



Pedro Mascarenhas de Souza Pinheiro

**Cidade Como Tela: memórias urbanas,
construção participativa e turismo no espaço
público de Pelotas – Brasil**

Tese de Doutoramento em Arte dos Media apresentada
na Universidade Lusófona do Porto para a obtenção do
grau de Doutor

Trabalho realizado sob orientação da

Professora Doutora Andreia Pinto de Sousa

Setembro de 2022



Pedro Mascarenhas de Souza Pinheiro

**Cidade Como Tela: memórias urbanas,
construção participativa e turismo no espaço
público de Pelotas – Brasil**

Tese de Doutoramento em Arte dos Media apresentada na
Universidade Lusófona do Porto para a obtenção do grau de
Doutor

Tese defendida em provas públicas na Universidade Lusófona
do Porto no dia 22/09/2022 perante o júri seguinte:

Presidente:

Professora Doutora Isabel Maria Pérez da Silva Babo Lança

Arguentes:

Professor Doutor Daniel Brandão (Universidade do Minho)

Professora Doutora Larissa Patron Chaves (Universidade
Federal de Pelotas)

Vogais:

Professor Doutor Manuel Luís Bogalheiro da Rocha
(Universidade Lusófona do Porto)

Professora Doutora Maria José Lisboa Brites de Azeredo
(Universidade Lusófona do Porto)

Orientadora:

Professora Doutora Andreia Pinto de Sousa

Setembro de 2022



É autorizada a reprodução integral desta tese/dissertação apenas para efeitos de investigação, mediante declaração escrita do interessado que a qual se compromete.

DEDICATÓRIA

A todas as memórias que não puderam ser preservadas.

AGRADECIMENTOS

Construir uma tese é um trabalho que envolve muitas pessoas, de forma direta ou indireta. Ao se fazer uma lista de agradecimentos se corre o risco de deixar tantos de fora.

Em um primeiro momento agradeço à Universidade Lusófona do Porto por me permitir cursar e finalizar este processo doutoral, com a concessão de uma bolsa de estudos.

À minha orientadora, professora doutora Andreia Pinto de Sousa, pelos ensinamentos, incentivo, compreensão e empatia durante todo este processo, pessoa ímpar que soube entender cada momento passado, que sempre acompanhou e se mostrou disponível para corrigir e indicar os melhores rumos a seguir.

Aos professores do Doutorado em Artes dos Media da Universidade Lusófona do Porto por me abrirem novos horizontes.

Um agradecimento especial ao meu filho Caetano Pinheiro, razão que me motiva diariamente e que enfrentou, junto a mim, a pandemia e o doutoramento.

A meus pais, irmãos, familiares e amigos que sempre incentivaram, torceram e se mostraram sempre presentes para dividir as dificuldades enfrentadas.

À Patrícia Fontoura da Silva pelo amor, parceria, companheirismo e paciência.

À Yasmin Barros que contribuiu sobremaneira para que este projeto fosse finalizado.

À Cristiane Berselli, Gisele Pereira, Liliane Caldas e Sarah Minasi por aceitarem contribuir e engrandecer o projeto Cidade Como Tela

Aos meus alunos do Curso Superior de Tecnologia em Hotelaria por compreenderem o momento e incentivarem a conclusão desta investigação.

Por fim, agradeço a todos que participaram, que dividiram suas histórias e suas memórias. Que enviaram materiais, responderam inquéritos e assim construíram de forma participativa e colaborativa este projeto.

RESUMO

A cidade é um palimpsesto de histórias vividas, escritas e reescritas sobre si mesmo, porém nunca totalmente apagadas. É nela que os acontecimentos, os personagens e os locais de memória se entrelaçam e criam lembranças que perduram nas narrativas de seus moradores e visitantes. Assim como a cidade, a memória se constrói e se molda na coletividade se constitui em um importante fator na construção da identidade e da identificação com o espaço vivido. Este trabalho visa compreender se a construção coletiva e colaborativa de um objeto virtual que colete, armazene e divulgue estas histórias urbanas contribui para a identificação do usuário do espaço público da cidade de Pelotas, extremo sul do Brasil e possui, em si, potencial turístico. Considerada uma investigação-ação esta pesquisa apresenta um caráter prático-teórico de construção concomitante, onde um suporta as criações, avaliações e correções de rumo do outro. A fundamentação teórica deste trabalho está alicerçada em temas como a memória, o narrador, as histórias urbanas, a cidade e o turismo. Construído sobre a metáfora da cidade como uma tela à espera de seu preenchimento por parte dos usuários e das próprias histórias o projeto possui abordagem metodológica tanto qualitativa quanto quantitativa, consideradas complementares para alcançar os resultados. A história oral, a gravação em vídeo, os elementos disruptivos de paisagem, a caminhada exploratória, o grupo focal e o inquérito aplicado a usuários do espaço público foram ferramentas utilizadas neste trabalho. Como resultados estão a construção de um ambiente virtual (www.cidadecomotela.com) de acesso gratuito, o mapeamento das memórias urbanas que demonstra a semelhança entre os locais de memória dos participantes do projeto e os locais turísticos da cidade de Pelotas, a elaboração de elementos disruptivos de paisagem, instalados no espaço urbano, que chamam a atenção de moradores e turistas e convidam a conhecer histórias que ocorreram nos locais por onde passam. A oferta de um atrativo turístico com foco no patrimônio histórico imaterial, representado por estas histórias e a observação de que as memórias urbanas influenciam, para os respondentes desta investigação, na identidade e na identificação com o local. Conclui-se que o projeto Cidade Como Tela pode sim servir como fator de identificação do usuário do espaço público com o município e possui potencial relevante como atrativo turístico cultural para a cidade de Pelotas.

Palavras-chave: Memórias urbanas; Arte participativa e colaborativa; Identidade e identificação; Turismo.

ABSTRACT

The city is a palimpsest of stories lived, written, and rewritten about itself but never completely erased. Here events, characters and places of memory intertwine and create memories that last in the narratives of its residents and visitors. Like the city, memory is built and moulded in collectivity, constituting an important factor in constructing identity and identification with the lived space. This work aims to understand if the collective and collaborative construction of a virtual object that collects, stores, and disseminates these urban stories contributes to the identification of the user of the public space of the city of Pelotas, extreme south of Brazil and has tourist potential. Considered action research, this research presents a practical-theoretical character of concomitant construction, where one supports the creations, evaluations, and corrections of the other's direction. The theoretical foundation of this work is based on themes such as memory, the narrator, urban stories, the city and tourism. Built on the metaphor of the city as a screen waiting for its completion by users and the stories themselves, the project has both a qualitative and quantitative methodological approach, considered complementary to achieve the results. Oral history, video recording, disruptive landscape elements, exploratory walking, focus group and survey applied to users of the public space were tools used in this work. As results are the construction of a free access virtual environment (www.cidadecomotela.com), the mapping of urban memories that demonstrate the similarity between the memory places of the project participants and the tourist sites of Pelotas, the elaboration of disruptive elements of landscape installed in the urban space which draw the attention of residents and tourists and invite them to learn about stories that occurred in the places where they pass. The offer of a tourist attraction focused on the intangible historical heritage, represented by these stories and the observation that urban memories influence the respondents of this investigation in the identity and identification with the place. The *Cidade Como Tela* project can indeed serve as a factor of identification of the user of the public space with the municipality and has relevant potential as a cultural tourist attraction for the city of Pelotas.

Keywords: Urban memories; Participatory and collaborative art; Identity and identification; Tourism.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - elementos de criação da memória. Adaptado de Pollak (1992)	27
Figura 2 - A importância do momento na construção da memória	28
Figura 3 - Formação da memória autobiográfica	33
Figura 4 - Características culturais presentes na memória coletiva	35
Figura 5 - Memória episódica - informação	38
Figura 6 - Memória episódica - operação.....	39
Figura 7 - Memória episódica - aplicação.....	40
Figura 8 - Aproximações entre arte e ciências	49
Figura 9 - Formas de arte surgidas a partir do século XX.....	50
Figura 10 - Semelhanças e diferenças entre artes e ciências.....	50
Figura 11 - Foldscope	52
Figura 12 - New look e traje tropical masculino	59
Figura 13 - Quem Matou Herzog.....	60
Figura 14 - Tropicália, de Hélio Oiticica.....	61
Figura 15 - Através, de Cildo Meireles	63
Figura 16 - Bichos, de Lygia Clark	64
Figura 17 - Miniaturas de Bichos - Lygia Clark.....	65
Figura 18 - Objeto – Novas Bases Para A Personalidade	66
Figura 19 - Exemplo de intervenção – objeto – NBP.....	67
Figura 20 - Exemplo de intervenção 2.....	67
Figura 21 - Cartaz Edifício Master	68
Figura 22 - O branco invade a cidade, de Hervé Fischer e Fred Forest.....	69
Figura 23 - Matéria de jornal sobre O branco invade a cidade.....	70
Figura 24 - Ensacamento.....	70
Figura 25 - ações Guerrilla Girls	71
Figura 26 - Museu da Pessoa.....	72
Figura 27 - Página inicial Museu do Resgate.....	73
Figura 28 - Parques e praças de Pelotas.....	89
Figura 29 - Classes, parâmetros, uso e propriedade dos espaços	105
Figura 30 - definições de turismo, OMT.....	111
Figura 31 - Definição de turismo, acadêmicos	112
Figura 32 - Níveis de análise websites de memória	115
Figura 33 - Tecnologias de informação e comunicação no turismo.	118
Figura 34 - Constructos investigados smart tourism.....	119
Figura 35 - European Capital of Smart Tourism	120
Figura 36 - European Capital of Smart Tourism categorias analisadas.....	120
Figura 37 - finalistas e vencedoras do prêmio European Smart Tourism	121
Figura 38 - cena real e cena performada	126
Figura 39 - Definições de experiências.....	127
Figura 40 - Análise em cinco dimensões	131
Figura 41 - Exemplo de cocriação.....	132
Figura 42 - Experiências virtuais.....	133

