

Alexandre Rodolfo Alves de Almeida

AVEIRO NA MÃO

CULTURA, TECNOLOGIA
E MEMÓRIA DA CIDADE



 Edições
Afrontamento

AVEIRO NA MÃO

CULTURA, TECNOLOGIA
E MEMÓRIA DA CIDADE

Alexandre Rodolfo Alves de Almeida



O olhar percorre as ruas como se fossem páginas escritas: a cidade diz tudo o que você deve pensar, faz você repetir o discurso, e, enquanto você acredita estar visitando Tamara, não faz nada além de registrar os nomes com os quais ela define a si própria e todas as suas partes.

As Cidades Invisíveis, Ítalo Calvino (1990, p. 9)

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS	11
RESUMO	13
PREFÁCIO	15
INTRODUÇÃO	21
1. MEMÓRIA E (CIBER)ESPAÇO	25
1.1. A memória como processo social e político	25
1.2. Memória e tecnologia	29
1.3. Mídias locativas	32
1.4. Mídias locativas e turismo cultural	36
2. PROBLEMA DE INVESTIGAÇÃO E METODOLOGIA	39
3. DESENVOLVIMENTO DA APLICAÇÃO	45
3.1. Cartografando Aveiro	45
3.1.1. Cartografia Analógica	45
3.1.2. Cartografia Digital	49
3.2. Design da aplicação de «Aveiro na Mão»	51
3.2.1. Proposta da aplicação	51
3.2.2. Funcionalidades	53
3.2.3. Construção da Interface	53

3.2.3.1.	Interfaces finais	55
3.2.4.	Identidade Visual e Divulgação	57
3.3.	Operacionalização da aplicação «Aveiro na Mão»	58
3.3.1.	Pontos de Interesse	58
3.3.1.1.	Estação de Comboios	59
3.3.1.2.	Busto do Dr. Lourenço Peixinho	60
3.3.1.3.	Pastelaria Tricana	62
3.3.1.4.	Centro Comercial Oita	62
3.3.1.5.	Cineteatro Avenida	64
3.3.1.6.	Exposição InVitro	65
3.3.1.7.	Pastelaria Ramos	66
3.3.1.8.	Café Avenida e Café Trianon	66
3.3.1.9.	Monumento aos Mortos da Grande Guerra	67
3.3.1.10.	Antiga Capitania do Porto de Aveiro	68
4.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	71
	BIBLIOGRAFIA	73
	ANEXOS	77
	Anexo 1: Capturas de ecrã da aplicação «Aveiro na Mão»	79
	Anexo 2: Vídeo do protótipo em uso	81
	Anexo 3: Mapa Sonoro da Estação de Comboios	82
	Anexo 4: Guião de gravação do Mapa Sonoro do ponto «Estação de Comboios»	83
	Anexo 5: Imagens associadas a cada um dos pontos de interesse	85
	ÍNDICE DE FIGURAS	
	Figura 1: Posto de informações turísticas junto a Estação de Comboios	47
	Figura 2: Mapa do projeto «Aveiro a Pé»	47
	Figura 3: Sinalização do projeto Espaço Aveiro	47
	Figura 4: Mapa do Bairro Histórico de Aveiro	47
	Figura 5: Placa na fachada do antigo Cineteatro Avenida	48
	Figura 6: Ecrã inicial da aplicação «Ria de Aveiro»	50
	Figura 7: Capturas de tela da aplicação «Ria de Aveiro»	50
	Figura 8: Ecrã inicial da aplicação «Aveiro»	50
	Figura 9 Capturas de ecrã da aplicação «Aveiro»	51
	Figura 10: Primeiros modelos em papel desenvolvidos para aplicação	54

Figura 11: Evolução do modelo para página de ponto de interesse	54
Figura 12: Modelo para página de perfil dos utilizadores	54
Figura 13: Página inicial da aplicação «Aveiro na Mão»	55
Figura 14: Mapa com marcações e listagem de pontos de interesse	55
Figura 15: Exemplo de página de ponto de interesse	56
Figura 16: Página do perfil do utilizador	57
Figura 17: Marca adotada para a aplicação «Aveiro na Mão»	57
Figura 18: Cartaz de divulgação da aplicação	57
Figura 19: Exemplos de possíveis aplicações para o cartaz de divulgação	57
Figura 20: Pontos escolhidos e áreas de ativação do conteúdo em áudio	58
Figura 21: Foto de capa do ponto Estação de Comboios	60
Figura 22: Foto de capa do ponto Busto do Dr. Lourenço Peixinho	61
Figura 23: Foto de capa do ponto Pastelaria Tricana	62
Figura 24: Foto de capa do ponto Centro Comercial Oita	63
Figura 25: Foto de capa do ponto Cineteatro Avenida	64
Figura 26: Foto de capa do ponto Exposição InVitro	65
Figura 27: Foto de capa do ponto Pastelaria Ramos	66
Figura 28: Foto de capa do ponto Café Avenida e Café Trianon	67
Figura 29: Foto de capa do ponto Monumento aos Mortos da Grande Guerra	68
Figura 30: Foto de capa do ponto Antiga Capitania do Porto de Aveiro	69

AGRADECIMENTOS

Ao Centro de Línguas, Literaturas e Culturas, da Universidade de Aveiro (CLLC/UA) e à Fundação Para a Ciência e a Tecnologia (FCT) por financiarem esta publicação.

Às funcionárias e funcionários da Biblioteca e da Imagotheca de Aveiro, pela contribuição durante a fase de levantamento de dados para essa investigação. Aos entrevistados, por disponibilizarem tempo e paciência e por dividirem um pouco de suas memórias.

À Professora Doutora Madalena Oliveira, que me orientou no processo de escrita do trabalho que deu origem a este livro.

À Catarina Carvalho, pela disponibilidade em gravar o áudio de exemplo para o protótipo.

Aos amigos e as amigas que cruzaram o meu caminho e deixaram sementes que tornaram a jornada mais recompensadora. Em especial Larissa, Iara, Maria, Fernanda e Mário.

Ao Rodolfo Pereira, incansável ajuda em todos os momentos.

À minha família, que sempre me apoia, em especial à minha mãe, Josefa Almeida, a quem devo tudo que alcancei.

Chegar até aqui valeu todo esforço.

RESUMO

Nesta investigação refletimos sobre o modo como as novas tecnologias da comunicação, em especial as mídias locativas, podem contribuir para a valorização das memórias vividas pelas populações e para a promoção de um diálogo entre estas memórias e a história oficial. Buscamos entender o papel da memória individual e coletiva na construção da memória da cidade, sobretudo nos processos de disputa política nessas narrativas.

Para além da reflexão teórica, apresentamos como produto a prototipagem da aplicação «Aveiro na Mão». Voltada para turistas e visitantes da cidade de Aveiro, em Portugal, esta aplicação faz uso da tecnologia das mídias locativas para associar histórias e informações a pontos geográficos da cidade. Para esse trabalho focamo-nos, a título experimental, em 10 pontos da Avenida Dr. Lourenço Peixinho, que liga a estação de comboios ao centro da cidade.

Para a construção dos conteúdos, procedemos à pesquisa documental com o objetivo de identificar registros históricos sobre esses pontos de interesse. Também realizámos entrevistas de história de vida com indivíduos 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.

Concluimos que o uso das mídias locativas permite que as narrativas deixem de ser construídas apenas pelos responsáveis por guias, na sua maioria membros do poder público ou de grandes editoras, e passam também a apresentar as vivências individuais, de moradores locais. O protótipo da aplicação «Aveiro na Mão» mostra o potencial que um guia digital apresenta ao unir histórias de vida dos moradores com as histórias oficiais.

Palavras-chave

Aveiro; mídias locativas; turismo cultural; cultura; memória

PREFÁCIO

DISSONANTES DISCURSOS ACERCA DA MEMÓRIA: PATRIMÔNIO CULTURAL, MÍDIAS LOCATIVAS E TURISMO

A interrelação entre a necessidade vivenciada pelo forasteiro, estrangeiro ou turista de acessar e entender de forma mais profunda os espaços visitados e a existência e oferta de suportes ou meios capazes de satisfazer a esta necessidade, possivelmente, caracteriza a experiência de deslocamentos humanos desde seus primórdios. Entretanto, é à partir do século XVII, através do que convencionou-se chamar Grand Tour, caracterizada como antecessora do turismo moderno, que as viagens realizadas por jovens aristocratas europeus se destacam na literatura sobre o turismo, tendo já aí, papel fundamental os tutores ou guias, responsáveis por acompanhar e tornar possível a interpretação dos espaços visitados por parte dos jovens da aristocracia europeia.

Neste sentido, o tema escolhido pelo autor, Alexandre Almeida, para a presente obra diz respeito, em certa medida, à tônica do próprio fenômeno das deslocamentos humanos massivos com o objetivo de ampliação do próprio repertório cultural. Isto, por si só, representa e justifica a importância deste trabalho. Entretanto, destaca-se, também, a relevância do papel que o setor do turismo desempenha – ou segue a desempenhar – para a vida social, cultural, política e econômica da Europa, em geral, e de Portugal, especificamente. Dados da Organização Mundial do Turismo (UNWTO,

2022) apontam a UE como a região mais visitada do mundo, sendo responsável por 37% do total de chegadas de turistas internacionais e a atividade turística como representante de 9,9% do Produto Interno Bruto e 11,6% de todos os postos de trabalho.

Finalmente, esta obra reflete a interrelação entre o que considero a essência ou a tônica do turismo – a necessidade de suporte ao conhecimento inerente ao deslocamento humano temporário – com a forma como as novas tecnologias da comunicação, em especial as mídias locativas, podem atuar neste sentido. O autor, no entanto, oferece um salto quântico no que diz respeito ao tema quando reflete, de forma inédita, a relação entre as mídias locativas e a valorização da memória das populações e a promoção de diálogo entre as memórias locais e a história oficial utilizada para o turismo.

A partir da noção de heterotopia de Foucault (1986), que aponta para a heterogeneidade do espaço em que vivemos e para o facto de que este se constitui de múltiplas e não facilmente acessíveis camadas de significado, descortina-se o conjunto de relações que delineiam sítios que são irreduzíveis uns aos outros e absolutamente não sobrepostos uns aos outros. A incorporação de múltiplos discursos e saberes ao discurso oficial guarda uma relação estreita com os estudos pós-coloniais ou decoloniais (Bernardino-Costa et al., 2019), que apresentam como preocupação central a questão do conhecimento, a partir do reconhecimento da colonialidade do ser, do poder e do saber. Estes estudos entendem a modernidade como gestora do «eu pensante» e «racional», da construção de um centro «de saber científico» hegemônico que, a partir de uma construção narrativa eurocêntrica, tem atuado historicamente e sistematicamente no aniquilamento do «outro» enquanto agente que não pode auto-representar-se a si mesmo.

Ao apresentar o potencial estratégico que um guia digital possui ao unir histórias de vida dos moradores com as histórias oficiais, a presente obra ilumina o papel da história oral e demonstra seu cariz decolonial, buscando entender o papel da memória individual e coletiva na construção da memória da cidade, sobretudo nos processos de disputa política dessas narrativas, apresentando alternativas para a sua recuperação, com recurso à tecnologia, do processo social ocorrido nos lugares e não apenas os próprios lugares.

No capítulo 1, intitulado «Memória e (ciber)espaço», o autor analisa a memória enquanto processo social e político, bem como a interação memória e tecnologia e entre as mídias locativas e o turismo cultural.

Entendendo a memória como um fenômeno produzido social e individualmente, o autor demonstra, suportado em Pollak (1989, 1992), a relação entre a memória e o sentimento de identidade, e a sujeição daquela à flutuações em função do momento em que é expressa. Enquanto um dispositivo parcial, descontínuo e vulnerável a manipulações, o autor problematiza a produção ou ênfase exclusiva, nos materiais informativos produzidos pelo Estado para o Turismo, da «memória oficial»: credível, aceite e organizada. A chamada «montagem» ideológica que silencia discursos dissonantes. Neste contexto, o autor aponta para a necessidade de se encontrar em estratégias de preservação das memórias fluidas, 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».

Amparado em Nora (1993), Cartroga (2001) e Abreu (1998), a memória ganha status de elo vivido no eterno presente, operação coletiva sobre o passado que se pretende valorizar e preservar, assegurando sentimento de pertencimento. O reforço simbólico a determinados períodos e feitos da história constitui-se assim numa ferramenta para a manutenção da própria memória nacional, campo e terreno de lutas constantes e instrumento de poder.

Ao apresentar a conexão entre memória e tecnologia, o autor analisa as novas tecnologias não apenas como registros, mas destaca seu potencial criativo e afetivo (Sá, 2008), bem como sua capacidade de orientar a memória futura e a identidade. Ao atentar para a forma estratégica como as redes sociais estimulam a partilha pública da memória através de um processo de escrita autobiográfica compartilhada com o público virtualmente ilimitado da internet, o autor conecta a «memória coletiva» (Halbwachs, 1990), às pequenas narrativas (micropoéticas), que pontuam a vida e recompõem o seu sentido, reconfigurando a nossa identidade, em constante fragmentação (Martins, 2017) com o potencial de adicionar polifonia ao discurso dominante, próprio das mídias locativas.

Em mídias locativas e turismo cultural o autor apresenta como, com o recurso da realidade aumentada, novas informações sobre o lugar e os monumentos podem ser oferecidas, favorecendo um novo olhar sobre o bem cultural e manifestando novas formas de apropriações sobre o bem (Sampaio, 2012).

