplicação é um editor de gráficos vetoriais focada na prototipagem de aplicações digitais. O “Sketch” acelera o desenvolvimento pois já tem em seu próprio sistema partes prontas do *layout* dos principais sistemas operativos móveis.

Com todos os ecrãs prontos, partimos para o *design* de interação e animação do protótipo. Esta fase do processo foi feita na aplicação “Principle”, que permite a importação do trabalho diretamente do “Sketch”, além de facilitar a visualização das interações pretendidas em tempo real. O “Principle” também permite que se teste o protótipo no próprio telemóvel e ainda exporta o resultado em vídeo.

Chegamos assim ao produto final mais próximo do que seria uma aplicação funcional pronta para distribuição. Se efetivamente fossemos desenvolver a aplicação “Aveiro na Mão” o passo seguinte seria a fase de programação.

Note-se que todo o processo narrado neste trabalho visa constituir não apenas a descrição do processo de desenvolvimento desta aplicação em particular, mas também contribuir para antecipar o que pode implicar o alargamento do projeto da etapa de protótipo a uma aplicação efetiva.

Considerações finais

A nível mundial é impossível não perceber a explosão da indústria do turismo. Portugal, particularmente, vivencia esse crescimento gigantesco do número de visitantes a cada ano que passa. As cidades do país, principalmente Lisboa e Porto, estão abarrotadas de turistas. A população que vive nos centros históricos acaba por ser empurrada para as periferias para dar lugar a alojamentos locais. Como pudemos ver neste trabalho, o sítio onde se vive é parte importante no processo de subjetivação dos sujeitos. Esta ocupação do espaço urbano por visitantes temporários arrisca ressignificar os centros urbanos, diluindo o que há de local neles.

Não pretendemos levantar bandeiras contra o turismo, pelo contrário, nossa bandeira é da valorização da história e das vivências de moradores locais como estratégia de resistência contra a padronização oferecida pela indústria do turismo. Oferecer aos turistas ou visitantes da cidade acesso a essas micro-histórias permite enriquecer a própria percepção que se tem dos locais. Há uma sobreposição de sentidos, a camada mais comum e já disponível em outros guias, e uma nova, onde acedemos a conteúdo polifônico, produzido com a ajuda de ocupantes daquele lugar.

As narrativas deixam assim de ser construídas apenas pelos responsáveis por esses guias, na sua maioria membros do poder público ou de grandes editoras, e passam também a apresentar as vivências individuais, de moradores locais. E a apropriação dos média locativos cumpre o papel de ligar digitalmente esses discursos aos pontos geográficos. Pensar essa experiência como ócio criativo permite que esses visitantes tenham acesso a níveis complexos de entendimento sobre as cidades.

O protótipo da aplicação “Aveiro na Mão” permitiu-nos perceber o potencial que um guia digital que una histórias de vida dos moradores com as histórias oficiais apresenta. Essa diferença fica mais evidente ao compararmos pontos onde os entrevistados narraram mais histórias, como por exemplo a Estação de Comboios, daqueles em que eles simplesmente não registam a existência, como o Monumento aos Mortos da Grande Guerra.

É importante salientar a limitação deste trabalho no que diz respeito ao número de

vozes representadas. Estamos centrados em apenas três indivíduos, três vivências que são completamente diferentes de outras que compartilham a mesma cidade. Os três vivem em áreas nobres e têm curso superior. Indivíduos de outras zonas de Aveiro teriam, com certeza, experiências diversas.

Para uma aplicação como esta efetivamente contribuir para a polifonia de vozes sobre a história da cidade, seriam necessárias muito mais entrevistas e pesquisas em mais fontes. O que fizemos para o protótipo foi apenas um arranhão na superfície das possibilidades.

Outra importante carência para essa investigação foi o desenvolvimento de testes de uso posteriores à finalização do protótipo. A recolha de experiências de utilizadores reais poderia contribuir ainda mais para definições sobre a interface e as interações.

Para novas investigações sugerimos estudos que se debrucem sobre a possibilidade de aplicações como essa atuarem na valorização das memórias locais, em duas frentes, a primeira do ponto de vista do turista e visitante, e noutra, do ponto de vista dos próprios moradores. Para além de pensar produtos turísticos, se faz necessário pensar os moradores locais, suas vivências e experiências e talvez ter suas histórias representadas poderia contribuir para o autorreconhecimento dessas populações.