Figura 43 - Conceitos de autenticidade no turismo	134
Figura 44 - Ambient intelligence tourism.....	135
Figura 45 - Exemplo de uso de dispositivo móvel para aumento da informação	137
Figura 46 - Logotipo Museu do Ontem	138
Figura 47 - - Mapas do Rio de Janeiro	139
Figura 48 - Museu do Amanhã.	139
Figura 49 - La Cartagena de Gabo	140
Figura 50 - Projeto Cidade Aumentada	141
Figura 51 - Linha do tempo	145
Figura 52 - Objetivos e metodologias	146
Figura 53 - Página inicial www.cidadecomotela.com	152
Figura 54 - www.cidadecomotela.com	153
Figura 55 - Capa jornal Diário Popular	154
Figura 56 - Matéria Jornal Diário Popular	155
Figura 57 - Página inicial segunda versão.....	156
Figura 58 - Um pouco sobre nossas histórias.....	157
Figura 59 - Últimos vídeos.....	157
Figura 60 - Logotipos.....	158
Figura 61 - Modelos logotipo segunda versão	158
Figura 62 - Regiões de Pelotas	159
Figura 63 - Cartazes convite participação	161
Figura 64 - Conteúdo depositado nas caixas de correio	162
Figura 65 - Flyer e carta de apresentação.	163
Figura 71 - Elementos disruptivos de paisagem.....	168
Figura 72 - Código de barras	169
Figura 73 - Códigos QR com o logotipo do projeto	169
Figura 74 - - Mapa com histórias próximas	171
Figura 75 - A parede é a coisa política por excelência	174
Figura 76 - Roteiro do primeiro dia de caminhada exploratória.....	176
Figura 77 - Roteiro do segundo dia de caminhada exploratória.....	177
Figura 78 - Matriz de concordância e discordância.....	179
Figura 79 - Inquérito.....	184
Figura 80 - Elemento disruptivo de paisagem da história mais repetida.....	185
Figura 81 - Modelos de logotipo terceira versão	187
Figura 82 - Logotipo escolhido para a terceira versão do sítio do projeto.	188
Figura 83 - Imagens da terceira versão do sítio em preto e branco	188
Figura 84 - Botão convidando a participar e colaborar.....	189
Figura 85 - Categoriais iniciais de busca de vídeos	189
Figura 86 - Novos elementos disruptivos de paisagem	191
Figura 87 - Mapa mental do projeto	192
Figura 88 - Regiões de Pelotas	194
Figura 89 - Exemplo de elementos dispostos nas ruas	195
Figura 90 - Elemento disruptivo de paisagem praça Piratinino de Almeida	195
Figura 91 - Elemento disruptivo de paisagem.....	196
Figura 92 - Contatos de participantes. Whatsapp do projeto.....	198

Figura 93 - Materiais enviados por outras mídias. Acervo do autor	199
Figura 94 - Participante, nome do vídeo e local do vídeo enviado	202
Figura 95 - Cartaz alusivo a assaltos na região do Porto de Pelotas. Acervo do autor	205
Figura 96 - Grupo de equilibristas alemães	206
Figura 97 - Praça Coronel Pedro Osório	207
Figura 98 - Vista aérea praça Coronel Pedro Osório	210
Figura 99 - Carnaval da XV de Novembro	210
Figura 100 - bloco sereias da lagoa	211
Figura 101 - Enchente	213
Figura 102 - Cena final do vídeo Amoreiras	214
Figura 103 - Igreja Luterana São João	215
Figura 104 - Nível macro de análise	218
Figura 105 - Nível intermediário de análise	218
Figura 106 - Nível micro de análise	220
Figura 107 - Terceira versão do site	220
Figura 108 - Mapeamento das memórias	221
Figura 109 - Memórias ocorridas no bairro centro	222
Figura 110 - Histórias ocorridas no Laranjal	222
Figura 111 - Anglo UFPel	223
Figura 112 - Histórias Bom Jesus e Vila da Palha	224
Figura 113 - Museu da Baronesa	225
Figura 114 - Quadrado	225
Figura 115 - Mapa turístico de Pelotas	226
Figura 116 - Comparativo pontos turísticos e locais de memória	227
Figura 117 - experimento 1 elemento disruptivo	228
Figura 118 - Experimento 2 elemento disruptivo	229
Figura 119 - Experimento 3 elementos disruptivos.	230
Figura 120 - Elemento disruptivo de paisagem do redondo da praça	231
Figura 121 - Elemento disruptivo de Paisagem do Mercado Público	232
Figura 122 - Elemento disruptivo de paisagem jockey Club	233
Figura 123 - Elemento disruptivo de paisagem igreja Luterana	234
Figura 124 - Elemento disruptivo de paisagem trapiche	235
Figura 125 - elementos disruptivos de paisagem atualizados	236
Figura 126 - Constructos, concordâncias e discordâncias	268
Figura 127 - Gráfico faixa etária	270
Figura 128 - gráfico escolaridade	271
Figura 129 - Gráfico como conheceu o projeto	271
Figura 130 - Gráfico sobre a história assisitida	272
Figura 131 - Questão e referência bloco 1	274
Figura 132 - Nomes de referência questões bloco 2 identidade	277
Figura 133 - nomes de referência bloco vídeos caseiros	280
Figura 134 - nomes de referência bloco arte participativa	281
Figura 135 - Nomes de referência bloco turismo	282
Figura 136 - o projeto no espaço público	306

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - flyers distribuídos. Elaborado pelo autor	162
Tabela 2- Nome do vídeo, local e coordenadas	164
Tabela 3 - análise descritiva bloco memória	274
<i>Tabela 4 - Questões bloco 2.</i>	<i>278</i>
Tabela 5 - Bloco vídeos caseiros.....	280
Tabela 6 - Bloco arte participativa	281
Tabela 7 - bloco turismo.....	283
Tabela 8 - correlação bloco 1x2	284
Tabela 9 - correlação bloco 1 e 3	286
Tabela 10 - Correlação blocos 1 e 4	287
Tabela 11 - Correlação blocos 1 e 5	288
Tabela 12 - Correlação blocos 1 e 6	288

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

Aml – Ambient Intelligence

ANPTUR – Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em turismo

CGLU – Carta-Agenda pelo Direito à Cidade

C2C – Consumer to Consumer

DBLP – Digital Bibliography & Library Project

IPHAN – Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional

IoT – Internet of Things

ISCO – Internet Society

MASP – Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand

MET – Metropolitan Museum of Art

MIT – Massachusetts Institute of Technology

MoMA – The Museum of Modern Art

OMT – Organização Mundial do Turismo

ONU – Organização das Nações Unidas

QR Code – Quick Response Code

REUNI – Programa de Apoio a Planos de Reestruturação e expansão das Universidades Federais Brasileiras

TIC – Tecnologia de Informação e Comunicação

VDA – Video Data Analysis

Sumário

Introdução	16
1 Tintas e Pincéis	25
1.1 A memória individual e A memória coletiva	25
1.2 O Contador de Histórias	38
1.3 A construção participativa e colaborativa.....	47
1.4 A participação virtual e os vídeos caseiros.....	75
2 A tela em Branco	85
2.1 A Cidade e O Espaço Urbano.....	85
2.2 A memória do lugar e o lugar da memória	105
3 Exibição	110
3.1 Breve introdução ao turismo	110
3.2 A virtualidade no turismo.....	113
3.3 Turismo e autenticidade	124
3.4 As tecnologias de informação e comunicação no turismo	134
4 Procedimentos Metodológicos	144
4.1 História Oral	146
4.2 A gravação em vídeo	149
4.3 A execução do projeto	151
4.3.1 A criação do website – primeira versão	151
4.3.2 A busca por memórias.....	154
4.3.3 A Segundo Versão do Sítio	156
4.3.4 Cartazes e flyers	159
4.3.5 O Mapeamento das Memórias	164
4.3.6 Criação do Roteiro.....	165
4.3.7 As caminhadas exploratórias e o grupo focal	171
4.3.8 Inquérito com Usuários do Espaço Público Pelotense	180
4.3.9 Aplicação do inquérito	184
4.3.10 Formas de análise.....	186
4.3.11 A terceira versão do sítio.....	186
4.3.12 Os novos elementos disruptivos	190
4.4 Mapa mental do projeto	191
5 Resultados e discussão	193
5.1 A busca por memórias.....	193

5.2	Os vídeos enviados.....	200
5.3	O sítio virtual cidadecomotela.com	217
5.4	Situando as memórias.....	221
5.5	Os Elementos Disruptivos de Paisagem	227
5.6	A Caminhada Exploratória e o Grupo Focal	236
5.7	O Inquérito com os usuários do espaço público pelotense	268
5.7.1	Análise descritiva:.....	269
5.7.2	Análise de correlação	284
	Conclusão	291
	Post Scriptum	305
	Referências Bibliográficas:	308
	APÊNDICES	324
	Apêndice 1 – Termos de Consentimento Livre e Esclarecido	324
	Apêndice 2 – Guião dos temas para o Grupo Focal	328
	Apêndice 3 – Transcrição do Grupo Focal.....	329
	Apêndice 4 – Inquérito aplicado com usuários do espaço público.....	354
	Apêndice 5 – Usos verificados do QR Code.....	359
	Apêndice 6 – Os elementos disruptivos de paisagem.....	361

Introdução

O projeto Cidade Como Tela foi imaginado como uma forma de salvaguardar a memória de acontecimentos urbanos que tiveram como palco a cidade de Pelotas, no extremo sul do Brasil. Esta proposta toma forma a partir da intenção de criação de um espaço virtual onde seja possível coletar, armazenar e difundir material com este conteúdo. A busca por este material se funda na importância da narrativa como fator de identidade e de identificação com o espaço.

A memória é um fenômeno tanto individual quanto coletivo. Individual pois não resta dúvidas de que cada pessoa tem a sua memória sobre os acontecimentos ao longo da sua vida. E coletiva pois por mais que estejamos pensando em acontecimentos que certamente vivenciamos, a memória é construída em um ambiente social, submetida a flutuações, mutações e transformações constantes. A gravação audiovisual não estanca esta construção, acredita-se no efeito contrário, que ela impulsiona as transformações e edições da memória.

Neste trabalho busca-se um caráter ainda mais coletivo da memória, através das lembranças de acontecimentos ocorridos no espaço público, este, por definição, de uso comum aos habitantes/visitantes de uma localidade. Por possuir tais características, estes acontecimentos possuem a probabilidade de terem sido acompanhados por diversas pessoas, deixando em cada uma destas alguma lembrança.