No capítulo 2 – «Problema de Investigação e Metodologia» – são apresentadas as etapas metodológicas utilizadas – pesquisa bibliográfica,

pesquisa documental, a identificação dos sujeitos da investigação dispostos a fornecer conteúdos de suas histórias de vida, a realização da cartografia analógica e digital. As incursões e registros fotográficos realizados durante o período da investigação na cidade de Aveiro identificaram a informação disponível nas ruas aos visitantes e turistas (cartografia analógica). Através da realização da cartografia digital foram levantadas as aplicações turísticas existentes à época que traziam a cidade de Aveiro como foco principal.

No capítulo três – «Desenvolvimento da Aplicação» – a descrição do processo de desenvolvimento da aplicação «Aveiro na Mão» se dá de modo a contribuir para antecipar o que pode implicar o alargamento do projeto da etapa de protótipo a uma aplicação efetiva e conceber uma proposta viável que pode encontrar apoio e interesse em entidades ligadas ao turismo e à promoção do território. Conforme percebeu em sua investigação através da realização de cartografia analógica da zona escolhida na cidade de Aveiro, as informações disponíveis para visitantes e turistas são limitadas. Ao proceder à realização da Cartografia Digital para comparar duas opções de aplicações disponíveis na cidade de Aveiro, verificou a falta de polifonia nas informações divulgadas, via de regra produzidas por órgãos do poder público local e limitadas à reprodução de conteúdo consagrado pela história oficial e hegemônica da cidade.

Desenhada para ser dotada de cinco áreas principais: um mapa com a marcação de todos os pontos de interesse (1), o mapa sonoro (2), a listagem de todos os pontos de interesse (3), a página de cada um dos pontos (4) e a página de perfil do utilizador (5), a aplicação «Aveiro na Mão», produto principal da investigação que dá origem à presente obra, pensada como guia digital de visita ou turístico da cidade de Aveiro, tinha como objetivo principal atrair utilizadores interessados em acessar conteúdos «fora da caixa», para além da simples história oficial da cidade acerca de seus pontos de interesse local. Assim, intercalados com informações históricas e dados turísticos, buscava oferecer também histórias e vivências próprias dos moradores da cidade acerca dos pontos de interesse escolhidos para a aplicação.

Através da valorização da história e das vivências de moradores locais, a aplicação pretende oferecer aos turistas ou visitantes da cidade acesso às micro-histórias que permitem enriquecer a percepção que se tem dos locais visitados, considerando a sobreposição de sentidos, a camada mais comum e já disponível em outros guias, e uma nova, onde é possível

aceder a conteúdo polifônico, produzido em parceria com os moradores locais. A apropriação das mídias locativas, neste caso, cumpre o papel de ligar digitalmente esses discursos aos pontos geográficos.

Para novas investigações, o autor sugere a realização de estudos que se debrucem sobre a possibilidade de aplicações semelhantes atuarem na valorização das memórias locais em duas frentes: a primeira do ponto de vista do turista e visitante, e a segunda, do ponto de vista dos próprios moradores. Segundo o autor, para além de pensar produtos turísticos, se faz necessário pensar os moradores locais, suas vivências e experiências na esperança de que ter as suas histórias representadas poderia contribuir para o autorreconhecimento dessas populações.

Aveiro – Portugal, novembro de 2023

Gabriela Nicolau dos Santos*

* Professora Auxiliar Convidada no Departamento de Línguas e Culturas da Universidade de Aveiro (DLC/UA) e investigadora do Centro de Línguas, Literaturas e Culturas da UA (CLLC/UA). Pós-doutora em Estudos Culturais pela UA (2020-2023). Doutora em Estudos Avançados em Antropologia Social (2016) pela Universidade de Barcelona. Mestre em Cultura e Turismo (2006) pela Universidade Estadual de Santa Cruz (Brasil), e em Antropologia e Etnografia (2011) pela Universidade de Barcelona. Foi consultora do Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD) durante 2020 e 2021.

INTRODUÇÃO

Quando originalmente escrita no contexto do meu mestrado em Média Interativos na Universidade do Minho, concluído em 2018, sob orientação da Professora Doutora Madalena Oliveira, esta obra remetia-se a uma outra realidade social e urbana na cidade de Aveiro. Naquele ano, a Av. Dr. Lourenço Peixinho já não vivia seus melhores dias, a maior parte dos prédios da região estavam em ruínas e o comércio local via um decréscimo diário no número de clientes. A outrora importante Avenida tornara-se apenas via de passagem, uma ligação entre a Estação de Comboios e o Centro da Cidade, este sim importante e bastante ocupado, principalmente por turistas no verão.

Os grandes centros urbanos de interesse turístico eram principalmente Lisboa e Porto, mas a realidade mudou. A entrada de Portugal como destino da «moda» no radar do turismo internacional (Turismo de Portugal, 2022) com as novas políticas de imigração para investidores (Lusa, 2023) fez vazar para outras cidades a pressão antes mais evidente nas duas maiores cidades do país. Aveiro foi uma delas.

Por toda a cidade novos prédios começaram a ser construídos, habitações focadas principalmente em serem usadas para «investimento» de especuladores internacionais (Lusa, 2019), poucas para primeira habitação. Não demorou para que a Av. Dr. Lourenço Peixinho recebesse essa pressão.

Prédios foram postos a baixo para que novos fossem construídos. Como que por um milagre a Avenida voltou a ter relevância, mas agora já não para os moradores locais, mas como espaço de especulação imobiliária e para a abertura de alojamentos locais. Dados do Turismo de Portugal (2023) mostram que ao fim do ano de 2018 havia 234 alojamentos locais registados em Aveiro e até ao fim de 2023 serão 668, um crescimento de 285% em 5 anos.

Aproveitando o crescente interesse especulativo na cidade, a Câmara Municipal iniciou uma série de obras, especialmente nas áreas mais atrativas a turistas, incluindo a Avenida Dr. Lourenço Peixinho. Depois de quase 3 anos, a «nova» Avenida foi entregue no dia 12 de maio de 2023 (Santana, 2023). As novidades centram-se especialmente num novo calçamento, mais áreas arborizadas, espaços para convivência, maiores zonas pedonais e menor velocidade máxima permitida. Como é possível notar, uma nova realidade foi posta em ação e é urgente pensar estratégias para que não se permita apagamento das histórias vividas pela população local.

Esta publicação propõe uma estratégia de valorização das memórias de quem vivenciou a cidade, enquanto mostra e organiza informações históricas sobre a paisagem urbana por meio de dispositivos móveis. É hora de pensar em como tornar realidade ações que se foquem não apenas na preparação da cidade para quem vem de fora e rapidamente vai embora, mas também para quem sempre viveu por aqui, ou para quem escolheu esta cidade para viver. Como digo nas considerações finais, o que é apresentado neste trabalho é apenas um «arranhão» na superfície das possibilidades. Espero que sirva de inspiração para outros que desejem pensar e representar outras formas de viver o espaço urbano e o turismo.

TECNOLOGIA, CULTURA 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 com essa «história oficial».

Neste trabalho, buscamos refletir sobre o modo como as novas tecnologias da comunicação, em especial as mídias locativas, podem valorizar as memórias vividas pelas pessoas e promover um diálogo entre estas memórias e a história oficial de uma cidade. Neste percurso, real e imaginário, também procuramos entender o papel da memória individual e coletiva na construção da história da cidade. Buscamos, por outras palavras, os processos de disputa no campo das políticas de memória das cidades.

Para além da reflexão teórica com que introduzimos o trabalho, como produto, apresentamos o desenvolvimento do protótipo da aplicação móvel «Aveiro na Mão». Voltada para turistas e visitantes da cidade de Aveiro, em Portugal, esta aplicação faz uso da tecnologia das mídias locativas para associar histórias e informações a pontos geográficos da cidade de Aveiro. Para esse trabalho focamos, a título experimental, em 10 pontos da Avenida Dr. Lourenço Peixinho, que liga a estação de comboios ao centro da cidade.

O capítulo «Memória e (Ciber)espaço» está dividido em quatro partes. Na primeira, intitulada «A memória como processo social e político», abordamos os processos de luta política na escolha sobre o que deve ou não ser mantido como registro histórico. Nesta seção também discutimos o conceito de memória.

No subcapítulo «Memória e tecnologia», tratamos das implicações da tecnologia para os processos de memória, inclusive no que respeita a mudança de significado do conceito, palavra que acaba por se confundir com o equipamento informático responsável pela retenção de dados digitais. Em «Mídias locativas» apresentamos as mídias locativas, seus usos e a forma como elas podem contribuir para que seja possível que se anexe informação digital, histórica e de memória a pontos georeferenciados e acessíveis por equipamento digital. E, no subcapítulo final «Mídias locativas e turismo cultural», apresentamos algumas iniciativas que ligam as mídias locativas ao turismo cultural. Explicamos ainda o próprio conceito de turismo cultural.

No segundo capítulo apresentamos a nossa problemática de investigação e a metodologia utilizada para desenvolvimento deste trabalho, que passou por recolha bibliográfica, documental, e entrevistas semiestruturadas incidindo em histórias de vida.

No capítulo três, intitulado «Desenvolvimento da aplicação», partimos para a segunda parte deste trabalho. Nele começamos por apresentar os passos utilizados para o desenvolvimento da aplicação. Iniciando o

percurso com uma cartografia analógica e digital das opções disponíveis para os visitantes da cidade de Aveiro, tratamos de seguida de abordar o *design* da aplicação, assim como a escolha das funcionalidades a serem implementadas, processo de definição de *layout* e desenvolvimento do protótipo.

Os conteúdos desenvolvidos para a aplicação estão no subcapítulo «Operacionalização da aplicação 'Aveiro na Mão'». Aí apresentamos os 10 pontos de memória imaginados para a aplicação. Reportamo-nos, nesta seção, aos conteúdos históricos já associados às entrevistas, além das imagens escolhidas.

O último capítulo corresponde às considerações finais onde fazemos uma reflexão sobre todo o percurso deste trabalho, apresentamos alguns resultados alcançados, limitações desta investigação e traçamos sugestões para investigações futuras.

1 MEMÓRIA E (CIBER)ESPAÇO

1.1. A MEMÓRIA COMO PROCESSO SOCIAL E POLÍTICO

A memória não é um mero repositório de informação. Ela está em permanente construção e é atravessada por múltiplos fatores: culturais, pessoais, políticos, sociais, econômicos e ideológicos. Na reflexão a seguir, pretendemos abordar algumas dessas dimensões da memória, que têm relevo na construção de um sentido histórico de pertencimento coletivo.

Pensando em termos puramente fisiológicos ou neurológicos, a memória é, em sua forma mais simples, um conjunto de conexões neurais codificadas no cérebro. A memória é o conjunto de sinapses que se auto-organizam e guardam o que aprendemos, vivemos, experienciamos. É graças a esse processo que temos a capacidade de nos relacionarmos uns com os outros e com o mundo.

Candau (2013) sugere que, ao contrário do que se poderia pensar, nossa memória é menos parecida com uma biblioteca ultra organizada e mais com uma colagem desorganizada, cheia de sobreposições e sem características primeiras. A memória é construção, desconstrução e reconstrução de elementos.

Este trabalho não busca entender, ou explicar, a memória por meio de sua biologia. Alicerça-se, antes, na compreensão de que a memória é intrinsecamente um fenômeno cultural, sociológico 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» (Monteiro et al., 2006, p. 116).

As narrativas organizam e ajudam a transmissão das memórias e da experiência. Funcionam como estratégias de sobrevivência, baseando-se no compartilhamento de informações. Para Cunha (2013), essas 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. Mesmo com essas imprecisões, Abreu sublinha que

os termos «memória urbana» e «memória da cidade» vingaram, e dizem respeito, não à capacidade de lembrar de indivíduos ou grupos, mas ao estoque de lembranças que estão eternizadas na

paisagem ou nos registros de um determinado lugar, lembranças essas que são agora objeto de reapropriação por parte da sociedade. (Abreu, 1998, p. 89)

Pollak (1989), por seu turno, também 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.

Sem «memória», a noção de passado e de futuro fica seriamente comprometida, acusando a ausência desse fluído memorial que confere homogeneidade e continuidade aos acontecimentos. O quadro mental das representações do passado não permanece estável, antes evolui pela sujeição do passado ao crivo de sucessivas reinterpretações com o decorrer do tempo, sob o impulso dos anseios que continuamente vão moldando os projectos de vida pessoais. (Sá, 2008, p. 1426)

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 manutenção dessas marcações coletivas é hoje intensamente criticada pelas minorias excluídas desse processo. 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 e, atualmente, os edifícios dos grandes bancos» (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).

Não há representação memorial sem traços, mesmo que muitos tenham se perdido no tempo; o que sobrou na paisagem apresenta apenas fragmentos das memórias coletivas que a cidade produziu, geralmente ligados às estruturas de poder (Abreu, 1998). Essas relações podem ser de dominação, cooperação ou de conflito, além de variarem no tempo e espaço. Com efeito, como instância construtora e solidificadora de identidades, a memória também é instrumento de poder. É Abreu quem o explica num texto intitulado «Sobre a memória das cidades»:

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 retomada e preservação 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. 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 memórias vividas individualmente 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 aqui enunciada. 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.

1.2. 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 usam os computadores como um destino. 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. 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).

Aparentemente, as tecnologias digitais alteraram o modo como enquadramos o nosso passado em novos modos sensoriais, afetando tanto as convenções de recordação como as de comunicação. Nestes moldes, o arquivo pessoal ganha vantagem em função do acesso, da visibilidade e do alcance. (Sá, 2008, p. 1430)

Para Sá (2008), é esta proliferação de telemóveis inteligentes que causa a necessidade de disseminação imediata de fotos e vídeos capturados na hora e no local. Há um armazenamento sem limites de memórias e recordações que criam uma forma nova de socialização e vivência destas memórias.

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 novas tecnologias não são apenas registros, mas também orientadoras da memória futura e da identidade. 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 pensar como ferramenta de poder.