Referências Bibliográficas

- Abreu, M. de A. (1998). Sobre a memória das cidades. *Revista Da Faculdade de Letras - Geografia*, 1(14), 77–97.
- Anderson, J., McRee, J., & Wilson, R. (2010). *Effective UI: The Art of Building Great User Experience in Software*. (S. Weiss, Ed.) (1ª). Sebastapol, CA: O'Reilly Media.
- Augé, M. (2007). *Não-Lugares: Introdução a Uma Antropologia da Sobremodernidade*. Lisboa: 90 Graus Editora.
- Baptista, M. M. (2013). Ócio, Temporalidade Existência: Uma Leitura À Luz Da Fenomenologia e Hermenêutica Heideggereanas. *Revista Lusófona de Estudos Culturais*, 1(2), 192–201.
- Baptista, M. M. (2016). Estudos de Ócio e Leisure Studies - O Atual Debate Filosófico, Político e Cultural. *Revista Brasileira de Estudos Do Lazer*, 3(1), 20–30.
- Bruner, E. M. (2005). The Role of Narrative in Tourism. In *On Voyage: New Directions in Tourism Theory* (pp. 1–12). Berkeley, CA.
- Cartroga, F. (2001). *Memória, História e Historiografia* (1st ed.). Coimbra: Quarteto Editora.
- Certeau, M. de. (1998). *A Invenção do Cotidiano*. (E. F. Alves, Trans.). Petrópolis: Editora Vozes.
- Clark, J. (2010). *Tapworthy: Designing Great iPhone Apps* (1ª). Sebastapol, CA: O'Reilly Media.
- Cuenca Cabeza, M., & Cuenca Amigo, M. (2013). O Encontro Entre o Ócio e a Cultura: reflexões sobre o ócio criativo desde a investigação empírica. *Revista Lusófona de Estudos Culturais*, 1(2), 4–27.
- Cunha, M. R. da. (2013). Cidade e memória nas redes sociais na internet. *Comunicação, Narrativas e Territorialidades*, 16(3), 113–128.
- Farman, J. (2012). *Mobile Interface Theory: Embodied Space and Locative Media*. New York: Routledge.
- Farman, J. (Ed.). (2014). *The Mobile Story: Narrative Practices With Locative Technologies*. New York: Routledge.
- Feiner, S., MacIntyre, B., Höllerer, T., & Webster, A. (1997). A touring machine: Prototyping 3D mobile augmented reality systems for exploring the urban environment. *Personal Technologies*, 1(4), 208–217. <https://doi.org/10.1007/BF01682023>
- Foucault, M., & Miskowiec, J. (1986). Of Other Spaces. *Diacritics*, 16(1), 22–27. <https://doi.org/10.2307/464648>

- Halbwachs, M. (1990). *A Memória Coletiva*. (L. L. Schaffter, Trans.). São Paulo: Edições Vértice.
- Hargittai, E. (2007). Whose Space? Differences Among Users and Non-Users of Social Network Sites. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 276–297. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00396.x>
- Laville, C., Dionne, J., & Siman, L. M. (1999). *A Construção do Saber: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas*. (H. Monteiro & F. Settineri, Trans.). Belo Horizonte: Editora UFMG.
- Lemos, A. (2007). Cidade e mobilidade. Telefones celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais. *MATRIZES*, 1(1), 121–137.
- Lemos, A. (2008). Mídias Locativas e Territórios Informacionais. In L. Santaella & P. Arantes (Eds.), *Estéticas Tecnológicas: Novos Modos de Sentir* (pp. 207–230). São Paulo: EDUC.
- Lévy, P. (1996). *O que é virtual?* (P. Neves, Trans.). *TRANS*. São Paulo: Editora 34.
- Maia, S. V., Martins, U. M. O., & Baptista, M. M. (2013). Turismo cultural no contexto urbano: rotas museológicas – Os casos de Aveiro e Ílhavo (Portugal). *Revista Brasileira de Pesquisa Em Turismo*, 7(2). <https://doi.org/10.7784/rbtur.v7i2.632>
- Martins, M. de L., Malta, C., & Costa, V. (2015). Viseu Mobile: um guia turístico para dispositivos móveis com recurso à realidade aumentada. *Dos Algarves: A Multidisciplinary e-Journal*, 26(1), 8–26. <https://doi.org/10.18089/DAMEJ.2015.26.1.1>
- Monteiro, S., Carelli, A., & Pickler, M. E. (2006). Representação e memória no ciberespaço. *Ciência Da Informação*, 35(3), 115–123.
- Nora, P. (1993). Entre Memória e História: A problemática dos lugares. *Projeto História*, 10, 7–28.
- Norman, D. A. (2004). *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things. The effects of brief mindfulness intervention on acute pain experience: An examination of individual difference* (1st ed.). New York: Basic Books.
- Oliveira, M. (2013). Sounds and Identity: the role of radio in community building. In G. Stachyra (Ed.), *Radio – Community, Challenges and Aesthetics* (pp. 177–188). Lublin, Poland: Maria Curie-Skłodowska University Press. Retrieved from <http://hdl.handle.net/1822/29509>
- Pollak, M. (1989). Memória, esquecimento, silêncio. *Estudos Históricos*, 2(3), 3–15.
- Pollak, M. (1992). Memória e Identidade Social. *Estudos Históricos*, 5(10), 200–212.
- Richards, G. (2005). *Cultural Tourism in Europe*. (G. Richards, Ed.). Wallingford, UK: Association for Tourism and Leisure Education (ATLAS). Retrieved from http://www.atlas-euro.org/pages/pdf/cultural_tourism_in_europe.PDF
- Ricoeur, P. (2007). *A memória, a história, o esquecimento*. (A. François, Trans.). Campinas: Editora da UNICAMP.
- Sá, A. (2008). A Web 2.0 e a Meta-Memória. In M. de L. Martins & M. Pinto (Eds.), *5o Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação* (pp. 1426–1435). Braga.
- Sampaio, M. (2012). Realidade Aumentada - um instrumento de mediação para valorização do património cultural da cidade de Belém-PA. *Inclusão Social*, 5(2), 149–164.
- Sousa, J. G., & Baptista, M. M. (2015). Ócio e Cultura na (Re)construção Identitária de Pessoas Idosas. *Revista Subjetividades*, 15(2), 274–285.
- Wall, G., & Mathieson, A. (2006). *Tourism: change, impacts, and opportunities*. Essex, UK: Pearson Prentice Hall.