Este caráter também possui a capacidade de moldar a memória. Quantas vezes já contamos e recontamos histórias para nossos grupos de convívio social? Quantas dessas vezes não somos corrigidos por alguém que tenha vivenciado estas histórias conosco? Ou por alguém que já nos tenha ouvido contá-la em outras tantas ocasiões? Quantas histórias julgamos conhecer e temos certeza de que as vivemos por já as termos escutado diversas vezes? Neste trabalho pretende-se abrir espaço para todas estas versões. Aliás uma das intenções desta pesquisa é justamente atingir o maior número de versões para o mesmo acontecimento, o que proporciona uma visão mais rica e completa para quem acessa o conteúdo.

Outro motivo do interesse por estas múltiplas versões é a busca pelo não silenciamento de vozes. Sabe-se que ao escolher uma versão oficial para algum acontecimento, é necessário deixar de lado tantas outras. Historicamente grupos dominantes têm o poder de moldar a narrativa da forma como mais convém. A construção de uma sociedade mais justa passa por um acesso democrático às formas de salvaguarda de materiais. Não se espera aqui neste trabalho o surgimento de temas polêmicos ou de discussões entre diferentes setores da sociedade, mas sim possibilitar a uma gama maior de pessoas o direito de contar suas versões de acontecimentos que lhe são caros.

O contributo pretendido com a realização desta tese está justamente na possibilidade de diferentes versões para os episódios urbanos. Para tanto se busca um caráter participativo e colaborativo na construção desta plataforma. O caráter participativo se dá no envio de material, na coletânea de histórias individuais solicitadas. Já o caráter colaborativo se dá de forma efetivamente na chance de complementação das histórias que já lá se encontram. Este complementar não é necessariamente acrescer à história, mas sim oferecer sua visão sobre o mesmo acontecimento, local ou personagem citado.

Se trata de acontecimento, local ou personagem pois são estes os três elementos de criação da memória, associados a um tempo cronológico que pode ser o segundo passado até nossa mais antiga lembrança. A priori qualquer ação é localizada em determinado tempo e em determinado espaço. E qualquer narrativa começa por situar o interlocutor nestes. A narrativa, assim como a memória, é fator determinante para a identidade e a identificação com o lugar. Estes aspectos são centrais para este trabalho.

É a partir da narrativa que se constrói esta identificação. Com lugares geográficos, com grupos sociais, com causas que apoiamos. As histórias de nossos antepassados chegam até nós antes mesmo de aprendermos a ler ou a escrever. A inserção em determinados locais só é possível com o aceite irrestrito a regras formuladas antes do nosso nascimento. No caso deste estudo pretende-se discutir a identificação com o espaço urbano, tema trabalhado no segundo capítulo desta tese. Esta identificação se dá, em um primeiro momento, no nascimento. Pelotenses, portuenses, brasileiros, portugueses já nascem com uma narrativa criada sobre seu lugar e ensinada desde sempre como forma de vida, como valores a serem respeitados e seguidos.

No entanto a identificação que se procura nesta investigação é aquela gerada a partir da vivência neste espaço urbano, a partir dos acontecimentos que fazem recordar praças, ruas, prédios e outros locais da cidade. A construção desta narrativa então passa a ser própria (considerando o aspecto coletivo da memória) e é com esta que se identifica os locais marcantes do espaço urbano. O ato de narrar estimula a memória e faz lembrar esta relação com o espaço. O que também acontece ao ouvir as histórias de terceiros.

Alguns dos efeitos advindos da globalização são a padronização e a homogeneização, principalmente no mundo ocidental. Encontram-se hoje nas mais diversas cidades repetições de elementos arquitetônicos, culturais, gastronômicos e comportamentais. Com a velocidade e a facilidade da comunicação, as informações chegam a qualquer canto do globo em poucos segundos o que faz com que aspectos de vida de outros lugares que antigamente dependiam de migrantes ou viajantes esporádicos para serem conhecidos, acabem sendo assimilados em tempo real.

Acredita-se que um ponto que não pode ser copiado de um lugar para o outro são as histórias ocorridas. O que faz com que elas carreguem um apelo cultural significativo para cada localidade. Estas histórias possuem capacidade de criar marcas para o local, a “Antiga, Mui Nobre, Sempre Leal e Invicta” Cidade do Porto ou a própria alcunha de “Tripeiros”, bem como Pelotas a “Princesa do Sul” ou “Capital Nacional do Doce” já conferem significado tanto para as cidades quanto para seus moradores. A partir destas identidades vão ocorrer, por parte dos habitantes a aproximação ou o afastamento, o enaltecimento ou a desvalorização.

O que vivi, imaginei, e o que imaginei, vivi. Assim Pedro Pérez (2019) abre seu livro, esta afirmação representa o caráter indelével da memória. Afinal lembrar é viver novamente e narrar é a tentativa de ordenar esta sequência nem sempre lógica de pensamentos. Não se aprisiona o pensamento, é dentro dele que nos perdemos e nos encontramos nas reminiscências do vivido. A confusão da memória expõe seu caráter autêntico (se lembro é porque ocorreu assim), caráter este sempre perseguido por sua filha história.

A memória é catalisadora da razão, é esta razão que diferencia os seres humanos de todos os outros animais. A memória na mitologia grega (Mnemosine) é responsável por nomear todos os objetos existentes. É esta divindade a responsável de ceder aos seres humanos a capacidade de reter conhecimento e transmiti-lo de forma oral. Le Goff (1999) dizia que a história deve esclarecer a memória e ajudá-la a retificar seus erros. Nesta afirmação está posto o caráter livre de amarras da memória, não é pressuposto desta a necessidade de veracidade e autenticidade “exigidas” da história (por mais que esta matéria também esteja sujeita a fragmentações e interpretações. O que, salienta Hannah Arendt (2007), não invalida a história (esta seria invalidada por oclusões ou manipulações do fato).

A memória, as histórias e as narrativas já foram largamente estudadas e utilizadas, tanto em trabalhos científicos quanto em projetos artísticos, das mais variadas formas. Nesta primeira, podemos citar a tese do professor Daniel Brandão (2014), da Universidade do Porto, intitulada Museu do Resgate, onde o autor incentiva a participação de usuários do Centro Histórico do Porto a gravarem seus movimentos cotidianos e a tese da professora Alessandra Flach (2013), da Universidade Federal do Rio Grande do Sul - Brasil, intitulada Vozes da memória, onde a autora defende a importância das histórias como forma de preservação da memória local através do estudo de um contador de histórias residente em um bairro popular no município de Porto Alegre.

Tendo clara esta diferença entre a memória e a história (enquanto ciência) cabe a este trabalho criar condições para que esta primeira seja ouvida e difundida. Para tal, pretende-se a criação de um sítio na internet onde se possa coletar, armazenar e divulgar vídeos individuais

onde os participantes relatem acontecimentos vividos por estes nas ruas da cidade de Pelotas. A escolha do sítio virtual se dá pela facilidade de uso e acesso que proporciona.

Outro fator decisivo para a escolha do sítio virtual é a possibilidade de acesso durante as vinte e quatro horas do dia e em todos os dias de ano, bem como a oportunidade de ingresso de material de participantes que estejam em qualquer lugar do mundo, dependendo apenas do acesso à internet. Este apenas, claro, configura-se em uma barreira também, uma dificuldade observada em um país como o Brasil, onde a dificuldade uso da rede global é bastante grande por diversos motivos como: falta de condições financeiras para o material necessário; falta de qualidade ou ausência de sinal; e desconhecimento das ferramentas de uso, entre outros.

Para mitigar estes problemas foram pensadas ações públicas de coleta do material audiovisual, como participações em eventos sociais públicos, presença em espaços de circulação de pessoas, comparecimento a centros comunitários de regiões da cidade. Infelizmente este trabalho foi organizado para ser realizado durante o ano de 2020. Com a pandemia do Coronavírus este trabalho de deslocamento se tornou impossível de ser realizado, tendo que operacionalizar as ações de coleta somente no formato virtual e, assim, diminuindo assim a possibilidade de participação.

Decidiu-se pelo formato audiovisual de participação, através da coleta de vídeos caseiros. Os vídeos caseiros estão cada vez mais presentes na sociedade informatizada em que vivemos. A diminuição dos custos de produção e edição deste material fez com que se tornasse uma importante forma de comunicação, sendo observados espaços exclusivos para este tipo de mídia (como o YouTube) ou espaços que as valorizem e permitam sua exposição e compartilhamento (aplicativos como o Instagram, Facebook, WhatsApp, além de sítios institucionais ou pessoais na internet, blogs e videoblogs).

Se há pouco tempo era necessário acesso a materiais profissionais de gravação, como câmeras e filmes que dependiam de avultosos investimentos financeiros para sua aquisição bem como uma expertise para manuseio deste material ou ainda de técnicas de edição, praticamente restritas a pessoas capacitadas para tal, hoje isto não se apresenta mais como realidade. A possibilidade de ter uma câmera portátil, instalada no telemóvel e acesso a programas digitais de edição (bem como a instruções de uso) fez disseminar estas mídias, tanto o filme, quanto a fotografia, em todas as regiões do mundo.

Porém encontra-se aqui a mesma dificuldade que a observada no acesso à internet. Por mais disseminado que esteja o uso do telemóvel, a aquisição de formas digitais de gravação e o compartilhamento de conteúdo, uma parcela significativa da população brasileira ainda não tem condições de compra deste material. Outros tanto possuem estas condições, mas não o conhecimento necessário para que sejam utilizados. Isto demanda uma participação do autor

também na gravação destas histórias. Esta ideia também sofreu mudanças com a Covid-19 que se abateu sobre o mundo e com principal intensidade nos Estados Unidos da América e no Brasil (até o momento de escrita desta tese, países com os maiores números de casos e mortes da doença). Isto restringe a participação apenas a quem tem condições de aquisição e conhecimento de operação destes materiais.

No campo artístico, como mencionado, a memória e as histórias também são temas recorrentes, como influências na elaboração deste trabalho podemos citar filmes e documentários como os brasileiros *Edifício Master* (2002) e *Narradores de Javé* (2003), os museus virtuais, como o próprio Museu do Resgate, o Museu da Palavra e uma seção do museu do holocausto *Yad Vashem*, que, como este projeto, também contam com participações e colaborações populares para construção de seus acervos. Também apresentado de forma virtual, o projeto *Out My Window*, que trabalha com histórias sobre habitações em diferentes localidades do mundo.