A essa mistura também há de se adicionar as mídias locativas 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 das mídias locativas, já está sendo possibilitada. São inúmeras fotos e postagens 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. Para Moisés de Lemos Martins,

o cotidiano humano contemporâneo já não é organizado por grandes sistemas de pensamento, mas por pequenas narrativas (micro-poéticas), que pontuam a vida e recompõem o seu sentido, reconfigurando a nossa identidade, em constante fragmentação. (Martins, 2017, p. 29)

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» (M. Oliveira, 2013, p. 179). Podemos inclusive ver esses postais como imagens geolocalizadas analógicas. Note-se inclusive que muitas imagens históricas presentes nesta investigação são provenientes de postais, que aqui voltam a sua função inicial de geolocalizar uma imagem, mas agora por meio do aparato digital.

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.

1.3. MÍDIAS LOCATIVAS

O termo mídia locativa, ou *locative media*, foi proposto em 2003 por Karlis Kalnins, no Centro para Novas Mídias, em Riga, na Letônia, para distinguir o uso corporativo de serviços baseados em localização das propostas artísticas que utilizavam a tecnologia. Correspondendo então a tecnologia baseada em localização, a mídia locativa corresponde ao conjunto de dispositivos digitais, sensores e redes digitais sem fio construídos para permitir a troca de informações com o espaço físico. A mídia locativa pode ser usada para localização, mapeamento, acesso a serviços e informações, arte ou jogos (Lemos, 2008).

Um mapa presente no espaço urbano, uma placa apontando uma direção, uma placa identificando uma loja podem ser consideradas também mídias locativas. Elas são informações agregadas a uma localidade, mas não podem, no entanto, ser consideradas «inteligentes» (Lemos, 2007).

As mídias locativas 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. Num capítulo intitulado «Mídias locativas e territórios informacionais», André Lemos esclarece que, «com as mídias locativas, as trocas informacionais não emergem nem dos meios de massa, nem do ciberespaço acessado em espaços fechados,

mas de objetos que emitem localmente informações que são processadas através de artefatos móveis» (Lemos, 2008, p. 11). As mídias locativas 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).

Com o uso das novas tecnologias da informação, o processo de construção narrativa é coletivo. Cada decisão que o utilizador toma, cada movimento, cada ponto de interesse visitado, faz com que ele participe ativamente no desenvolvimento da narrativa. Novas camadas são sobrepostas fazendo emergir novas histórias e um roteiro único, condicionado pelo próprio percurso vivenciado. O uso deste novo suporte para se narrar a história de um local permite que o próprio visitante participe ativamente da narrativa.

A computação está cada vez mais pervasiva e ubíqua. Além dos *smartphones* e *tablets*, até há pouco tempo novidades, hoje já é possível encontrar relógios, pulseiras e óculos «inteligentes». Quase todos com tecnologia de localização integrada, GPS (*Global Positioning System* [Sistema de Posicionamento Global]), mantido pelo governo estadunidense, Galileo (*European Global Navigation Satellite System* [Sistema Europeu de Navegação Global por Satélite]) mantido pela Agência Espacial Europeia, ou o GLONASS (*Globalnaya Navigatsionnaya Sputnikovaya Sistema* [Sistema de Navegação Global por Satélite]), mantido pelo governo russo. Graças a essa tecnologia, a informação coletada por esses equipamentos é sensível ao contexto geográfico. Assim, os equipamentos eletrônicos já são capazes de saber exatamente em que ponto do globo terrestre o utilizador está. As mídias locativas apropriam-se desta nova capacidade tecnológica para associar camadas de conteúdo informacional a coordenadas geográficas, agregando conteúdo digital a uma localidade (Lemos, 2008).

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.

As mídias locativas têm o potencial de atualizar as formas de movimentação pelo espaço urbano, podendo criar com isso novas heterotopias (Foucault, 1986). É um processo constante de territorialização e desterritorialização criado pelo fluxo comunicacional. Para Foucault (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 irredutíveis uns aos outros e absolutamente não sobrepostos uns aos outros. (Foucault, 1986, p. 6)

As mídias locativas foram apropriadas como estratégia de *marketing* de empresas. Há de se pensar alternativas para seu uso que passam 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 a mídia móvel narra e anexa 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.

As mídias locativas 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.

O significado da história, por outro lado, é afetado pelo local onde ela é narrada. Para Farman (2012), o contar onde o evento aconteceu oferece um valor experiencial que imprime um profundo senso de relação com a história, afetando o significado do lugar.

Os projetos de mídias locativas ajudam-nos a pensar o espaço de maneira diferente. Ao não pensar o ciberespaço separadamente do mundo físico produz-se uma espécie de realidade híbrida, com mais sentido que cada uma separadamente. Lemos (2008) chama a isso território informacional.

André Lemos (2009) pensa essa nova fase por meio da imagem da internet a pingar no mundo real. Há um deslocamento do sentido: anteriormente pensávamos o ciberespaço como um local para onde subíamos

informação, agora o movimento é de cima pra baixo. Para ele, a fase atual vincula mobilidade e localização reforçando o sentido dos lugares. Já Farman refere-se à mistura entre a história e a imprevisibilidade do espaço:

Levando o fascínio da multimídia um passo adiante, usar o local como um tabuleiro de jogo metafórico mescla a história com a imprevisibilidade do espaço geográfico, incluindo interações com pessoas dentro e fora do jogo, como espectadores. (Farman, 2012, p. 26).

Podemos pensar assim a cidade como um grande tabuleiro de jogo, onde nossos corpos estão efetivamente presentes. Vale lembrar que mesmo que nossos pensamentos possam viajar metaforicamente para outro lugar, nossos corpos estão presos à geografia (Farman, 2014). As mídias locativas podem ser a tecnologia que reúne as pessoas novamente num espaço físico. Cria-se um espaço de domínio híbrido que incorpora o espaço físico, o digital e o representado.

Mesmo sendo importante na identidade das pessoas, a identidade dos locais deriva do humano. As pessoas atribuem significado aos lugares, as características geográficas desempenham um papel nessa construção, mas os lugares não constroem sua identidade por conta própria. Suas identidades são construídas pelas pessoas. «Estes significados são criados pelos elementos que existem em um lugar», clarifica Farman, «tais elementos físicos (por exemplo, edifícios, praças públicas, ruas), elementos sociais (por exemplo, as pessoas que vivem neles), elementos culturais (por exemplo, tradições históricas, folclore, etc.) e as várias maneiras pelas quais essas categorias convergem» (Farman, 2012, p. 37).

Os espaços urbanos podem ser representados e narrados de muitas maneiras diferentes, produzindo múltiplos mapas, cada um contendo diferentes elementos e perspectivas do ambiente urbano.

Nesse mapeamento, o texto como um todo é um território, os links são estradas, as unidades textuais são destinos, o leitor é um viajante ou navegador, clicar é um meio de transporte e o itinerário selecionado pelo viajante é uma «história». Como cada leitor segue um itinerário diferente, cada sessão de leitura «escreve» uma narrativa diferente e, por meio de sua própria agência, o leitor se torna o «autor» de suas próprias aventuras. (Farman, 2012, p. 44)

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.

Mesmo em nossa sociedade virada para a imagem, o som também pode ter papel fundamental nas mídias locativas. Colocar o som no centro nos permite focar na materialidade e nas ações que envolvem o uso das mídias locativas nos espaços urbanos (Behrendt, 2012). Como aponta Oliveira (2013), o poder do som não precede o poder da imagem, devem ambos ser vistos mais como trajetórias paralelas.

Uma mídia locativa que tenha o som como preocupação, tem o potencial de livrar os olhos do ecrã e libertá-los para experimentar a paisagem no entorno.

Sem necessidade de navegar a partir de um mapa ou de olhar para o ecrã, esquece-se facilmente do dispositivo móvel no seu bolso. A mídia locativa – os diferentes sons ou músicas – estão em seus ouvidos, na sua cabeça, no seu corpo – permitindo que seus olhos olhem para o seu entorno, sua mente possa sonhar acordada, seu corpo andar. (Behrendt, 2012, p. 179)

1.4. MÍDIAS LOCATIVAS E TURISMO CULTURAL

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 et al., 2013). E as novas tecnologias da comunicação também já estão incorporadas a esta atividade.

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 (Martins et al., 2015). Os guias digitais são exemplos do uso das mídias locativas 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) as mídias locativas 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 (Martins et al., 2015). Por meio destas aplicações, o acesso às informações é facilitado, enriquecendo a experiência turística.

Esta forma de turismo pode ainda ser vista como estratégia de desenvolvimento das cidades, 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).

2

PROBLEMA DE INVESTIGAÇÃO E METODOLOGIA

Esta investigação foi dividida em duas fases complementares. Na primeira, buscamos entender a importância das ações de construção e estímulo as memórias das populações das cidades e o papel que as mídias locativas podem ter neste processo. Dessa reflexão procurou dar conta o capítulo um. Na segunda fase, que apresentamos no capítulo três, desenvolvemos o protótipo de 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 as mídias locativas, podem valorizar as memórias vividas pelas pessoas e promover um diálogo entre estas memórias e a história oficial de uma cidade. Por outro lado, fixámos como propósito, do ponto de vista prático, o desenvolvimento de uma aplicação.

Para chegar aos resultados, esta investigação recorreu a diversas ferramentas metodológicas. Começámos com uma pesquisa bibliográfica, pois tínhamos por objetivo identificar e revisar os trabalhos que poderiam servir de base para essa investigação. As temáticas passaram pela memória, as mídias locativas e o turismo cultural, buscando também interseções entre essas temáticas de estudo. Foi precisamente no momento da recolha bibliográfica que a investigação começou a ganhar contornos mais claros, tal como sugere o manual de metodologia de investigação em

Ciências Sociais, proposto por Laville, Dionne e Siman: «Aproveita para tornar ainda mais conscientes e articuladas suas intenções e, desse modo, vendo como outros procederam em suas pesquisas, vislumbrar sua própria maneira de fazê-lo» (1999, p. 112).

Paralelo a esse levantamento, desenvolvemos uma pesquisa documental. Queríamos identificar que material existia disponível que pudesse ser usado como conteúdo para uma aplicação turística. Foi nesse momento que identificamos a necessidade de delimitar geograficamente nossa investigação. Optamos 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. Na primeira foi-nos facultado acesso a documentos históricos (livros, postais, documentos oficiais) bem como plantas de edificações construídas em Aveiro. Ao conhecer nossos objetivos, nos foram sugeridas as obras *O Discurso da Cidade: Leituras da Avenida Lourenço Peixinho* (R. M. Oliveira, 2001) e *Traços do Património Edificado 1920 – 1950* (Câmara Municipal de Aveiro, 2005), que se mostraram importantes fontes para o desenvolvimento dos conteúdos por já apresentarem, de maneira organizada e estruturada, muitas das informações necessárias e que acabaram sendo usadas por nós.

Na Imagoteca Municipal de Aveiro foi-nos permitido aceder às imagens disponíveis no acervo da instituição. Grande parte desses registros históricos já estão digitalizados e disponíveis na página deste instituto. Também recorreremos a imagens divulgadas por meio da página de Facebook *Aveiro Desaparecido – Aveiro Esquecido*. Após a recolha documental passámos à sua triagem, análise crítica, codificação e categorização, como também sugerem Laville, Dionne e Siman (1999).

O passo metodológico seguinte consistiu em identificar 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 repre-

sentam 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: *Alice*, 53 anos, curso superior completo; *Roberto*, 70 anos, curso superior completo; e *Bruno*, 82 anos, curso superior completo.

Para chegarmos aos conteúdos das histórias de vida, procedemos a entrevistas semiestruturadas. Esse tipo de entrevista conta com um guião de perguntas abertas com uma ordem pré-estabelecida, mas o entrevistador tem a possibilidade de modificar essa ordem, acrescentar outras questões e solicitar esclarecimentos no decorrer de todo o processo. «Sua flexibilidade possibilita um contato mais íntimo entre o entrevistador e o entrevistado, favorecendo assim a exploração em profundidade de seus saberes, bem como de suas representações, de suas crenças e valores» (Laville et al., 1999, p. 189).

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 registro da história oficial da cidade. Identificar isso ajudou no processo de seleção dos locais que fariam parte da aplicação final.

Nossa estratégia de seleção para os locais que fazem parte desta investigação passou por quatro critérios principais: recorrência no discurso dos entrevistados; presença em guias turísticos; abundância de material histórico e/ou fotográfico; e destaque na paisagem da Avenida. Tendo isso em conta, chegamos a 10 pontos de interesse presentes ao longo da Avenida Dr. Lourenço Peixinho sobre os quais construímos nossos conteúdos: Estação de Comboios; Busto do Dr. Lourenço Peixinho; Pastelaria Tricana; Centro Comercial Oita; Cineteatro Avenida; Exposição

InVÍtro; Pastelaria Ramos; Café Avenida e Café Trianon; Monumento aos Mortos da Grade Guerra; e Antiga Capitania do Porto de Aveiro.

Pretendendo entender o que está atualmente disponível para o visitante e turista da cidade de Aveiro, realizamos o que chamamos de cartografia analógica e digital. Para a cartografia analógica, fizemos uma série de incursões e registros fotográficos pela cidade de Aveiro para tentar identificar a informação disponível nas ruas para possíveis visitantes e turistas. Na digital buscamos as aplicações turísticas existentes atualmente que trazem a cidade de Aveiro como foco principal. Com a informação colhida durante essa cartografia foi possível identificar boas práticas e falhas nas opções existentes.

Com essa informação reunida e sistematizada, começámos o desenvolvimento do 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 et al., 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 mídia analógica, o papel já permite testes de usabilidade e navegação (Clark, 2010). Apenas após a aprovação dessa fase de trabalho é que passámos 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 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.