Tendo apresentado os primeiros temas que serão abordados nesta tese, torna-se fundamental apresentar a pergunta de investigação, que norteia as ações aqui estabelecidas. O presente trabalho busca responder a seguinte questão: **Pode a construção participativa e colaborativa de um espaço virtual de histórias urbanas contribuir para a identificação do usuário do espaço público de Pelotas com o município e constituir-se em um atrativo turístico local?**

Dois pontos pessoais são de extrema importância no caminho que percorre esta tese e devem ser assim explicados para uma melhor compreensão de quem a lê. O primeiro, a escolha pelo lugar de aplicação do projeto. Pelotas é a cidade de nascimento do autor, que cortou seus vínculos físicos com ela logo nos primeiros dias de vida, tendo crescido e se desenvolvido, pessoal e profissionalmente, em uma série de outras localidades tanto brasileiras quanto portuguesas. Passados dos trinta anos de vida o autor retorna fisicamente à localidade, agora com vínculo profissional. No entanto os vínculos afetivos sempre estiveram presentes. Surge nesta dicotomia terra natal/espaço de migração o interesse do autor em conhecer aspectos da memória do local em que sempre foi ligado e que é desbravado ao mesmo tempo.

A cidade de Pelotas, localizada no estado do Rio Grande do Sul, no extremo sul brasileiro, é lar de aproximadamente 350 mil habitantes. Tem em sua história um forte desenvolvimento econômico e cultural durante o final do século XVIII e praticamente na totalidade do século XIX, baseado numa produção agropecuária e na exploração de obra escravocrata. Este passado escravocrata, aliás é importante no desenvolvimento do projeto, pois atrelado a ele está uma cultura de silenciamento de vozes, que passa a ser combatida e discutida em trabalhos científicos como os da professora Ester Gutierrez (Negros, charqueadas e olarias; Barro e

sangue: mão de obra, arquitetura e urbanismo em Pelotas) e do historiador Adão Monquelat (Pelotas dos excluídos: subsídios para uma história do cotidiano)¹ e ações sociais como as políticas de cotas e a criminalização do racismo, realizadas nos últimos anos.

Esta cidade, como grande parte da formação do Brasil é, desde sua formação, uma miscelânea de culturas. Além dos africanos, a cidade apresenta uma forte presença portuguesa na sua formação (e até hoje busca se associar ao europeu em detrimento à outras etnias também representativas), além de migrantes alemães e italianos chegados no final do século XIX. Outra característica marcante é a presença da arquitetura neoclássica, de forte inspiração francesa, fruto do poderio econômico da época citada, que permitiu que arquitetos europeus trabalhassem na cidade ou até mesmo que obras inteiras (como caixas d'água e outras estruturas) fossem importadas de países europeus.

Após anos de recessão, causada prioritariamente pelo fim do ciclo do charque (produto responsável pela ascensão econômica local) e a abolição da escravidão² a cidade, transformada em um polo comercial e de serviços retoma sua característica de espaço atrativo para imigração com a criação do programa REUNI – Programa de Reestruturação e Expansão das Universidades Federais Brasileiras. A mudança na forma de distribuição das vagas e uma centralização do processo seletivo de acesso à universidade pública³ fizeram com que alunos de outras localidades do país acessassem universidades em estados diferentes. Este público tem alterado a fruição dos espaços públicos locais.

O outro ponto que é caro para o autor e do qual não se pretende afastar é o turismo e este se vale exatamente da fruição destes espaços. A trajetória acadêmica e profissional deste que escreve é situada e atravessada por esta atividade. O autor compreende o turismo como uma atividade econômica, cultural e social, passivo dos erros e acertos por parte de quem os administra, como é próprio de atividades destas áreas. Se por um lado o turismo pode contribuir para a salvaguarda, a valorização e a difusão da cultura local, por outro ele pode basear-se em atrativos padronizados e homogeneizados que em nada remetem a localidade estabelecida.

Como observado anteriormente acredita-se nas histórias urbanas como um possível atrativo exclusivamente local, impossível de ser repetido ou replicado (em seu conteúdo, não em sua forma). Se o espaço público, a narração das histórias e a construção participativa são fatores que impactam na identificação com o local, acredita-se também que um objeto turístico, construído pelo morador (a partir daquilo que o morador se lembra da cidade e com a

¹ Livros publicados pelos dois autores pelotenses, que, entre outros, abordam estas questões locais.

² Oficialmente datada no ano de 1888 com a promulgação da Lei Áurea pela princesa Isabel. No entanto há registros de escravos até os primeiros anos do século XX.

³ A cidade de Pelotas é sede da Universidade Federal de Pelotas, instituição que conta com aproximadamente vinte mil alunos.

participação deste próprio) possa ser também fator de valorização desta identificação, mesmo que efêmera.

Se pretende explorar nesta tese uma relação arte/turismo. É sabido que os espaços, os objetos e as apresentações artísticas são um importante fator motivacional para viagens nos mais diferentes países. Museus famosos atraem milhares de turistas anualmente, bem como obras de arte específicas e festivais de música. São elementos sempre usados pela indústria do turismo para aumentar a visitação em determinadas localidades. No entanto aqui não estamos preocupados com a atração numérica de turistas (inclusive considerado pelo autor como um dos males da atividade), mas sim em proporcionar uma experiência diferente na relação que este possa ter com seu destino.

A utilização de narrativas é bastante comum no turismo, desde a criação e divulgação das “marcas” de um destino até a aplicação oral desta, apresentada por guias de turismo, reais ou virtuais na forma de *city tours* guiados por áudio, onde o turista pode percorrer sozinho os espaços e conhecer através destas formas de comunicação a história do local ou a visão de personalidades sobre o espaço. Porém, o que se pretende aqui é dar voz ao desconhecido, ao cidadão comum, aquele que ajuda a construir a identidade do local, e assim oferecer ao turista (e ao autóctone) uma experiência inovadora e um acesso a determinadas informações que não teria em uma atividade turística rotineira.

A visão utópica do autor sobre a atividade turística não impede aqui de considerar potenciais dificuldades encontradas. A primeira, como já citada, o turismo de massa, que não deve ser encorajado pelos impactos sociais, culturais e econômicos que causa. A segunda, a narrativa criada sobre falsas informações, bastante presente em atrativos turísticos, que cria e divulga fatos e ideias que não condizem com a realidade com a intenção de tornar mais interessante o local para o turista. A terceira, a busca por uma homogeneização local, onde todos os atrativos seguem padrões encontrados em tantos outros locais do mundo, perdendo assim sua autenticidade.

Como forma de pôr em prática esta ideia, se pretende mapear os locais onde as histórias adquiridas ocorreram e, a partir deste mapeamento, criar um roteiro que perpassasse estes pontos, realizando a conexão memória/local, no transporte do turista para outro tempo por meio da narrativa de quem possui recordações no local. Para tanto se deseja implantar QR (*Quick Response*) codes acessíveis através de telemóveis, que encaminhem para o(s) vídeo(s) da(s) história(s) que ocorreu (ocorreram) naquele local diretamente no sítio do projeto.

Após apresentar as ideias do projeto e algumas das formas de realizá-las, torna-se importante demonstrar aqui os objetivos, tanto geral quanto específicos, que se almejam na execução deste projeto. O objetivo geral é: Compreender se a construção de um espaço virtual

de histórias urbanas contribui para a identificação do usuário do espaço público pelotense e possui potencial turístico. Já os objetivos específicos são:

- a. Possibilitar a construção participativa e colaborativa de um objeto virtual que colete, armazene e divulga estas histórias;
- b. Criar formas de coleta e divulgação dos vídeos caseiros de histórias urbanas;
- c. Verificar a influência das memórias urbanas na identidade e identificação do usuário do espaço público com o local;
- d. Mapear os locais onde ocorreram as histórias narradas;
- e. Propor um atrativo turístico que percorra os espaços de memória; e
- f. Discutir a possibilidade do uso turístico destas histórias.

É a partir da figura da tela que se estrutura este trabalho. Sua redação está dividida em cinco diferentes capítulos, além das componentes introdutórias e de conclusão. O primeiro, denominado tintas e pincéis aborda a discussão teórica entre diferentes autores que trabalham com os elementos necessários para o preenchimento da tela: a memória e as pessoas. Nele são debatidos temas como memória individual e memória coletiva, a narrativa, a salvaguarda da memória e do patrimônio intangível, bem como a criação participativa e colaborativa de objetos artísticos e os vídeos caseiros.

O segundo, A Tela em Branco, trata do local onde estas tintas e pincéis vão atuar, a própria cidade, o espaço público. Neste ponto são apresentadas conceituações de temas como a identidade e a identificação com o espaço, tanto no aspecto de criação quanto de perda destes, a relação entre espaço local e espaço global. Apresenta a cidade como um palimpsesto, construída e reconstruída através das memórias de quem a ocupa. Encerra-se com a discussão acerca das narrativas urbanas.

Na sequência capítulo, Exibição, trata da apresentação desta obra, a partir da conversa com diferentes autores sobre o museu virtual e o museu extramuros. Argumenta sobre a relação tempo/espaço da apresentação das memórias no local onde ocorreram. Introduz o turismo e sua relação com os vídeos caseiros e as narrativas, bem como o processo de criação e de divulgação de roteiros turísticos culturais.

Em seguida, no capítulo Procedimentos Metodológicos utilizados para a construção deste projeto e o alcance dos objetivos. Neste capítulo é demonstrado o passo a passo de cada uma das etapas que compõem esta tese e sua importância para a conclusão do trabalho.

Por fim são apresentados os resultados obtidos durante o processo de “pintura” deste quadro cidade. Debatidas as considerações feitas ao longo desta tese a luz da teoria. Encerra-se com as conclusões, apresentando também as contribuições deste trabalho, suas fragilidades,

dificuldades encontradas para sua realização e as sugestões de futuras investigações sobre os temas abordados.