Para além da exposição feita ao longo do texto deste trabalho, a concepção do protótipo está também demonstrada num vídeo, onde se ilustra o funcionamento previsível da aplicação. Dada a natureza escrita desta dissertação – e a impossibilidade de transcrever o que se mostra nesse vídeo – anotamos o endereço onde pode ser visualizada esta demonstração: <https://youtu.be/PoNxxhRoUgOk>. Também merece igualmente referência neste trabalho o mapa sonoro do primeiro ponto de interesse indicado na aplicação, a Estação de Comboios de Aveiro, que pode ser acessado em <https://youtu.be/x2N-uGzOJJs>.

Finalmente, recomenda a apresentação da metodologia seguida uma referência aos anexos que se juntam a esta dissertação, na medida em que correspondem a elementos complementares do percurso de investigação e criação seguido. Aí se elencam algumas imagens que serviram de referência à aplicação, assim como, a título de exemplo, o guião do mapa sonoro da Estação de Comboios de Aveiro. Apesar de relativamente ilustrado, o capítulo seguinte resultaria insuficientemente compreendido sem a consulta destes elementos, cuja pertinência se justifica por tornarem mais claro o tipo de trabalho implicado na concepção da aplicação.

Note-se que todo o processo narrado no capítulo três 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. Tem, por isso, um propósito projetivo o conteúdo que a seguir apresentamos, dado que o objetivo desta investigação não se confina à reflexão teórica sobre mídias locativas. Na verdade, constituiu um propósito específico do plano de trabalhos conceber uma proposta viável que poderia encontrar apoio e interesse em entidades ligadas ao turismo e à promoção do território.

Como se anotarà adiante, nas considerações finais, o problema de investigação de que partimos concretizou-se num instrumento específico, que argumenta por si próprio a relevância que este tipo de aplicação pode ter na preservação da memória informal das comunidades e na promoção de mecanismos alternativos de fomento ao turismo como prática cultural.

3

DESENVOLVIMENTO DA APLICAÇÃO

Neste capítulo apresentamos em detalhes o processo de desenvolvimento da aplicação «Aveiro na Mão». Dos estudos iniciais necessários para a escolha dos conteúdos, passando pela análise de outras aplicações móveis do mesmo tipo, até à prototipagem em papel e, enfim, a versão final, já em suporte digital.

3.1. CARTOGRAFANDO AVEIRO

3.1.1. Cartografia Analógica

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.

Foi ainda durante essas incursões que conseguimos identificar alguns pontos, que se destacavam na paisagem da cidade de Aveiro e que consideramos ser importante estarem disponíveis na aplicação. Também usámos estes pontos para a construção do guião de entrevis-

tas, uma vez que serviram de referência a algumas das perguntas dirigidas aos entrevistados.

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 [Figura 1].

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 [Figura 2].

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 [Figura 3].

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 [Figura 4].



Figura 1 • Posto de informações turísticas junto a Estação de Comboios.

Figura 2 • Mapa do projeto «Aveiro a Pé».

Figura 3 • Sinalização do projeto Espaço Aveiro.

Figura 4 • Mapa do Bairro Histórico de Aveiro.

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.

Outra ausência que chama atenção é a não identificação em qualquer das obras que compõem a exposição InVitro, do artista Luís Queimadela. Promovida no âmbito das comemorações dos 250 anos de Aveiro, em 2009, a exposição é composta por 11 esculturas em exibição em locais públicos da cidade, mas também ela surge na cidade sem qualquer contexto ou explicação.

Já na parede externa do prédio que abrigou o Cineteatro Avenida há uma placa que evoca a lembrança que aquele prédio recebeu o «III Congresso da Oposição Democrática», em abril de 1973. A informação foi afixada por ordem do então Presidente da República, Dr. Jorge Sampaio, em abril de 1998, mas esta parca informação é toda a informação a que se tem acesso sobre a sua relevância para a memória da principal Avenida da cidade de Aveiro [Figura 5].

Como é possível perceber nesta (breve) cartografia analógica 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.



Figura 5 • Placa na fachada do antigo Cineteatro Avenida

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.

3.1.2. Cartografia Digital

Numa segunda fase deste trabalho partimos para o levantamento e análise de aplicativos para telemóvel, desenvolvidos a pensar no público visitante da cidade de Aveiro. 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.

A aplicação apresenta uma agenda e um guia dos municípios na área de influência da Ria de Aveiro. Estão listados restaurantes, hotéis, eventos e notícias. Também é possível aceder a roteiros turísticos propostos pelos autores da aplicação. Estes roteiros são divididos por categorias como família, *birdwatching*, pesca, desportos náuticos, etc. No separador «aqui perto» a aplicação mostra os pontos de interesse mais próximos do utilizador. O conteúdo da aplicação «Ria de Aveiro» não é, no entanto, atualizado desde o final de 2017 [Figuras 6 e 7].

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 [Figura 8].

Nas informações disponíveis sobre cada ponto de interesse é possível aceder a uma fotografia de local e um extenso texto com informações de índole histórica. Há ainda a possibilidade de se ouvir o texto disponibilizado [Figura 9].

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.

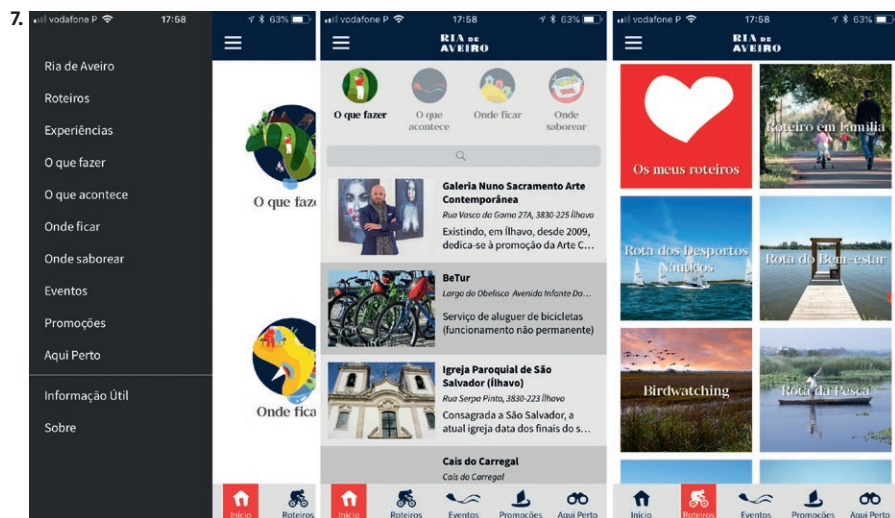
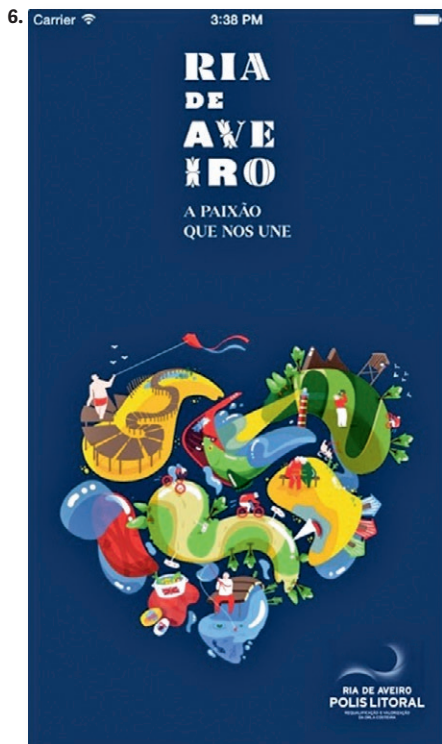


Figura 6 • Ecrã inicial da aplicação «Ria de Aveiro».

Figura 7 • Capturas de tela da aplicação «Ria de Aveiro».

Figura 8 • Ecrã inicial da aplicação «Aveiro».

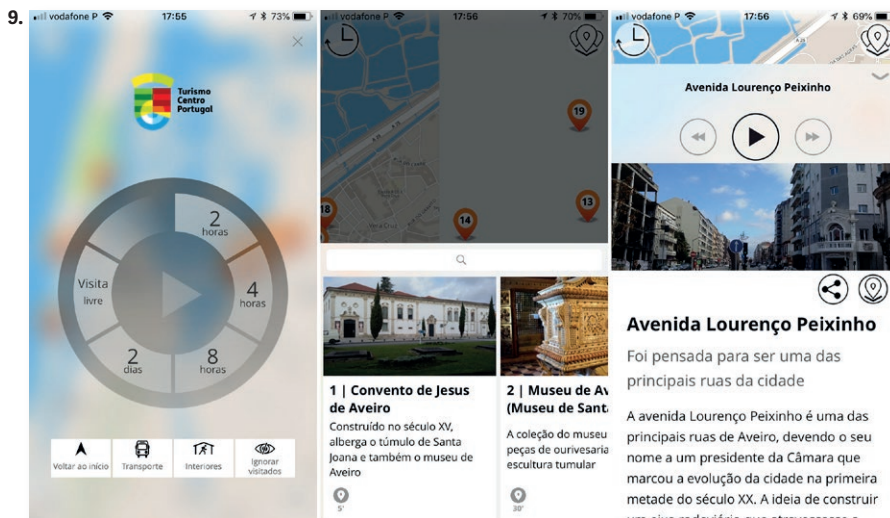


Figura 9 • Capturas de ecrã da aplicação «Aveiro».

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.

3.2. DESIGN DA APLICAÇÃO DE «AVEIRO NA MÃO»

3.2.1. Proposta da aplicação

Neste subcapítulo mostraremos o caminho percorrido, desde a escolha das funcionalidades que integrámos na aplicação, passando pelos

modelos em papel, testes de uso, até enfim chegar ao modelo final do protótipo em suporte digital.

A aplicação «Aveiro na Mão», produto principal desta investigação, foi pensada como guia digital de visita ou turístico da cidade de Aveiro. Num primeiro momento, o principal objetivo foi atrair utilizadores que buscassem conhecer pontos de interesse local, oferecendo-lhes conteúdos que fossem para além da simples história oficial da cidade.

Assim, intercalados com informações históricas e dados turísticos, oferecemos também conteúdo extraído de entrevistas com moradores da cidade, que contam as suas próprias histórias e vivências, as quais tiveram como cenário os pontos de interesse escolhidos para essa aplicação.

Prevê-se que esta aplicação esteja disponível em português, inglês, espanhol, francês e alemão. Estatísticas da agência de Turismo de Portugal mostram que visitantes de países que falam esses idiomas são os que mais visitam a cidade de Aveiro, com exceção do inglês, que figura aqui como idioma de eleição para comunicação internacional.

O conteúdo também está disponível no formato áudio-guia, ou mapa sonoro, como chamamos na aplicação, que é ativado de acordo com a posição que o utilizador estiver na Avenida. Os depoimentos estarão disponíveis também nesse formato, de modo que os utilizadores estarão simbolicamente mais próximos dos protagonistas das histórias. Pensamos o som como tão importante como as imagens. Como explica Madalena Oliveira, «em termos sociosemióticos, o som é, senão mais, pelo menos portador de tanta carga significativa como qualquer imagem». Para a autora, «se a imagem traduz a realidade numa escala bidimensional, o som está apto a proporcionar ao ouvinte a tridimensionalidade da realidade» (M. Oliveira, 2015, p. 221).

O conteúdo em áudio também é pensando para dar acessibilidade a utilizadores que porventura tenham alguma deficiência visual ou para aqueles que queiram simplesmente caminhar pela Avenida sem precisar de ter o telemóvel na mão, mas ainda assim aceder aos conteúdos sobre a cidade.

No próximo ponto descreveremos ao pormenor cada uma das funcionalidades presentes na aplicação.

3.2.2. Funcionalidades

A aplicação «Aveiro na Mão» foi desenhada para ser dotada de cinco áreas principais: um mapa com a marcação de todos os pontos de interesse; o mapa sonoro, a listagem de todos os pontos de interesse; a página de cada um dos pontos; e a página de perfil do utilizador.

A área com o mapa será integrada com a listagem de pontos de interesse. Desta forma estas duas áreas parecerão mais fluídas e a navegação será tendencialmente intuitiva. Nesta área já será possível ver imagem, nome e distância em relação à localização atual, até aos pontos marcados. É também neste ecrã que será possível abrir o modo mapa sonoro.

As marcações seguirão a ordenação que vai da Estação de Comboios até a Antiga Capitania do Porto de Aveiro, por ser esse o percurso mais comum de visitação de turistas.

Dentro da página de cada ponto de interesse pode-se ver uma imagem principal com a fotografia atual do local em questão. Nessa página também é possível ter acesso ao texto especialmente preparado sobre o local, bem como o player de áudio com o conteúdo do mapa sonoro. Outras fotos do ponto, imagens históricas e plantas arquitetônicas estarão abaixo do texto.

Na página de perfil é possível editar as informações pessoais, onde se apresenta também o registo dos sítios já visitados e se pode consultar a lista com os locais favoritos, aceder à central de ajuda da aplicação e encerrar o acesso à aplicação.

3.2.3. Construção da Interface

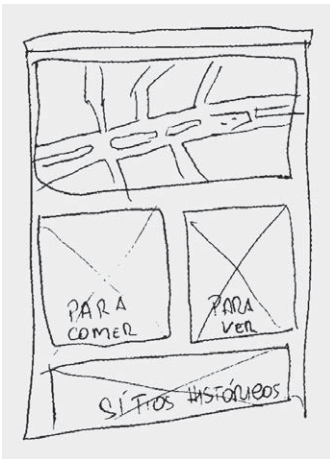
Neste segmento descrevemos o processo de construção da interface da aplicação, levando em conta as funcionalidades propostas anteriormente. Para todo processo de *design* de interfaces deve-se começar o trabalho pela elaboração de modelos ainda em papel. Dessa forma, é possível perceber de que modo algumas ideias podem efetivamente tornar-se realidade [Figura 10].