1 Tintas e Pincéis

O presente capítulo busca discutir os materiais que preenchem esta tela projetada. Se trabalhamos com a ideia da cidade sendo a tela, a memória e as pessoas que as contam são consideradas nossos pincéis e nossas tintas. Não há forma de considerar um espaço de coleta, armazenamento e divulgação destas histórias sem que se discuta como se forma a memória, a importância de quem a narra e o caráter participativo e colaborativo que se pretende assumir. Por fim se observa o formato do vídeo amador digital como propagador de informações, sua crescente disseminação, as críticas quanto a facilidade e qualidade apresentadas e seu potencial de alcance em contraposição às mídias tradicionais.

1.1 A memória individual e A memória coletiva

Le Goff (1990) define a memória como um fenômeno individual e psicológico, que possibilita ao homem a atualização de impressões ou informações passadas. Nas palavras de Bosi (1979, p.15) a memória é “a sobrevivência do passado”, afirmação que traduz o interesse neste projeto. Para Gondar (2008) a memória individual pode ser transmitida através da oralidade (enquanto um fenômeno singular) ou de forma documental (em uma dimensão tangível e visível). Ao conceber a obra *Matéria e Memória*, publicada pela primeira vez em 1896, Henri Bergson teoriza acerca de duas formas de memória que define como memória-hábito (realização de atividades cotidianas das quais muitas vezes não sabemos, quando, como e com quem aprendemos a realizar) e imagem-lembrança (ressurreições do passado, lembranças de momentos singulares), forma esta que será trabalhada nesta tese.

De acordo com Pollak (1992) a memória parece ser *a priori*, um fenômeno individual, relativamente íntimo, próprio da pessoa, de caráter flutuante e mutável. No entanto o próprio autor considera que desde a década de 1920, com Maurice Halbwachs, já existe a noção de que, além de individual, a memória deve ser compreendida como um fenômeno social e coletivo, submetida a flutuações, mutações e transformações constantes. Para o autor são quatro as formas de memória possíveis: memória autobiográfica, memória histórica, história e memória coletiva.

Brewer (1986) define a memória individual (pessoal) como a lembrança de episódios particulares de um determinado indivíduo. Comumente se mostra como o ato de reviver alguma experiência do passado, normalmente acompanhado de imagens mentais do ocorrido.

Memórias individuais ocorrem em tempos e locais específicos. Esta memória é comumente acompanhada da crença de que o episódio recontado/(re)lembrado foi efetivamente vivido pelo indivíduo. Não quer dizer que isso seja sempre uma verdade, mas sim que esta memória é sempre acompanhada de um “valor de crença muito grande” (Brewer, 1986, p.35).

A memória (seja ela individual ou coletiva) constrói-se, em primeiro lugar, a partir dos acontecimentos vividos e lembrados pessoalmente pelo narrador. Benjamin explica a importância da lembrança ao salientar que “um acontecimento vivido é finito, ou pelo menos encerrado na esfera do vivido, ao passo que um acontecimento lembrado é sem limites, porque é apenas uma chave para tudo o que veio antes e depois” (1985, p.37). Pollak (1992) comenta que em um segundo momento os acontecimentos vividos “por tabela” (Pollak, 1992, p.201) também são considerados na hora da formação da memória. São aqueles acontecimentos vividos por pessoas da coletividade que o narrador se considera parte. Nas palavras do autor são acontecimentos dos quais a pessoa nem sempre participou, mas que no imaginário tomaram tamanho relevo que é quase impossível que ela consiga saber se participou ou não (Pollak, 1992, p.201).

Desta forma observa-se que por mais que exista um caráter íntimo e pessoal na memória, por maior que seja a crença de uma lembrança fidedigna de fatos vividos no passado, ela (a memória) sempre estará sujeita a alterações. Em cada versão contada pode ser aumentada, ou editada, como forma mais conveniente a quem conta. Também pode sofrer impacto de outras pessoas que vivenciaram os mesmos momentos ou que até mesmo não vivenciaram, mas que ouviram diferentes versões da mesma história. Como considera Pollak (1992, p.201) “é perfeitamente possível que por meio de uma socialização (tanto histórica quanto política) ocorra um processo de projeção ou de identificação com determinado passado”.

Além dos acontecimentos, os vividos e os vividos por tabela, o austríaco Pollak em uma conferência realizada no Brasil no ano de 1987 e publicada em 1992, cita outros dois elementos marcantes na construção da memória, os personagens e os lugares (Figura 1). Em semelhança aos acontecimentos, os personagens também podem ter sido efetivamente encontrados ou encontrados por tabela (esses personagens que de tão citadas se transformam quase que em pessoas conhecidas). Também podem ser personagens que pertenceram a outra relação de espaço/tempo, mas com histórias marcantes que acabam por ser rememoradas.

Bem como os personagens, Pollak defende que os lugares possuem papel influente na criação da memória. Existem, na percepção do autor, lugares particularmente ligados a uma lembrança, que pode, ou não, ter apoio no tempo cronológico. Como exemplo o autor cita

lugares de férias na infância, onde o espaço foi marcante para criar lembranças, mas, no entanto, não se consegue posicionar cronologicamente de forma certa, aquela lembrança se deu naquele lugar independente de quando tenha ocorrido.

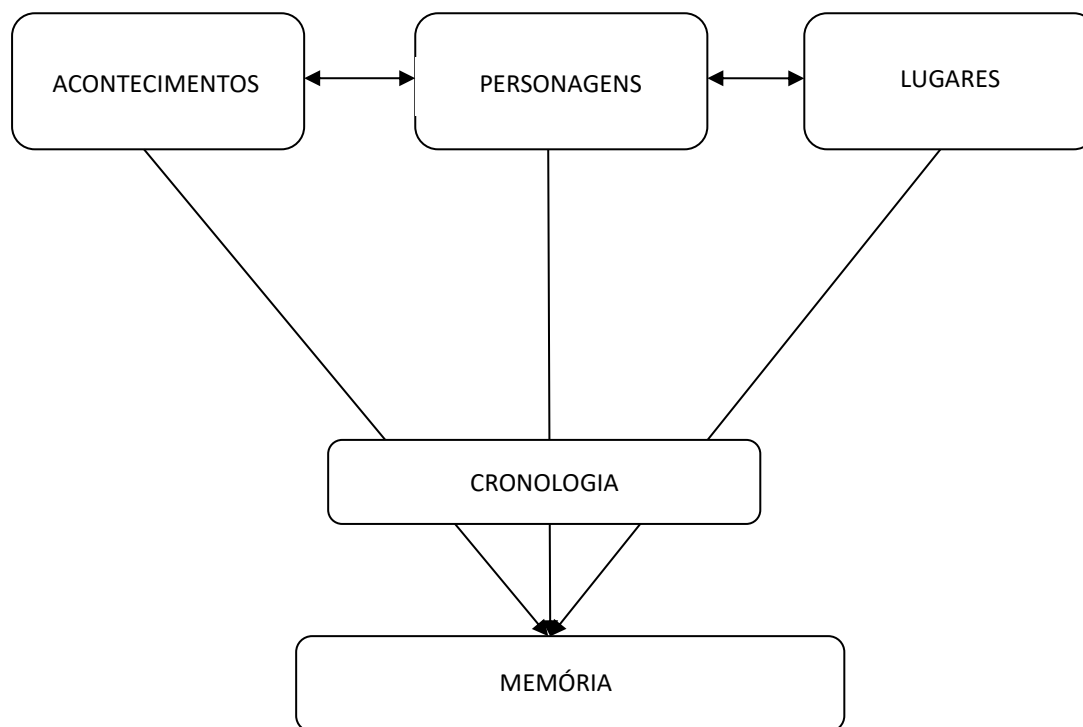


Figura 1 - elementos de criação da memória. Adaptado de Pollak (1992)

Os lugares têm neste trabalho uma posição central, ao propor que o participante relembre, e conte, histórias ocorridas nos espaços públicos da cidade de Pelotas (Brasil), automaticamente o transferimos para as ruas, praças, parques do local. A ligação entre lugar e memória é muito intensa (bem como a dos outros elementos), existem lugares preferidos na infância, cenários de férias inesquecíveis, destinos de viagens marcantes. Pierre Nora trabalha esta relação em sua obra *Les lieux de la mémoire* (lugares de memória, em tradução livre). Também na relação com os outros aspectos, a importância do lugar na memória se dá em espaços não vividos, Pollak (1992) cita o impacto de europeus com familiares de origem em colônias. A relação da memória com o lugar será mais profundamente abordada no Capítulo 02 desta tese.

A cronologia é elemento importante para a memória, os “vestígios datados” (Pollak, 1992, p. 202) como o autor chama os eventos em que se consegue lembrar a data precisa que ocorreu. Neste ponto há uma variação entre a vida pública e a vida privada do indivíduo. Nos estudos do autor observa-se que as pessoas com vida pública ativa tendem a lembrar com maior exatidão das datas de seus acontecimentos públicos e acabem por não marcar tão precisamente os acontecimentos familiares. Ao contrário do que Pollak obteve em seus estudos com donas de casa da Normandia, que se lembravam com muito mais facilidade e exatidão da data de

acontecimentos familiares, como nascimentos de sobrinhos, do que das datas públicas, como a ocupação, ou a libertação durante a Segunda Guerra Mundial.

Qualquer memória pode ser ativada a partir do foco em qualquer um dos três elementos (acontecimentos, personagens e lugares) ou da interação entre estes. Acontecimentos trazem consigo lugares e personagens, lugares lembram acontecimentos, e assim por diante em uma quase impossível desassociação. Para Pollak (1992), fossem só estes três elementos na construção da memória, ela até poderia tomar uma condição individual. O que impede esta condição é o elemento onde estamos inseridos, é a preocupação do momento pessoal e político (social) em que a pessoa vive (Figura 2). Com esta consideração o autor afirma que a memória é um fenômeno seletivo e construído.