Nos primeiros desenhos, pensávamos em uma aplicação com divisão em subcategorias, mas verificamos que essa classificação poderia acabar escondendo pontos importantes, que estão em mais de uma das categorias, ou em nenhuma delas. Também foi ainda na fase do desenvolvimento do protótipo em papel que chegámos a um conceito geral de como apresentaríamos os dados em cada um dos pontos de interesse. Como se pode ver

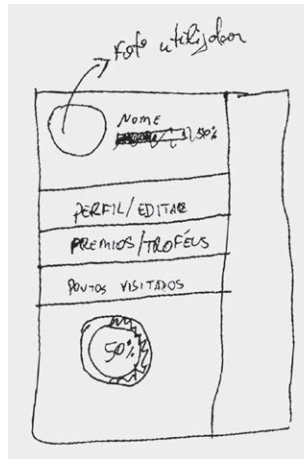
na Figura 11, primeiro pensou-se numa página simples, apenas com fotografia principal e texto, e posteriormente passámos a experimentar a adição de outros elementos que enriqueceram a interface e as funcionalidades.

Para a página de perfil imaginamos um visual similar ao de outras aplicações. Num momento inicial chegou-se a cogitar uma barra de progresso, de acordo com os pontos já visitados, mas abandonamos a ideia por imaginar que poderia trazer problemas aquando da ampliação de pontos de interesse, fazendo com que o utilizador nunca conseguisse completar, de fato, todo o percurso [Figura 12].

10.



12.



11.

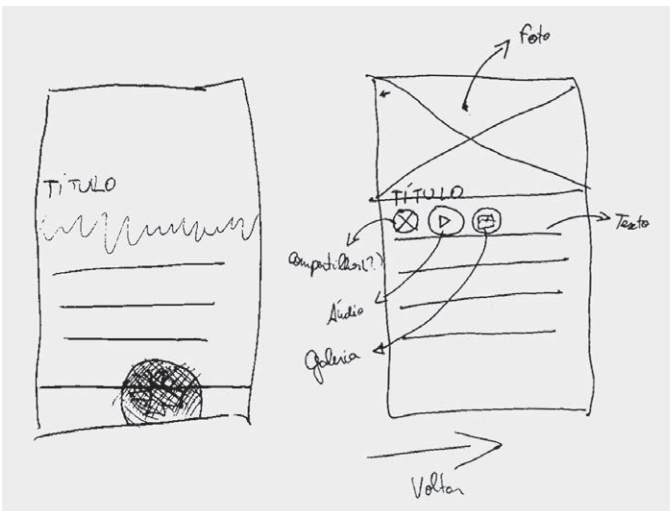


Figura 10 • Primeiros modelos em papel desenvolvidos para aplicação.

Figura 11 • Evolução do modelo para página de ponto de interesse.

Figura 12 • Modelo para página de perfil dos utilizadores.

3.2.3.1. Interfaces finais

Os modelos digitais foram todos construídos por meio do software de *design* de protótipos «Sketch», fazendo uso da biblioteca de elementos de interface do iOS. Optamos por esse sistema operativo por sua grande penetração no mercado mundial e a grande facilidade que apresenta no desenvolvimento desta linguagem. Vale lembrar que a transposição para um sistema Android é também possível, desde que com algumas adaptações na interface [Figura 13].

Na página inicial o utilizador pode fazer *login*, criar a conta e recuperar a senha. Neste ecrã, a imagem de fundo é formada por um vídeo em *loop* que mostra diversos pontos turísticos da cidade de Aveiro. No cadastro é possível recorrer aos dados do Facebook e do Google para agilizar o processo de inscrição [Figura 14].



Figura 13 • Página inicial da aplicação «Aveiro na Mão».

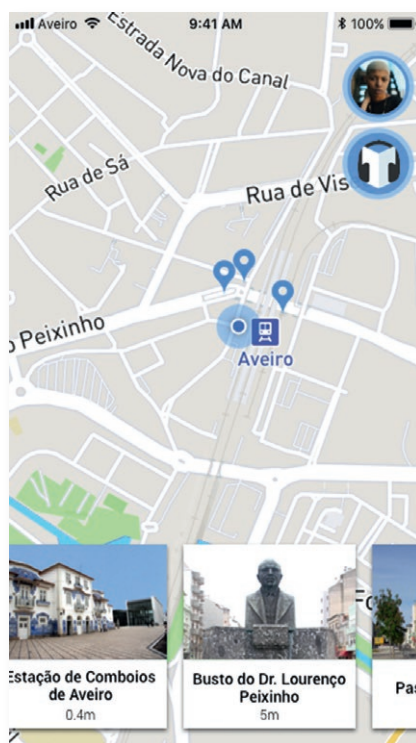


Figura 14 • Mapa com marcações e listagem de pontos de interesse.

Após o *login*, o utilizador tem acesso aos pontos de interesse, podendo aceder a eles de duas maneiras: uma, correndo a lista presente na base inferior, lateralmente, da direita para a esquerda e, outra, carregando diretamente nos pinos presentes no mapa. Ambas as opções levam o utilizador para a página específica daquele ponto escolhido. Também é aqui que é possível ativar o modo mapa sonoro e abrir a página de perfil do utilizador [Figura 15]. Na página de cada ponto de interesse encontra-se o título, uma foto ilustrativa atual, o *player* de áudio, o texto com a história e a galeria de imagens [Figura 16].

Na página do perfil do utilizador é possível configurar as informações pessoais, visualizar a lista de pontos já visitados, visualizar a lista com os pontos favoritos, recorrer à ajuda e sair da conta pessoal.

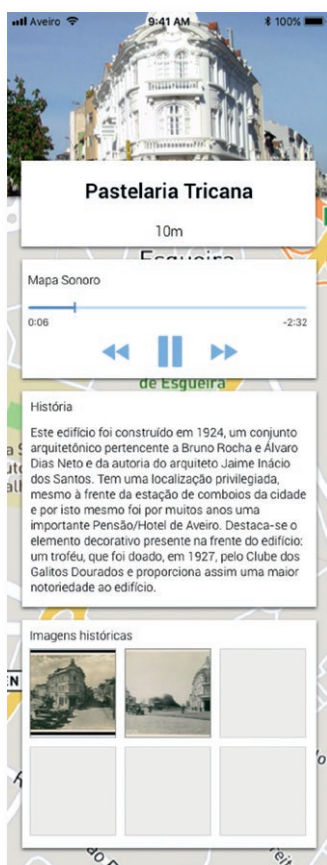


Figura 15 • Exemplo de página de ponto de interesse.

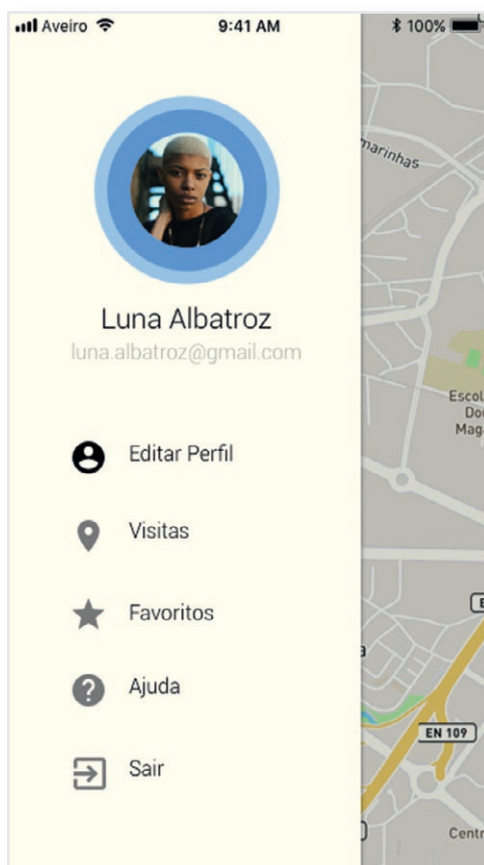


Figura 16 • Página do perfil do utilizador.

3.2.4. Identidade Visual e Divulgação

Ao imaginarmos o *design* da aplicação percebemos a necessidade de desenvolver uma marca que representasse a proposta que estávamos a desenvolver. Por nossa proposta de aplicação estar fortemente relacionada ao mapeamento da cidade, quisemos representar a relação desse mapeamento que com a presença do dispositivo móvel, integrando as duas.

Optamos também por nomear a aplicação de «Aveiro na Mão» por este nome remeter a ideia de que queremos passar. A aplicação põe literalmente na mão do utilizador os conteúdos e informações que ele precisa para conhecer alguns pontos da cidade visitada. Somos um guia, similar aos já conhecidos, mas temos a componente digital que permite interatividade e atualização constante de conteúdos.

Assim chegamos a marca que adotamos neste projeto [Figura 17]. Como parte do exercício de imaginação aqui desenvolvido, também chegamos a uma possibilidade de divulgação da aplicação. Propomos um cartaz que convida os possíveis interessados a conhecerem a aplicação (Figura 18).

A proposta é que esse cartaz fique exposto em pontos estratégicos da cidade, em especial em pontos de grande passagem de turistas, como junto a Estação de Comboios, ao longo da Avenida Dr. Lourenço Peixinho, e na zona da Praça do Peixe, como se exemplifica na Figura 19.



Figura 17 • Marca adotada para a aplicação «Aveiro na Mão».

Figura 18 • Cartaz de divulgação da aplicação.

Figura 19 • Exemplos de possíveis aplicações para o cartaz de divulgação.

3.3. OPERACIONALIZAÇÃO DA APLICAÇÃO «AVEIRO NA MÃO»

3.3.1. Pontos de Interesse

A nossa aplicação foi pensada para a cidade de Aveiro, mas a proposta é que iniciativas similares possam ser replicadas em qualquer outro contexto geográfico. Neste caso, dentro da cidade de Aveiro optamos por elaborar, neste trabalho, um estudo que abarcasse somente os pontos de história e memória de interesse ao longo da Avenida Dr. Lourenço Peixinho. Escolhemos um ponto que no primeiro momento não parecesse de grande interesse turístico justamente para mostrar o grande número de possibilidades de aplicação de nossa metodologia.

Usamos quatro critérios para selecionar os pontos de interesse a integrar neste protótipo: recorrência de referências nas entrevistas realizadas junto de moradores antigos; presença em guias turísticos; abundância de dados levantados em nossa pesquisa bibliográfica; e destaque na paisagem da Avenida.

Neste segmento apresentamos a compilação de todos os dados selecionados para cada página específica, de cada um dos 10 pontos escolhidos. No final de cada segmento apresentamos a imagem escolhida para figurar como a principal do ponto de interesse, as outras imagens escolhidas para cada ponto podem ser vistas no anexo 5. Na Figura 20 estão listados todos os pontos, suas respectivas localizações e a área de influência que ativa o conteúdo em áudio.



Figura 20 • Pontos escolhidos e áreas de ativação do conteúdo em áudio.

3.3.1.1. Estação de Comboios

A Estação de Comboios funciona como um cartão de boas-vindas aos visitantes da cidade de Aveiro. O prédio atual tem um aspecto moderno, mas a ferrovia passa por aqui desde 1864 (R. M. Oliveira, 2001), mas quase não foi assim. No primeiro momento o caminho de ferro que ligaria Lisboa ao Porto não passava por esta região, mas por pressão do político aveirense José Estêvão (R. M. Oliveira, 2001; Sardo & Brandão, 2010) os planos, e o futuro da cidade de Aveiro, foram mudados.

José Estêvão, que como deputado influenciou a passagem do caminho de ferro até o Porto, aqui junto a Aveiro. Porque esta estação não vem de 1800... aliás é uma das estações mais lindas em termos de azulejaria, não é? Já reparou naquilo? (Roberto)

Na saída que fica em direção à Avenida Dr. Lourenço Peixinho vê-se o prédio antigo. Os painéis de azulejos que revestem a fachada são da fábrica Fonte Nova, aqui mesmo da cidade, e foram autoria de Licínio Pinto e de Francisco Pereira (R. M. Oliveira, 2001). As imagens pintadas recriam figuras, monumentos e atividades da região de Aveiro.

Esta parte que agora está fechada, era a estação, era tudo. Era a sala de espera, era o bar, era tudo aquilo, não é? Portanto isto é tudo novo, tem muitos poucos anos. (Alice)

A inauguração do novo prédio foi em 2005, mais moderno, espaçoso e melhor estruturado para receber a crescente demanda que a estação e a cidade de Aveiro viviam, e ainda vivem.

Eles fizeram porque a outra já estava ultrapassada, foi dimensionada para um determinado tipo de tráfego. Há muita gente de Aveiro que trabalha no Porto, em Ovar e vice-versa, vem trabalhar para Aveiro e estudar. Segundo dizem, foi dinheiro bem gasto, eu diria que 70%. (Roberto)

Mas o sentimento não é compartilhado por todos.

Eu gostava mais da antiga, não é, claro que esta é mais funcional, não tem que se atravessar a linha... Antigamente tinha de atravessar a linha, agora tem aquele túnel, mas é desconfortável, é fria; também a gente passa muito vento. É o progresso, não é? (Alice)

O antigo prédio não foi posto abaixo, mas a ação do tempo e o pouco trabalho de conservação talvez encarreguem-se do serviço. A promessa da autarquia era abrigar aqui um museu de arte contemporânea, por enquanto apenas na promessa (Santana, 2018).

A estação velha é um edifício muito interessante, ainda tem todos aqueles azulejos, tem grande valor artístico e, portanto, é uma demonstração da arte e da azulejaria nacional muito interessante não é, portanto, é um painel de muito interesse. (Bruno)

A partir daqui, seguindo essa grande avenida, é possível chegar ao centro de Aveiro, mas até lá ainda há muito história para conhecer.



Figura 21 • Foto de capa do ponto Estação de Comboios.