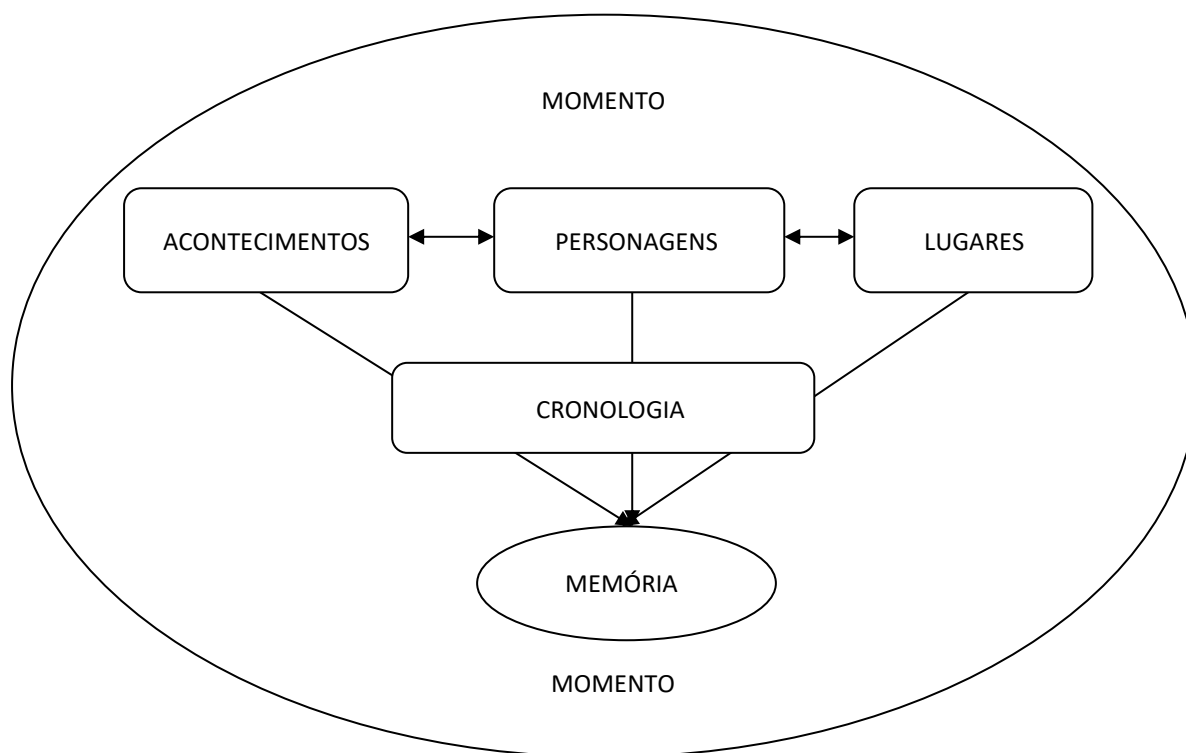


Figura 2 - A importância do momento na construção da memória. Adaptado de Pollak (1992)

Esta organização varia de acordo com o momento em que vive o indivíduo. Gravamos, valorizamos e esquecemos aquilo que é mais conveniente nas mais variadas situações. Saliendo que esta organização não é necessariamente um trabalho consciente.

Como apresenta a Figura 2, o momento nos rodeia e nos permeia. Esta consideração pessoal, social e política apresenta-se como fundamental no processo de criação das memórias. Para Leal (2011) a memória é construída com base na vivência do agora. É, nas palavras da autora, “o presente se sobrepondo ao passado” (2011, p. 355). Como já referimos anteriormente, podemos nos apoderar de histórias, de lugares e de personagens vividos e

conhecidos por terceiros, mas que se tornaram próximos a nós por meio de repetições das histórias contadas. Não fosse isso possível, a memória não perderia seu caráter de construção social justamente pelo impacto que o momento causa.

No entanto, Halbwachs diz-nos que não é qualquer memória de terceiros que contribua para a criação das nossas. Para que isso ocorra é necessário haver pontos de contato entre as pessoas, o que resulta em um fundamento comum. Nas palavras do autor, “É necessário que esta reconstrução se opere a partir de dados ou de noções comuns, porque elas passam incessantemente desses para aquele e reciprocamente, o que só é possível se fizerem e continuam a fazer parte de uma mesma sociedade” (2006, p. 39). Este fluxo de informações entre atores do mesmo grupo garante que uma lembrança pode ser construída e reconstruída. Observa-se em cada grupo modelos de comportamento que expressam o acúmulo de experiências e guiam a conduta pessoal.

Desde os anos 20 com Maurice Halbwachs até os dias atuais com Beatriz Sarlo há uma discussão entre os aspectos individuais e coletivos na construção da memória. Lançado postumamente, na década de 1950 o livro *A memória coletiva* (2006) traz ensaios de Halbwachs que quebram o paradigma vigente à época, de que a memória seria um fato individual. Na visão do sociólogo francês não pode ser compreendida puramente como algo fisiológico ou biológico, mas, é sim, uma construção social criada nas interações entre coletividade e indivíduo (Rios, 2013). Halbwachs sustenta que a memória possui um caráter relacional e se forma na interação de grupos de pessoas. Nas palavras do autor “Recorremos a testemunhos para reforçar ou enfraquecer e também para completar o que sabemos de um evento sobre o qual já temos alguma informação.” (Halbwachs, 2006, p.29), onde Eclésia Bosi complementa “quanto mais pessoal, mais livre, menos socializada e menos presa à ação presente for a lembrança, mais distante, rara e fugitiva será sua atualização pela consciência” (1979, p.17).

Esta característica relacional é buscada nesta tese, ao favorecer a possibilidade de que memórias sobre determinados acontecimentos sejam complementadas, ou confrontadas por outros que também os vivenciaram. Parte-se do pressuposto de que duas pessoas não perceberam o mesmo acontecimento de uma mesma forma e, principalmente, não têm as mesmas lembranças deste. Não se pretende aqui, então, sugerir uma memória única, até mesmo por considerar impossível esta condição, mas sim trazer maior riqueza de informações sobre assuntos que os participantes, os usuários do espaço público pelotense, creem marcantes. Halbwachs (2006) considera ser impossível que um sujeito isolado forme lembranças. O autor acreditava que esta condição só era possível na totalidade. Para o autor a memória individual se restringe a uma partícula na memória coletiva e se apresenta de forma subjetiva em detalhes,

em criações de cenário e na forma de revelar a imagem. São observações de algo que o individual vivencia em meio ao coletivo,

Rios (2013) comenta sobre a obra de Halbwachs que, mesmo com todo o caráter coletivo da memória, ela precisa do indivíduo para ser lembrada. A afirmação do sociólogo francês é de que o indivíduo é apenas isto, um instrumento da memória do grupo, mesmo que lembre individualmente. Para Halbwachs:

Nossas lembranças permanecem coletivas e nos são lembradas por outros, ainda que se trate de eventos em que somente nós estivemos envolvidos e objetos que somente nós vimos. Isto acontece porque jamais estamos sós. Não é preciso que outros estejam presentes, materialmente distintos de nós, porque sempre levamos conosco certa quantidade de pessoas que não se confundem. (Halbwachs, 2006, p.30).

O autor assevera que algum fragmento de lembrança tanto pode perdurar como um dado abstrato quanto tornar-se imagem e assim constituir-se em lembrança viva. O destino da lembrança dependerá do “grupo de referência”, ou seja, ausência ou presença de outros. Este grupo do qual o narrador faz parte é onde ele estabelece uma identificação e uma comunhão de pensamento, mesmo que não faça parte necessariamente em uma forma física, para o indivíduo. Diz Halbwachs (2006, p. 32) que “esquecer um período da vida é perder contato com aqueles que nos rodearam”.

Pollak (1992) se utiliza desta ideia na formação de suas considerações, como visto anteriormente, o autor julga em seus escritos a importância da sociedade na construção da memória. Um pensamento relevante que discute esta vertente é o da escritora contemporânea argentina, Beatriz Sarlo. A autora observa um interesse maior por áreas ligadas à cultura e a história, de elementos “micros” da vida coletiva, constituída em um estudo maior dos comportamentos desviantes, das pessoas marginalizadas e da conduta do denominado “homem comum”. Rios (2013) considera neste trabalho uma valorização da subjetividade, das emoções e dos interesses individuais e dos impulsos irracionais ou inconscientes como fundamentais à compreensão do comportamento humano.

A utilização da história oral como forma metodológica de pesquisa traz consigo uma valorização da memória e das narrativas em primeira pessoa de experiências vivenciadas pelo próprio narrador. Segundo Rios (2013 p.15) “os entrevistados procuram reconstituir as ricas experiências plenas de realidade vivenciadas por ele”. Sarlo (2007) acredita que as lembranças e os relatos pessoais contribuem para a construção do conhecimento.

Considerando a importância da figura do narrador na condução deste trabalho, este papel será discutido com maior profundidade ainda na sequência deste capítulo. Mas sobre a

narrativa Sarlo (2007) acredita que esta seja a única forma em que as memórias se constituem em forma. É ela que organiza as situações vivenciadas e dá sentido às trajetórias individuais. “A experiência não existe caso não seja expressa e formatada por um relato” (Rios, 2013, p.26). Sarlo (2007), no entanto, crê que não exista uma experiência pura, verdadeira e plena que possa ser expressa inteiramente por narrativas individuais.

Uma das formas de valorização das experiências individuais é a memória autobiográfica. Autores como Pillemer (1998) e Conway & Pleydell-Pearce (2000) consideram a memória autobiográfica como aquela que abrange experiências pessoais significativas e autoconhecimento. Por estes motivos os autores concordam que ela é fundamental para a identidade pessoal e o bem-estar psicológico (Wang, 2011). Dudai & Edelson (2016) julgam que esta relembração de eventos pessoais é uma das maiores atividades da mente humana e imprescindível para a manutenção do autoconceito de cada cidadão.

A memória autobiográfica foi observada historicamente como um assunto pessoal e individual, produto do cérebro humano, e somente humano (tulving, 1983), fruto da evolução, sem que houvesse participação do meio cultural envolvente. Wang (2011), ao corroborar com as visões de Pollak e Halbwachs comenta que os estudos que consideram a importância deste meio cultural onde a pessoa está inserida para a formação da memória (inclusive a autobiográfica) são tratados na contemporaneidade. Para tanto a autora cita as investigações de Wang & Brockmeyer (2002); Nelson & Fivush (2004) e Wang & Ross (2005). Sobre isso Pollak (1992) já comentava que a memória está intimamente ligada ao sentimento de identidade. O sentimento de identidade seria “o sentido da imagem de si, para si e para os outros. A imagem que a pessoa adquire, constrói e apresenta aos outros. Para acreditar na sua própria reputação e ser percebido como quer” (p.204).

Na visão Wang (2011), há uma profunda diferenciação na construção da identidade entre cidadãos orientais e ocidentais, para a psicóloga e professora da Universidade de Cornell (EUA) os habitantes do ocidente, sobretudo os dos Estados Unidos da América são autocentrados e se desenvolvem com um sentimento de separação dos demais seres, observando seus atributos e qualidades como algo pessoal e não fruto de um coletivo. Por outro lado, naqueles que vivem no oriente se observa uma proeminência para uma harmonia interpessoal e coletiva, com os indivíduos identificando-se em seus papéis sociais e em seus relacionamentos.

Na cultura ocidental, que trataremos neste trabalho, quando as pessoas contam suas histórias, é comum, na visão de Wang & Brockmeyer (2002) que os indivíduos abordem seus próprios conceitos e identidades. Que contem sobre o que fizeram, quem são, no que se tornaram e no que estão a se tornar. Da mesma forma, quando as pessoas na cultura ocidental

falam delas mesmas, contam sua trajetória pessoal, seus sucessos e fracassos, ganhos e perdas, esperanças e medos. Greenwald (1980) assevera que lembranças individuais se parecem muito com dramas, onde o narrador exerce o papel principal (Wang & Brockmeyer, 2002). Apenas como forma de comparação, a memória individual de cidadãos chineses tende a ser sem profundidade, relaciona à rotina, centrada em relacionamentos e emocionalmente inexpressiva (Wang & Ross, 2005).

Esta diferença cultural afeta a forma como os indivíduos percebem suas memórias. No exemplo ocidental existe uma tendência a compreensão das experiências vividas como individuais, “com episódios que são únicos para o indivíduo e nos papéis representados e perspectivas deste” (Wang, 2011, p.3). Observa-se que a cada vez que é contada a história fica mais rica em detalhes e na performance do narrador. Este fato, segundo a autora, ajuda ao narrador a distinguir-se dos demais e sempre reafirmar sua identidade. No entanto Dudai & Edelson (2016) consideram que estas informações de longa data estão sujeitas a distorções e adições ao longo do tempo e têm, por tendência, a possibilidade de perder sua veracidade.

É comum, ao relembrar o passado, focar em informações sobre atividades em grupo, com interações sociais. Esta característica inerente aos habitantes do ocidente faz com que estes lembrem com mais detalhes de ocorrências de longa data (Wang, 2011). Ao se conversar com pessoas que vivenciaram as mesmas experiências, tende-se a receber novas informações que vão incorporando-se à memória do narrador. Ao recontar as histórias o narrador acaba por considerar estas memórias incorporadas como sua. Na visão de Dudai & Edelson (2016) parte do que a gente acredita que sabe, por supostamente ter vivenciado, é, na verdade, um amálgama de representações surgidas em diversas cabeças.

“Enquanto seres humanos somos extensões de nossas memórias, com uma pequena exceção do tempo presente, nosso cérebro continuamente reencena o passado e imagina o futuro baseado naquilo que vivemos” (Dudai & Edelson, 2016, p.275). Vivendo nestas condições, gostaríamos de imaginar que nossa memória é sempre uma representação fiel ao passado, no entanto, estudos indicam que a memória, ao que parece, não é necessariamente precisa ou não transmite totalmente a realidade (Hirst & Echterhoff, 2012; Loftus, 2005; Schacter et al., 2011; Schacter and Loftus, 2013; Stone et al., 2012).

Sobre a memória episódica (*episodic memory* em tradução livre), uma das formas da memória autobiográfica e a principal forma de memória a ser trabalhada nesta pesquisa, Tulving (1983) salienta duas características: a primeira é que esta é temporalmente situada como um evento em um ponto específico do passado; e a segunda que é abordada sobre experiências (visões) individuais mesmo em acontecimentos sociais. O autor considera como uma

(re)experiência do passado. Nelson (2003) considera que esta localização temporal provê um senso de continuidade do ser através do tempo.

A Figura 3 apresenta o modelo de construção da memória autobiográfica sugerido por Wang (2011). Nele a autora sugere que a memória que carregamos das nossas experiências é fortemente influenciada pela cultura em que estamos envolvidos. A cultura afeta nossas práticas sociais que incidem no nosso processo de autoconstrução e do conhecimento emocional que possuímos, elementos importantes para nos posicionarmos enquanto atores das histórias que contamos sobre nós mesmos. “É nesta forma de memória que o narrador fala (escreve) sobre sua vida, tornando-se ele próprio o protagonista da história” (Smorti, 2020, p.55).

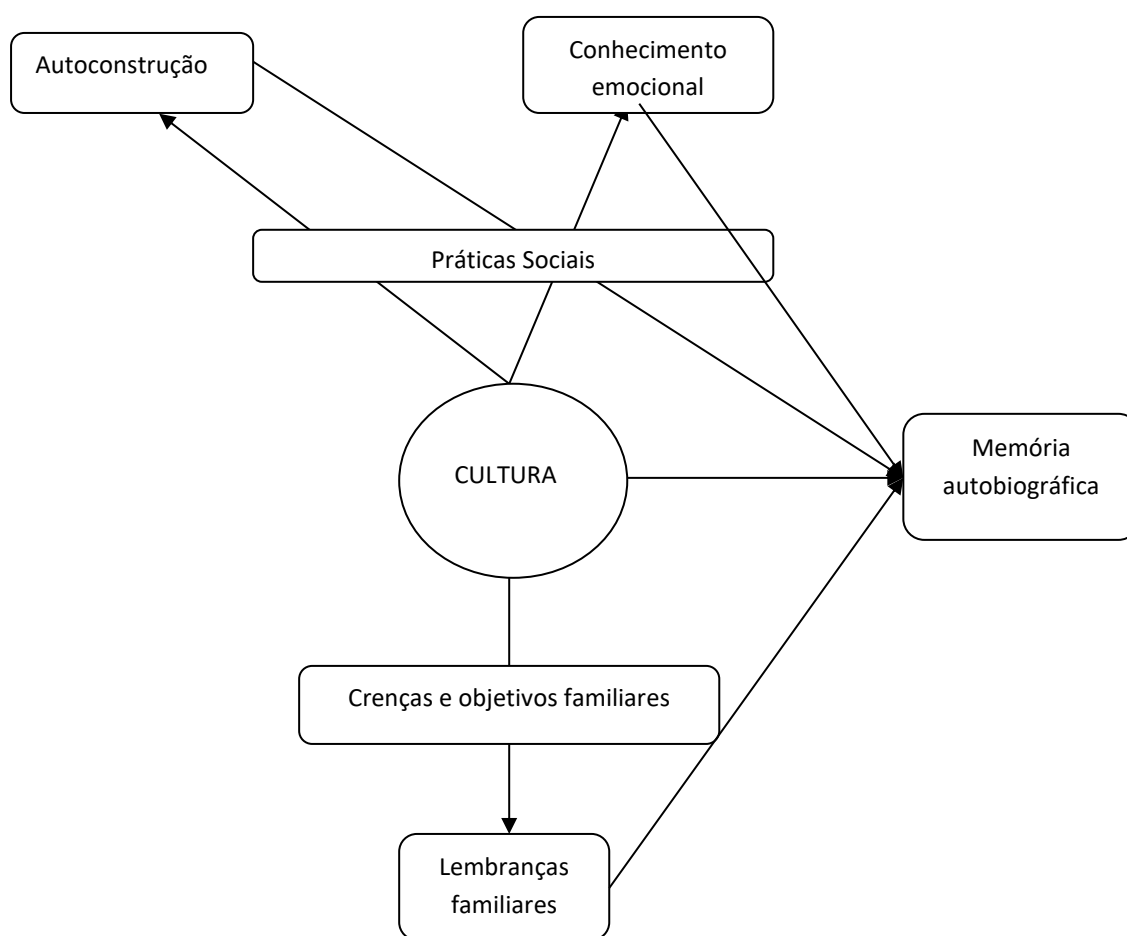


Figura 3 - Formação da memória autobiográfica. Adaptado de Wang (2011)

Esta mesma cultura que nos permeia é fator substancial na formação das crenças e dos objetivos do núcleo familiar em que estamos envolvidos. Estes elementos compoñem nossas lembranças familiares mais marcantes, as nossas relações enquanto crianças. Para a autora, todo este contexto forma nossa memória autobiográfica. “Em suma, os efeitos da cultura afetam o processo de lembrança e determinam a importância da memória autobiográfica na construção

da identidade pessoal. Isto, por sua vez, afeta em como e quais experiências pessoais serão lembradas” (Wang, 2011, p.5).

Na formação da memória autobiográfica, é também relevante o caráter transitório da cultura (Donald, 1991). Esta influência molda aquilo que será lembrado em determinada época. Ao definir cultura Wang (2008) cita que ela é tanto um sistema (valores, esquemas, modelos, metáforas, artefatos etc.) quanto um processo (rituais, rotinas e práticas) de mediação simbólica. A cultura é observada nas ações, pensamentos, emoções crenças e valores morais do indivíduo, regulando suas ações intra e interpessoais (Wang & Brockmeier 2002).

As relações familiares são importantes na construção da memória autobiográfica, Barnwell (2017) comenta que, por mais que as histórias e experiências vividas em família, ou por sua família mesmo antes de seu nascimento, façam parte do passado, é o que é dito e lembrado que moldará seu presente e futuro. As narrativas que chegam já foram afetadas (e editadas) pela participação das gerações que nos antecederam. Nas palavras de Leal (2011):

minhas memórias não dizem só de mim, mas, retomam nos meus agires o que foi vivido por meus ancestrais e o que vivo com meus entes, amigos, irmão, tios, pais, conhecidos virtuais ou amigo do meu amigo quando ouço sua história contada (...) a memória que reexiste as experiências não só do indivíduo, mas do seu grupo (Leal, 2011, p. 351)

Halbwachs (1992) já considerava a forma como as lembranças de família são editadas ao longo das gerações, principalmente quando há intenção de apagar ou esconder acontecimentos do passado. Esta pressão social cria, segundo o autor, um “emaranhado de memórias pessoais e sociais” (1992, p.60). Quem recorda e apresenta a história deve traduzir todos os dados culturais (mitos, memória coletiva e convenções sociais) de forma que faça sentido para os ouvintes (Barnwell, 2017).