3.3.1.2. Busto do Dr. Lourenço Peixinho

A história do Dr. Lourenço Peixinho confunde-se com a da avenida a quem deu o nome. Foi ele que, em janeiro de 1918, tomou a primeira atitude que levou a construção da avenida que se tornou importante ponto de passagem para os cidadãos e visitantes de Aveiro, um pedido de empréstimo de 100 contos, a juro de 8% ao ano (R. M. Oliveira, 2001; Sardo & Brandão, 2010). A história registra a presença e vigia constante da evolução dos

trabalhos, que acabaram por se arrastar durante toda década de 1920 (R. M. Oliveira, 2001).

Só havia aquela estação antiga, e a Avenida Lourenço Peixinho acabava ali, portanto, ia por ali a fora e por ali tinha ao final do passeio, tinha o busto do Doutor Lourenço Peixinho, que foi o presidente da câmara que lançou a obra, foi ele quem lançou a obra e depois era logo a estação e, portanto, dava ali mesmo. (Roberto)

O médico e político nasceu a 2 de maio de 1877 e morreu 7 de março de 1943. Esteve à frente da Câmara Municipal por 24 anos ininterruptamente, entre 1918 e 1942 (Sardo & Brandão, 2010). Foi de responsabilidade do médico, para além da abertura da avenida, o início do processo de eletrificação da cidade, a criação da «Sopa dos Pobres», da Santa Casa da Misericórdia, a rede de abastecimento de água, a construção do Estádio Municipal, entre outros feitos (R. M. Oliveira, 2001) que ajudam a explicar a presença desta homenagem em ponto tão nobre de Aveiro. O busto foi construído a mando da Câmara Municipal de Aveiro em 1952 e é obra do escultor José de Sousa Caldas (R. M. Oliveira, 2001).



Figura 22 • Foto de capa do ponto Busto do Dr. Lourenço Peixinho.

3.3.1.3. Pastelaria Tricana

Este edifício foi construído em 1924. Um conjunto arquitetónico pertencente a Bruno Rocha e Álvaro Dias Neto e da autoria do arquiteto Jaime Inácio dos Santos. Tem uma localização privilegiada, mesmo à frente da estação de comboios da cidade e por isto mesmo foi por muitos anos uma importante Pensão/Hotel de Aveiro (R. M. Oliveira, 2001). Destaca-se o elemento decorativo presente na frente do edifício: um troféu, que foi doado, em 1927, pelo Clube dos Galitos Dourados e proporciona assim uma maior notoriedade ao edifício.



Figura 23 • Foto de capa do ponto Pastelaria Tricana.

3.3.1.4. Centro Comercial Oita

Apresentado como «Um Símbolo de Progresso», o Centro Comercial Oita abriu suas portas em 28 de outubro de 1983. Era na época o maior centro comercial da cidade. O investimento foi feito por empresários da japonesa Oita, cidade com a qual Aveiro mantém um acordo de gemação desde 1978.

Oita vem do Japão, olha, o gajo é experto não é, e então ele quando vem, consegue trazer um grupinho de japoneses com maçaroca que eles tiram justamente com oh pá, que é uma área virgem, então vamos abrir o Oita. (Roberto)

Eu fui à inauguração, foi um acontecimento na cidade não é, o primeiro shopping, lembro-me que foi a primeira vez que comi caviar, e que assisti a ante-estreia daquele filme o 'Regresso de Jedi'. (Alice)

O cinema era o grande destaque do espaço, mas também foi vilão ao contribuir para o fechamento de importantes salas de cinema de rua, como a do Teatro Aveirense e do Cineteatro Avenida.

Lembro-me de ter assistido esse filme com minha mãe, enviaram convites para meu pai e eu fui com minha mãe para inauguração, fomos ao cinema, que era uma sala de cinema como nunca tínhamos visto não é, daquelas modernas, tinha as cadeiras brancas os detalhes vermelhos, era assim uma decoração extravagante pra altura. (Alice)

O surgimento de novos espaços comerciais, nomeadamente o Fórum Aveiro (1998), o Centro Comercial Glicínias (1999), o Aveiro Shopping Center (1999) e o Aveiro Retail Park (2002), contribuíram para a desertificação do comércio localizado na Avenida Lourenço Peixinho e com a crescente irrelevância deste centro comercial (Diário de Aveiro, 2011).



Figura 24 • Foto de capa do ponto Centro Comercial Oita.

3.3.1.5. Cineteatro Avenida

Esta importante construção da cidade de Aveiro foi obra do arquiteto Raúl Rodrigues Lima. Inaugurada em 29 de janeiro de 1949 como uma sala de cinema, teve como filme de estreia «Não há rapazes maus...», do realizador português Eduardo Maroto.

Eu dantes ia ao cinema, aliás, na minha juventude até adolescência, eu ia com alguma frequência ao cinema e por vezes até sucedia isto, em que eu ia a algum espetáculo geralmente as matinés aos domingos, e ia e via os documentários e depois vinha-me embora porque o filme não me interessava (Alice)

Foi um edifício que pretendia trazer para a província a semântica da monumentalidade, desenvolvido nos primeiros anos do Estado Novo. A construção levou 4 anos e trouxe para a cidade uma majestosa casa de espetáculos com capacidade de 1.370 pessoas (R. M. Oliveira, 2001).

Para além das sessões de cinema, o Cineteatro Avenida também foi palco de importantes lutas contra o regime ditatorial de Salazar. Este espaço recebeu três importantes congressos: o I Congresso Republicano, em 1957; o II Congresso Republicano, em 1969 e o III Congresso de Oposição Democrática, em 1973 (Sardo & Brandão, 2010). Foi durante esse último que a polícia de choque foi com toda a carga para cima dos participantes que tentavam fazer uma romagem à campa de Mário Sacramento, importante figura política que esteve envolvido na organização dos congressos, mas que acabou morrendo antes da realização do último (R. M. Oliveira, 2001; Sardo & Brandão, 2010).



Figura 25 • Foto de capa do ponto Cineteatro Avenida.

3.3.1.6. Exposição InVitro

A exposição urbana InVitro é composta de 11 esculturas feitas em aço, resina e pedra. As obras são do artista plástico Luís Queimadela e estavam inseridas na programação dos 250 anos da cidade de Aveiro, comemorados em 2009 (Correio do Vouga, 2009). Durante à promoção do lançamento, o autor declarou que a exposição «não procura um corpo eterno, imortal e perfeito, mas um corpo universal, ambivalente e cósmico. Trata-se de um corpo grotesco, que não procura a verticalidade, mas a horizontalidade como caminho, sendo no entanto um corpo a-histórico» (Portal D’Aveiro, 2009).

Isso veio talvez há sete anos, isso veio e depois ficou... Eu achei que era supostamente uma exposição itinerante, vinha e que depois ia mudar para outro local. E deixaram. Deixaram estas... estas peças... não sei muito bem qual é o objetivo, mas... (Alice)

Posteriormente à comemoração do aniversário da cidade, as obras foram adquiridas pela Câmara Municipal e hoje compõem a paisagem urbana de Aveiro. Outras obras do escultor Luís Queimadela podem ser visitadas em Viseu, Coimbra, São João da Madeira, Castelo de Paiva, Vila Pouca de Aguiar, Sernancelhe, Vouzela, São Pedro do Sul, Carvalhais e Oliveira do Hospital.



Figura 26 • Foto de capa do ponto Exposição InVitro.

3.3.1.7. Pastelaria Ramos

Inaugurada em 1929, a Pastelaria Ramos é uma das mais antigas casas produtoras de Ovos Moles de Aveiro. Mas não só desse doce vive a pastelaria, é daqui também a invenção dos famosos Cartuchos. Foi Fernando Magalhães, o primeiro chefe pasteleiro do local, que desenvolveu a receita há cerca de 40 anos: um bolo cilíndrico, constituído por massa de frutos secos e cacau, a base é confeccionada a partir de pão de ló com ovos moles e recheado com chantilly (Pastelaria Ramos, 2017).



Figura 27 • Foto de capa do ponto Pastelaria Ramos.

3.3.1.8. Café Avenida e Café Trianon

Os Cafés Avenida e Trianon já não existem, mas eles são parte importante da história de Aveiro. Fundados entre os anos 1930 e 1940, para além de ponto de encontro, os cafés acolheram importantes tertúlias de grande relevância cultural.

Um lá pra baixo que era o Trianon, que era um café enorme, que atravessava e entrava-se pela Avenida e saía-se pela rua de trás. Tinha um jukebox, que se punham moedas e ouvia-se música. Tinha mesas de bilhar lá atrás e as pessoas iam para lá, liam o jornal, conversavam, as pessoas mais velhas. (Alice)

Os temas debatidos nas tertúlias eram em geral de cariz opositor ao regime de Salazar. Mário Sacramento foi um dos ilustres participantes da tertúlia do Café Trianon (R. M. Oliveira, 2001).

O Trianon era um café em que, digamos funcionavam umas tertúlias da oposição, não é? Em que as figuras se encontravam ali da oposição, se encontravam e tinham uma espécie de tertúlias. Havia pessoas que sabiam perfeitamente... eu era umas das pessoas que sabia. Mas não, não frequentava (Bruno)

A participação de mulheres era interdita nessas reuniões. As que acompanhavam os maridos, acabavam sendo postas de lado, em outras mesas, onde apenas temas de domésticos ou de pouco relevo político era permitido. Cecília Sacramento, mulher de Mário, foi uma das que questionou essa barreira que afastava as mulheres da participação nos movimentos políticos e literários, sem qualquer possibilidade de reparação (R. M. Oliveira, 2001).



Figura 28 • Foto de capa do ponto Café Avenida e Café Trianon.

3.3.1.9. Monumento aos Mortos da Grande Guerra

Este monumento foi inaugurado em 27 de abril de 1934, em memória aos combatentes portugueses que perderam a vida durante a Primeira Guerra Mundial. Na parte frontal do pedestal, onde se apoia um soldado, em posição de atirador, figuram as armas de Aveiro, tendo na parte superior a legenda com os nomes dos soldados pertencentes ao concelho de Aveiro, desaparecidos em combate entre 1914 e 1918. A obra é de autoria do escultor José de Sousa Caldas, de Vila Nova de Gaia (R. M. Oliveira, 2001).



Figura 29 • Foto de capa do ponto Monumento aos Mortos da Grande Guerra.

3.3.1.10. Antiga Capitania do Porto de Aveiro

Durante a construção da Avenida Dr. Lourenço Peixinho muitos edifícios que estavam no caminho até à Estação de Comboios precisaram ser demolidos. Este é um dos que conseguiu ficar de pé e hoje é a construção mais antiga que a Avenida possui. A construção do prédio data de 1830, edificado por Joaquim José de Oliveira, por ordem de José Ferreira Pinto Bastos, fundador da Vista Alegre (R. M. Oliveira, 2001).

Outra coisa que também me lembro bastante é o edifício que agora é aquele último, que é o da capitania. Antigamente, era a capitania do porto de Aveiro. Eu ainda me lembro de ir lá ter explicações de inglês com a mulher do capitão do porto de Aveiro na altura (Alice)

Ao prédio já foram dadas diversas funções. Primeiro uma fábrica de moagens, depois depósito de produtos das minas do Braçal e do Palhal, posteriormente armazém de encaixotamento de laranjas, depois gráfica do jornal *Districto de Aveiro*. Apenas em 1925 é que a posse do prédio passa ao Ministério da Marinha que instala aqui os serviços de capitania até 1993 (R. M. Oliveira, 2001). Após quase ser demolido nos anos 1990, foi

recuperado e hoje abriga a Assembleia Municipal de Aveiro e salas de arte para exposições temporárias.



Figura 30 • Foto de capa do ponto Antiga Capitania do Porto de Aveiro.

4

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 da construção identitária 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. 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 das mídias locativas cumpre o papel de ligar digitalmente esses discursos aos pontos geográficos.

O protótipo da aplicação «Aveiro na Mão» permite 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 registram a existência, como o Monumento aos Mortos da Grande Guerra. Não pretendemos defender aqui que monumentos como aquele são de nenhuma importância, mas é relevante perceber como a população simplesmente não se reconhece nesses marcos das grandes histórias presentes na paisagem urbana.

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. Mesmo passando pelos mesmos lugares, a origem e o local onde se vive vai sempre condicionar o olhar. O Oita é um para quem viu a inauguração do lado de fora, e outro para quem foi convidado para a festa.

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. Um mergulho nos registros fotográficos ou uma incursão nas cartas e postais de possíveis entrevistados seria ainda mais enriquecedor do ponto de vista da construção das memórias coletivas das cidades.

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.

BIBLIOGRAFIA

- 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.). O'Reilly Media.
- Augé, M. (2007). *Não-Lugares: Introdução a Uma Antropologia da Sobremodernidade*. 90 Graus Editora.
- Behrendt, F. (2012). The sound of locative media. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 18(3), 283-295. <https://doi.org/10.1177/1354856512441150>
- Bernardino-Costa, J., Maldonado-Torres, N., & Grosfoguel, R. (Eds.). (2019). *Descolonialidade e pensamento afro-diaspórico* (2.ª ed.). Autêntica.
- Bruner, E. M. (2005). The Role of Narrative in Tourism. *On Voyage: New Directions in Tourism Theory*, 1-12.
- Calvino, I. (1990). *As Cidades Invisíveis* (D. Mainardi, Trad.). Companhia das Letras.
- Câmara Municipal de Aveiro. (2005). *Traços do Património Edificado 1920-1950* (M. Pinheiro, Ed.). Câmara Municipal de Aveiro.
- Candau, J. (2013). *Antropologia da Memória* (A. O. Cruz, Ed.; M. Lopes, Trad.). Instituto Piaget.
- Cartoga, F. (2001). *Memória, História e Historiografia*. Quarteto Editora.
- Certeau, M. de. (1998). *A Invenção do Cotidiano: Artes de Fazer* (E. F. Alves, Trad.). Editora Vozes.
- Clark, J. (2010). *Tapworthy: Designing Great iPhone Apps*. O'Reilly Media.

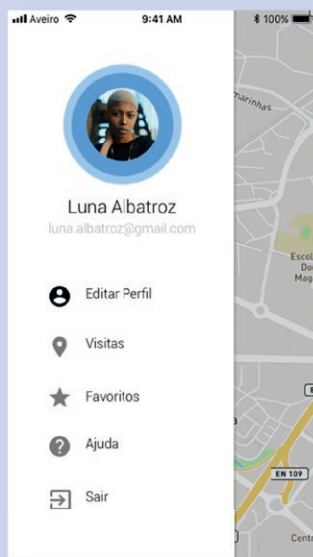
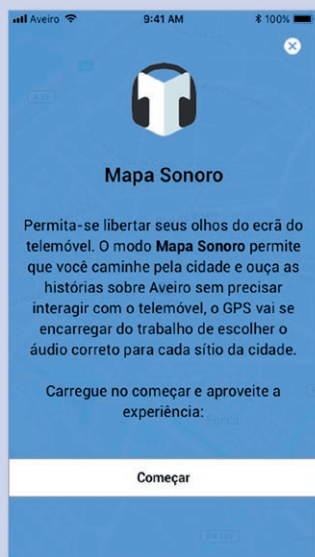
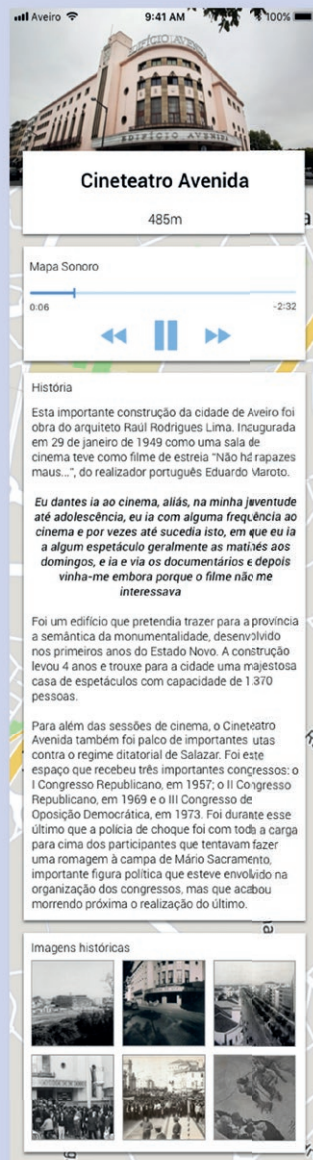
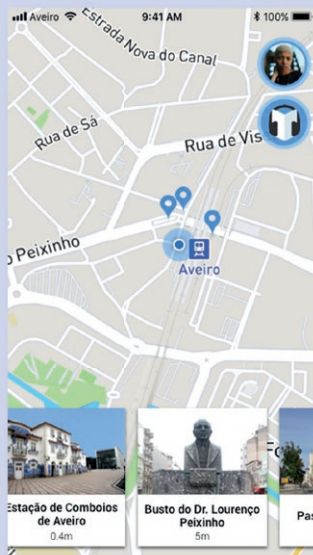
- Correio do Vouga. (2009, outubro 7). Luís Queimadela expõe «In Vitro». *Correio do Vouga*. <http://sites.ecclesia.pt/cv/luis-queimadela-expoe-in-vitro/>
- Cunha, M. R. da. (2013). Cidade e memória nas redes sociais na internet. *Comunicação, narrativas e territorialidades*, 16(3), 113-128.
- Diário de Aveiro. (2011, junho 20). Oita: Entre um passado famoso e um futuro improvável. *Diário de Aveiro*. <http://www.aveiro.co.pt/noticia.aspx?id=92853>
- Farman, J. (2012). *Mobile Interface Theory: Embodied Space and Locative Media*. Routledge.
- Farman, J. (Ed.). (2014). *The Mobile Story: Narrative Practices With Locative Technologies*. 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. (1986). Of Other Spaces (J. Miskowiec, Trad.). *Diacritics*, 16(1), 22-27. <https://doi.org/10.2307/464648>
- Halbwachs, M. (1990). *A Memória Coletiva* (L. L. Schaffter, Trad.). 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.). 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. Em L. Santaella & P. Arantes (Eds.), *Estéticas Tecnológicas: Novos Modos de Sentir* (pp. 207-230). EDUC.
- Lemos, A. (2009). Arte e Mídia Locativa no Brasil. *XVIII Encontro da Compós*.
- Lévy, P. (1996). *O que é virtual?* (P. Neves, Trad.). Editora 34.
- Lusa. (2019, outubro 15). *Alojamento local impulsiona construção em Aveiro para níveis anteriores à crise*. Sapo 24. <https://24.sapo.pt/atualidade/artigos/alojamento-local-impulsiona-construcao-em-aveiro-para-niveis-anteriores-a-crise>
- Lusa. (2023, fevereiro 16). *Governo vai deixar de conceder «vistos gold»*. Público. <https://www.publico.pt/2023/02/16/economia/noticia/governo-vai-deixar-conceder-vistos-gold-2039266>
- 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. (2017). Os Postais Ilustrados e o Contemporâneo. Em M. de L. Martins (Ed.), *Os Postais Ilustrados na Vida da Comunidade* (pp. 27-37). CECS – Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade.

- 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 (Y. A. Khoury, Trad.). *Projeto História*, 10, 7-28.
- Norman, D. A. (2004). Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things. Em The effects of brief mindfulness intervention on acute pain experience: An examination of individual difference. Basic Books.
- Oliveira, M. (2013). Sounds and Identity: The role of radio in community building. Em G. Stachyra (Ed.), *Radio – Community, Challenges and Aesthetics* (pp. 177-188). Maria Curie-Skłodowska University Press. <http://hdl.handle.net/1822/29509>
- Oliveira, M. (2015). Ressonâncias e dissonâncias: A rádio na frequência da Internet. Em L. Oliveira & V. Baldi (Eds.), *A insustentável leveza da web: Retóricas, dissonâncias e práticas na sociedade em rede* (pp. 215-232). EDUFBA. <http://hdl.handle.net/1822/40135>
- Oliveira, R. M. (2001). O Discurso da Cidade: Leituras da Avenida Lourenço Peixinho. Em *Colecção História*. Câmara Municipal de Aveiro.
- Pastelaria Ramos. (2017). *Pastelaria Ramos*. Pastelaria Ramos. <http://pastelariaramos.com>
- Pollak, M. (1989). Memória, esquecimento, silêncio (D. R. Flaksman, Trad.). *Estudos Históricos*, 2(3), 3-15.
- Pollak, M. (1992). Memória e Identidade Social (M. Augras, Trad.). *Estudos Históricos*, 5(10), 200-212.
- Portal D'Aveiro. (2009). *Exposição «In Vitro»*. Portal D'Aveiro. <http://www.aveiro.co.pt/agendacultural.aspx?id=2118>
- Richards, G. (2005). *Cultural Tourism in Europe* (G. Richards, Ed.). Association for Tourism and Leisure Education (ATLAS). <http://www.atlas-euro.org/pages/pdf/cultural%20tourism%20in%20europe.PDF>
- Ricoeur, P. (2007). *A memória, a história, o esquecimento* (A. François, Trad.). Editora da UNICAMP.
- Sá, A. (2008). A Web 2.0 e a Meta-Memória. Em M. de L. Martins & M. Pinto (Eds.), *5o Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação* (pp. 1426-1435).
- 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.
- Santana, M. J. (2018, maio 16). *Aveiro vai finalmente mostrar obras da «Colecção SEC»*. Público. <https://www.publico.pt/2018/05/16/local/noticia/localizaca-das-pecas-de-arte-entregues-a-aveiro-sera-conhecida-em-breve-1830144>


- Santana, M. J. (2023, maio 10). *Aveiro: Renovação da Av. Lourenço Peixinho desesperou comerciantes mas o fim está à vista*. Público. <https://www.publico.pt/2023/05/10/local/noticia/aveiro-renovacao-av-lourenco-peixinho-desesperou-comerciantes-fim-vista-2049195>
- Sardo, F., & Brandão, A. N. (2010). *Aveiro – Roteiros Republicanos*. QuidNovi.
- Turismo de Portugal. (2023). travelBI Open Data – Plataforma de Dados Abertos Georreferenciados do Turismo de Portugal, IP. <https://dadosabertos.turismo-deportugal.pt>
- Turismo de Portugal. (2022, novembro 14). *World Travel Awards 2022: Portugal conquista 12 prémios*. Turismo de Portugal. <https://www.turismodeportugal.pt/pt/Noticias/Paginas/world-travel-awards-2022.aspx>
- UNWTO (Ed.). (2022). UNWTO World Tourism Barometer and Statistical Annex, November 2022. *UNWTO World Tourism Barometer*, 20(6), 1-32. <https://doi.org/10.18111/wtobarometereng.2022.20.1.6>
- Wall, G., & Mathieson, A. (2006). *Tourism: Change, impacts, and opportunities*. Pearson Prentice Hall.

ANEXOS

Anexo 1: Capturas de ecrã da aplicação «Aveiro na Mão»



Aveiro 9:41 AM 100%



Café Avenida e Café Trianon

550m

Mapa Sonoro

0:06 -2:32

História

Os Cafés Avenida e Trianon já não existem, mas eles são parte importante da história de Aveiro. Fundados entre os anos 1930 e 1940, para além de ponto de encontro, os cafés acolheram importantes tertúlias de grande relevância cultural.

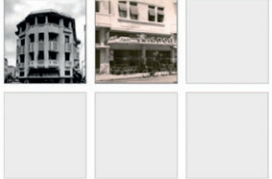
Um lá pra baixo que era o Trianon, que era um café enorme, que atravessava e entrava-se pela Avenida e saía-se pela rua de trás. Tinha um jukebox, que se punham moedas e ouvia-se música. Tinha mesas de bilhar lá atrás e as pessoas iam para lá, liam o jornal, conversavam, as pessoas mais velhas.

Os temas debatidos nas tertúlias eram em geral de cariz opositor ao regime de Salazar. Mário Sacramento foi um dos ilustres participantes da tertúlia do Café Trianon.


O Trianon era um café em que, digamos funcionavam umas tertúlias da oposição, não é? Em que as figuras se encontravam ali da oposição, se encontravam e tinham uma espécie de tertúlias. Havia pessoas que sabiam perfeitamente... eu era umas das pessoas que sabia. Mas não, não frequentava

A participação de mulheres era interdita nessas reuniões. As que acompanhavam os maridos, acabavam sendo postas de lado, em outras mesas, onde apenas temas de domésticos ou de pouco relevo político era permitido. Cecília Sacramento, mulher de Mário, foi uma das que questionou essa barreira que afastava as mulheres da participação nos movimentos políticos e literários, sem qualquer possibilidade de reparação.

Imagens históricas



Aveiro 9:41 AM 100%



Aveiro 9:41 AM 100%

Um símbolo do progresso. Um monumento à fraternidade com Oita.

Para celebrar a sua ligação fraternal com a cidade de OITA no Açores, Aveiro ergue um edifício que na sua grandiosidade simboliza o progresso atingido pelas duas cidades. Chama-se "CENTRO OITA" e oferecerá a Aveiro mais habitação, mais comércio e um ponto de encontro de duas culturas ligadas desde há muitos séculos. Quando, necessariamente, foi apresentado às entidades oficiais de OITA, o "CENTRO OITA" venceu um concurso: "Argem" (obrigado).



Aveiro 9:41 AM 100%

Centro Comercial Oita

250m

Mapa Sonoro

0:06 -2:32

História

Apresentado como "Um Símbolo de Progresso", o Centro Comercial Oita abriu suas portas em 28 de outubro de 1983. Era na época o maior centro comercial da cidade. O investimento foi feito por empresários da japonesa Oita, cidade com a qual Aveiro mantém um acordo de gemação desde 1978.

Oita vem do Japão, olha, o gajo é experto não é, e então ele quando vem consegue trazer um grupinho de japoneses com maçaroca que eles tiram justamente com oh pá, que é uma área virgem, então vamos abrir o Oita.

Eu fui à inauguração, foi um acontecimento na cidade não é, o primeiro shopping, lembro-me que foi a primeira vez que comi caviar, e que assisto ao a ante-estreia daquele filme o 'Retorno de Jedi'.

O cinema era o grande destaque do espaço, mas também ele vilão ao contribuir para o fechamento de importantes salas de cinema de rua, como a do Teatro Aveirense e do Cineteatro Avenida.

Lembro-me de ter assistido esse filme com minha mãe, enviaram convites para meu pai e eu fui com minha mãe para inauguração, fomos ao cinema, que era uma sala de cinema que também como nunca tínhamos visto não é, daquelas modernas, tinha as cadeiras brancas os detalhes vermelhos, era assim uma decoração extravagante pra altura.

O surgimento de novos espaços comerciais, nomeadamente o Fórum Aveiro (1998), o Centro Comercial Gilcinias (1999), o Aveiro Shopping Center (1999) e o Aveiro Retail Park (2002), contribuíram para a desertificação do comércio localizado na Avenida Lourenço Peixinho e com a crescente irrelevância deste centro comercial.

Imagens históricas



Anexo 2: Vídeo do protótipo em uso

Vídeo com imagens do protótipo da aplicação «Aveiro na Mão» em uso.



<https://youtu.be/PoNxbRoUgOk>

Anexo 3: Mapa Sonoro da Estação de Comboios

Exemplo de áudio pensado para os pontos de interesse da aplicação.



<https://youtu.be/x2N-uGzOJJs>

Ficha Técnica

Entrevistas e Guião: Alexandre Almeida

Narração: Catarina Carvalho

Montagem: Rodolfo Gomes Pereira

BG: Stratosphere, por Adam Vitovsky

ESTAÇÃO DE COMBOIOS

TEC	LOC
<p> P1</p> <p> ÁUDIO 1: José Estêvão, que como deputado influenciou a passagem do caminho de ferro até o Porto, aqui junto a Aveiro. Porque esta estação não vem de 1800... alias é uma das estações mais lindas em termos de azulejaria, não é? Já reparou naquilo?</p>	<p>A ESTAÇÃO DE COMBOIOS FUNCIONA COMO UM CARTÃO DE BOAS-VINDAS AOS VISITANTES DA CIDADE DE AVEIRO. O PRÉDIO ATUAL TEM UM ASPECTO MODERNO, MAS A FERROVIA PASSA POR AQUI DESDE 1864, MAS QUASE NÃO FOI ASSIM. NO INÍCIO O CAMINHO DE FERRO QUE LIGARIA LISBOA AO PORTO NÃO PASSAVA POR ESTA REGIÃO, MAS POR PRESSÃO DO POLÍTICO AVEIRENSE JOSÉ ESTÊVÃO OS PLANOS, E O FUTURO DA CIDADE DE AVEIRO, FORAM MUDADOS.</p> <p> ÁUDIO 1</p>
<p> P2</p> <p> ÁUDIO 2: Esta parte que agora está fechada, era a estação, era tudo, (...) era a sala de espera, era o bar, era tudo aquilo, não é? Portanto isto é tudo novo, tem muitos poucos anos. (A)</p>	<p>JUNTO A SAÍDA QUE FICA EM DIREÇÃO À AVENIDA DR. LOURENÇO PEIXINHO VÊ-SE O PRÉDIO ANTIGO. OS PAINÉIS DE AZULEJO QUE REVESTEM A FACHADA SÃO DA FÁBRICA FONTE NOVA, AQUI MESMO DA CIDADE, E FORAM AUTORIA DE LÍCINIO PINTO E DE FRANCISCO PEREIRA. AS IMAGENS PINTADAS RECRIAM FIGURAS, MONUMENTOS E ATIVIDADES DA REGIÃO DE AVEIRO.</p> <p> ÁUDIO 2</p>
<p> P3</p> <p> ÁUDIO 3: Eles fizeram porque a outra já, já estava ultrapassada, foi dimensionada para um determinado tipo de tráfego, há muita gente de Aveiro que trabalha no Porto, em Ovar e vice-versa, vem trabalhar para Aveiro e estudar. (...) segundo dizem, (...) foi dinheiro bem gasto, diria que 70%. (B)</p>	<p>A INAUGURAÇÃO DO NOVO PRÉDIO OCORREU EM 2005, MAIS MODERNO, ESPAÇOSO E MELHOR ESTRUTURADO PARA RECEBER A CRESCENTE DEMANDA QUE A ESTAÇÃO E A CIDADE DE AVEIRO VIVIAM, E AINDA VIVEM.</p> <p> ÁUDIO 3</p>

ESTAÇÃO DE COMBOIOS

TEC

LOC



P4

MAS O SENTIMENTO NÃO É COMPARTILHADO POR TODOS.



ÁUDIO 4: Áudio 4: Eu gostava mais da antiga, não é, claro que esta é mais funcional, não tem que se atravessar a linha... Antigamente tinha de atravessar a linha, agora tem aquele túnel, mas é desconfortável, é fria; também a gente passa muito vento. É o progresso, não é? (A)



ÁUDIO 4



P5



ÁUDIO 5: A estação velha é um edifício muito interessante, ainda tem todos aqueles azulejos, tem grande valor artístico e, portanto, é uma demonstração da arte e da azulejaria nacional muito interessante não é, portanto, é um painel de muito interesse. (C)



ÁUDIO 5



P6

A PARTIR DAQUI, SEGUINDO ESSA GRANDE AVENIDA, É POSSÍVEL CHEGAR AO CENTRO DE AVEIRO, MAS ATÉ LÁ HÁ MUITO HISTÓRIA A CONHECER.

Anexo 5: Imagens associadas a cada um dos pontos de interesse

ESTAÇÃO DE COMBOIOS



BUSTO DO DR. LOURENÇO PEIXINHO



PASTELARIA TRICANA



CENTRO COMERCIAL OITA

Um símbolo do progresso. Um monumento à fraternidade com Oita.

Para eternizar a sua ligação fraternal com a cidade de OITA no Japão, Aveiro ergue um edifício que na sua grandiosidade simboliza o progresso atingido pelas duas cidades. Chama-se "CENTRO OITA" e oferecerá a Aveiro mais habitações, mais comércio e um ponto de encontro de duas culturas ligadas desde há muitos séculos. Quando, recentemente, foi apresentado às entidades oficiais de OITA, o "CENTRO OITA" mereceu um comentário: "Ariгато" (obrigado).



Condições de Venda.

1 - A nossa preocupação é oferecer condições de pagamento capazes de tornar acessíveis a aquisição das habitações, assim como os serviços de crédito Especializados, nomeadamente a FIDELIDADE CREDITO E CREDITO A HABITAÇÃO.

2 - Para facilitar a tarefa dos nossos clientes, fomos-lhe disponibilizado antes um serviço de apoio no recurso ao crédito e também junto de organismos fiduciários tais como Cartórios Notariais, Conservatórias de Registo, etc.

Administração e Vendas.

O CENTRO OITA representa, também, bons serviços. No nº 48 da Avenida Lourenço Peixinho, encontra um Stand de Vendas com um ambiente acolhedor que lhe ajudará. Ali, poderá usufruir das facilidades prestadas por um atendimento competente. Depois, a Administração do CENTRO OITA garante-lhe o maior apoio na concretização da sua compra. Um serviço seguro e eficiente. Uma vontade de responder pontualmente às exigências de um grande empreendimento.

Localização



Edifício OITA - Av. Lourenço Peixinho, 44 a 48
Stand de vendas - Av. Lourenço Peixinho, 46



digno de Aveiro, digno de si

Um símbolo do progresso. Um monumento à fraternidade com Oita.

Para eternizar a sua ligação fraternal com a cidade de OITA no Japão, Aveiro ergue um edifício que na sua grandiosidade simboliza o progresso atingido pelas duas cidades. Chama-se "CENTRO OITA" e oferecerá a Aveiro mais habitações, mais comércio e um ponto de encontro de duas culturas ligadas desde há muitos séculos. Quando, recentemente, foi apresentado às entidades oficiais de OITA, o "CENTRO OITA" mereceu um comentário: "Ariгато" (obrigado).

"SHOPPING CENTER OITA" é o maior centro comercial de Aveiro. O eixo do CENTRO OITA, ali se para lhe dar uma noção aproximada do dimensão do Shopping Center. Quatro pisos unidos a Avenida Lourenço Peixinho com a Rua Conselheiro Rocha e Cunha, que ocupam 7.120 m². Nas plantas verá mais: Ampla galeria, comunicações verticais por elevadores e vãos esquadrais; Lojas para pequeno e grande comércio que vão de 20m² a 182 m²; Pequenas lojas e grandes lojas com 214 m²; uma sala polivalente com 197 poltronas em suficiente; uma moderna e sofisticada zona de comércio que traz a Aveiro mais gente, alegria, vida, comodidade e pelo facto de oferecer uma grande "shopping" ponto de vida e tranquilidade. No SHOPPING CENTER OITA também a sua loja vale mais.

Escritórios só com 3 paredes para empresas que gostam de ser notadas. Nos 4 pisos superiores do CENTRO OITA, para o lado da Avenida, estão implantados os escritórios. Há 40 metros quadrados, 30 tipos 3 paredes. A quarta é uma superfície envidraçada que enche de luz o ambiente de trabalho. Esse é apenas um aspecto que enriquece os escritórios independentes que vão de 40 m² aos 96 m². Um gestor que analise as plantas dos escritórios OITA fica convencido. Além disso não precisa de se preocupar com a imagem. A sua empresa fica no CENTRO OITA. Isso já ainda mais valor ao seu escritório. Sala, 3 quartos, 2 quartos banhos e armários embutidos para quem vive no CENTRO OITA. Aqui a qualidade de vida foi buscar

enrichimentos à cultura tradicional japonesa. Nas habitações do CENTRO vive-se OITA. O lar é estendido do repositório interior. O espaço, o ambiente, a funcionalidade e a compartimentação foram criados para que cada pessoa goze a sua privacidade e cultive a família. Observe minuciosamente a planta de uma habitação do CENTRO OITA. As salas comuns têm, também, uma parede envidraçada que as ilumina de luz; O seu quarto principal pode ser de 18 m² ou o A zona de quartos é separada por um autocellulosa. A cozinha é equipada e não precisa de atravessar a casa para a cozinha. O equipamento é completo. Há recepções e armários que chegam até toda a família. Ali adaptam-se a si. Uma habitação assim é para viver com qualidade, para cultivar a vida. Uma habitação do CENTRO OITA vale realmente mais.

Aqui a qualidade de vida foi buscar



Declaração Conjunta

Inspiradas pelas relações históricas iniciadas na primeira metade do Século XII entre Portugal e Funai, de Bungo (actual Vila), as Cidades de Aveiro e de Vila desejam ardentemente incrementar a amizade entre os seus cidadãos, intensificando ao mesmo tempo o intercâmbio cultural e económico entre ambas e contribuindo para uma maior aproximação entre Portugal e o Japão.

Com votos pela maior prosperidade para o Japão e para Portugal e por uma paz mundial permanente, as duas Cidades declaram-se cidades irmãs.

Aveiro, 10 de Outubro de 1978

O Presidente da Câmara
Municipal de Vila

佐藤益美

Testemunha:

O Presidente da Assembleia
Municipal de Vila

牧 辰 夫

O Presidente da Câmara
Municipal de Funai

João Gomes Pereira

Testemunha:

O Presidente da Assembleia
Municipal de Funai

António Manuel Machado

大分・アベイロ姉妹都市提携共同宣言

大分市とアベイロ市とは16世紀前半の昔豊後
府内(大分)を通じて日本に西政文化をもたらした
ポルトガル国との歴史的友好関係の上において
両市民の相互理解と友好と深めるとともに
文化経済等積極的な交流に努め両国
親善の発展に寄与することを願っております。
両市は、日本ポルトガル両国の発展と世界恒久
平和を祈念し両市民の絶大な賛意のもとに
この姉妹都市として提携協定を宣言します。

1978年10月10日

大分市長
佐藤益美
五人
大分市議会議長
牧辰夫

アベイロ市長
João Gomes Pereira
五人
アベイロ市議会議長
António Manuel Machado

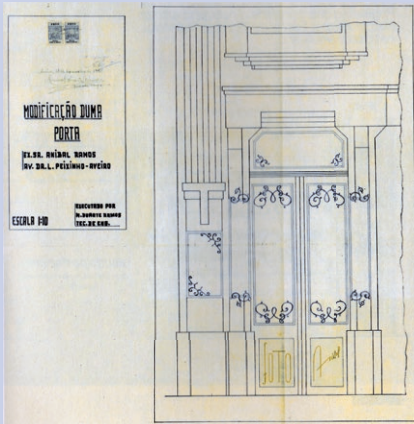
CINETEATRO AVENIDA



EXPOSIÇÃO INVITRO



PASTELARIA RAMOS





MONUMENTO AOS MORTOS DA GRANDE GUERRA



ANTIGA CAPITANIA DO PORTO DE AVEIRO



SOBRE O AUTOR



ALEXANDRE RODOLFO ALVES DE ALMEIDA:

Mestre em Mídia Interativos (2019), pela Universidade do Minho – Instituto de Ciências Sociais e Graduado em Comunicação Social – habilitação em Jornalismo (2009), pela Universidade da Amazônia – Centro de Estudos Sociais Aplicados. Frequenta o Doutoramento no Programa Doutoral em Estudos Culturais na Universidade de Aveiro (UA) desde 2019. É investigador do Centro de Línguas,

Literaturas e Culturas (CLLC/UA) e bolsheiro de doutoramento (UI/BD/151280/2021) financiado pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT).

TÍTULO: Aveiro na Mão: cultura, tecnologia e memória da cidade

AUTOR: Alexandre Rodolfo Alves de Almeida

FOTO DA CAPA: Leandro Barreto [Unsplash]

FOTO DA CONTRACAPA: Rodolfo Gomes Pereira

CONCEÇÃO GRÁFICA: Edições Afrontamento, Lda.

Rua de Santa Catarina, 895 – 2.º Dto. / 4000-455 Porto

www.edicoesafrontamento.pt | comercial@edicoesafrontamento.pt

ISBN: 978-972-36-2040-5

IMPRESSÃO E ACABAMENTO: DPS – Digital Printing Services

1.ª edição: novembro de 2023

Este livro está licenciado sob uma licença Creative Commons CC BY 4.0.

Texto da licença: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt>

Esta obra foi financiada com fundos nacionais, através da Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito do projeto UIDB/04188/2020.



«Esta obra reflete a interrelação entre o que considero a essência ou a tônica do turismo – a necessidade de suporte ao conhecimento inerente ao deslocamento humano temporário – com a forma como as novas tecnologias da comunicação, em especial as mídias locativas, podem atuar neste sentido. O autor, no entanto, oferece um salto quântico no que diz respeito ao tema quando reflete, de forma inédita, a relação entre as mídias locativas e a valorização da memória das populações e a promoção de diálogo entre as memórias locais e a história oficial utilizada para o turismo».

Gabriela Nicolau dos Santos [Prefácio]



cllc
universidade de aveiro
centro de línguas, literaturas e culturas



Fundação
para a Ciência
e a Tecnologia

Projeto: UIDB/04188/2020

9 781234 567897



ISBN 978-972-36-2040-5