A importância da família e das gerações passadas também é discutida por Walter Benjamin (1985) ao afirmar que existe um encontro secreto marcado entre as gerações precedentes e a nossa geração, nas palavras do autor “não somos tocados por um sopro de ar que foi respirado antes? Não existem nas vozes, ecos de vozes que emudeceram? Não têm as mulheres que cortejamos irmãs que elas não chegaram a conhecer” (1985, p. 223) não somos nós imunes ao que aconteceu antes e tampouco as gerações vindouras imunes ao que acontece conosco. Ainda Benjamin (1985) salienta que a cada geração é dirigido um apelo pelo passado e este apelo não pode ser rejeitado impunemente.

Mesmo a lembrança mais íntima ou a mais antiga, quando contada e recontada, sofre alterações. Ao considerar eventos coletivos estas alterações são ainda mais marcantes e significativas. Quando se trata de eventos vividos na primeira infância, a memória que se

considera como própria é fruto de uma confluência da própria memória, da memória de terceiros participantes, da memória criada a partir de narrativas expostas nas mais diferentes mídias e da conveniência social sobre o que deve ser lembrado. “É muito difícil, em relação às nossas memórias de infância, dizer o que lembramos enquanto seres individuais e o que é resultado de pistas e sugestões nos dadas por familiares” (Halbwachs, 2006, p.120).

Na construção e narração da memória autobiográfica podem ser observadas algumas diferenças. Segundo Wang (2016) estas diferenças podem ser de conteúdo (foco em si ou foco em outros), de estrutura (específica ou geral), de valência (história positiva ou negativa), de acessibilidade (a densidade e o detalhamento da memória), de origem (idade e densidade das memórias na infância) e da utilização funcional da mesma (autodefinição, manutenção de relações, mudança de comportamento ou regulação emocional).

Como visto a memória autobiográfica, mesmo aquela que forja a identidade, não é uma construção individual. A presença do elemento cultural tem forte impacto em sua construção e, como não podia deixar de ser, ainda maior impacto na construção da memória coletiva. É na sociedade que as pessoas normalmente adquirem suas memórias e é também em sociedade que elas as recordam, reconhecem e localizam (Halbwachs, 2006). Wang (2008) comenta sobre algumas características culturais que devem ser consideradas ao analisar esta memória coletiva, como apresenta a Figura 4.

A cultura é multifacetada	A cultura se manifesta de várias formas através de diferentes domínios da experiência humana	A cultura pode ser situada tanto na relação tempo/espaço pública quanto na relação tempo/espaço privada
A formação e manutenção de uma memória coletiva são subsidiadas por múltiplas forças culturais como tradições compartilhadas, rituais, coberturas da mídia e histórias individuais	O processo e o resultado da memória coletiva podem variar em função da relevância cultural	Esta coexistência de culturas pública e privada é tanto importante para a formação da memória coletiva quanto gerador de tensões entre formações culturais e interesses individuais

Figura 4 - Características culturais presentes na memória coletiva - adaptado de Wang (2008)

O termo “memória coletiva”, em seu uso contemporâneo, é ligado a Durkheim e, posteriormente, ao seu aluno Halbwachs, com as obras “As formas elementares da vida religiosa” e “A memória coletiva” respectivamente. A partir destes pensadores desenvolveram-se teorias a respeito da construção de uma memória que transcendesse a individualidade.

Um dos exemplos pode ser encontrado em Olick (1999), o autor salienta que “assim como a cultura coletiva não é simplesmente uma coleção de culturas individuais a memória coletiva também não é uma agregação de memórias individuais” (p.342). Mesmo em grupos que vivem no mesmo espaço ao mesmo tempo há uma heterogeneidade cultural, diferenças sociais, religiosas, familiares entre outras impactam nestas formações. Ela (a memória) varia, segundo Halbwachs, com a multiplicidade de grupos sociais formadores e com a multiplicidade das relações intra e entre estes grupos.

Bosi foi outra investigadora que buscou esta ligação do social na memória, para ela “A memória do indivíduo depende do seu relacionamento com a família, com a classe social, com a escola, com a Igreja, com a profissão; enfim, com os grupos do convívio e os grupos de referências peculiares a esse indivíduo.” (Bosi, 1979. p.17). Leal (2011) comenta que é a memória coletiva se baseia nas semelhanças entre os membros do grupo e “torna-se também tradição” (2011, p. 354) e ao tornar-se tradição conta as lembranças não só de um sujeito, mas de um grupo, uma comunidade, uma cidade, região, país.

No entanto nem todos os grupos têm as mesmas possibilidades de manutenção de suas memórias. Ao longo dos anos grupos tratados como minorias (não tanto no que se relaciona à quantidade, mas, sobretudo, à representatividade) foram silenciados por versões elitizadas. Esta relação de poder define desde sempre quem tem a palavra final sobre os acontecimentos. Chimamanda Adichie (2019) define poder como “a habilidade não apenas de contar a história de outra pessoa, mas de fazer que ela seja sua história definitiva” (p.12).

O Brasil, bem como outros tantos países do mundo, possui um histórico de vozes silenciadas na construção de sua história. As narrativas oficiais, apresentadas como verdades universais, são construídas a partir de um ponto de vista de uma elite branca, masculina e com grande poder econômico, mesmo o país tendo sido destino e tido sua construção baseada na exploração de escravos africanos. Estima-se que tenham aportado no país algo em torno de quatro milhões e novecentos mil africanos, entre os anos de 1750 e 1850 (ano que marca a proibição deste tráfico), sendo o destino que mais recebeu escravos. Em comparação, crê-se que nos Estados Unidos tenham chegado aproximadamente trezentas e noventa mil pessoas.

Acompanhando a realidade nacional, a cidade de Pelotas, ponto focal deste estudo, também se aproveitou da mão de obra escravocrata para o seu desenvolvimento econômico. Acredita-se que no ano de 1884 a cidade tenha alcançado o ápice no número de escravos, algo em torno de 6.596 pessoas (Bakos, 1982), sendo responsável por 10% do número total de escravos no estado do Rio Grande do Sul e cidade com maior número em toda a região sul do Brasil, composta pelos estados do Rio Grande do Sul, de Santa Catarina e do Paraná.

Portanto é clara a contribuição de outros povos que não só os imigrantes europeus na construção cultural do Brasil. No entanto Veiga-Neto (2003) nos conta que esta priorização está presente em diferentes setores da sociedade brasileira, segundo o autor:

Até nos espaços institucionais, como nas escolas brasileiras, por exemplo, em que os currículos são pensados a partir das classes dominantes em que predominam, nesse caso, a disseminação da ideia de que há uma cultura superior à outra, que deve funcionar como um protótipo a ser fielmente seguido, quando na verdade o que existe são “culturas” Veiga-Neto (2003, p. 06).

Observa-se então que há um projeto de valorização de uma visão cultural sobre as demais no território brasileiro, esta consideração sobre o ensino formal de uma cultura universalista é colocada por Bauman (2000) quando este diz que a escola foi estruturada a serviço da limpeza do mundo, num mundo onde existiria uma cultura homogênea e manifestações e produções culturais de outros povos seriam encaradas como casos isolados. “A história única rouba a dignidade das pessoas, torna difícil o reconhecimento da nossa humanidade em comum. Enfatiza como somos diferentes e não como somos parecidos” (Adichie, 2019, pp.27-28).

Uma das metodologias que busca diversificar as vozes é a história oral. “Ao privilegiar a análise dos excluídos, dos marginalizados e das minorias, a história oral ressaltou a importância de memórias subterrâneas que, como parte integrante das culturas minoritárias e dominadas, se opõem à “memória oficial”, no caso a memória nacional” (Pollack, 1992, p. 4). Este trabalho busca criar formas de ouvir diferentes pessoas de diferentes origens, para criar uma visão plural de acontecimentos distintos. Ao se possibilitar, e incentivar, contradições e acréscimos de memórias, crê-se na diminuição do risco de manutenção de uma versão verdadeira. Adichie (2019, p.32) salienta que as histórias importam, todas as histórias importam, se elas foram utilizadas para espolar e caluniar, também podem ser utilizadas para empoderar e humanizar. “Elas podem despedaçar a dignidade de um povo, mas também podem reparar esta dignidade despedaçada”.

Quando damos espaço aos que, para muitos, são invisíveis, marginalizados, esquecidos pela história oficial, podemos capturar muitos elementos importantes e, também, contribuir para a construção histórica plena, e não algo pronto e acabado. Vivencia-se a história do passado e faz-se história no presente. Ao reconhecermos a importância de tais vozes, reconhecemos, também, que a história é um ciclo, e o que está considerado acabado em livros didáticos não é a única e verdadeira realidade histórica (Tiburcio, 2012).

A esta pluralidade de visões Linda Hutcheon (1991) dá o nome de metaficção historiográfica, denominando o que seria uma problematização da história oficial através das vozes plurais que a negam. Sobre isto Prado & Freire de Moraes (2019) abordam:

Dessa maneira, o sentido que se propõe construir é o de um povo diversificado que possui inúmeras outras histórias positivas que também devem ser contadas para que sua total compreensão seja satisfatória. Tanto a construção narrativa como a criação de vários personagens que se diferenciam em gênero, classe e idade (Prado & Freire de Moraes, 2019, p. 289).

Na visão de Adichie (2019) não se aceitam mais estas narrativas totalizadoras e autoritárias. Existem diferentes possibilidades de interpretação e apreensão dos fatos passados o que contribui no alargamento da compreensão da história, do contexto histórico, social e político. É, portanto, da origem da criação deste projeto a preocupação com as mais variadas fontes de histórias e memórias que contribuem para uma compreensão plural de acontecimentos urbanos ocorridos na cidade de Pelotas. Possibilitar que pessoas de diferentes origens (sociais, geográficas...) tenham a mesma voz e a mesma possibilidade de comunicação é um dos preceitos que alavancaram esta investigação. Barry & Elmes (1997) asseguram que as diferentes narrativas são capazes de enfatizar a presença da multiplicidade e de distintas realidades ao contemplar a diversidade e complexidade da memória de cada ser.

Linda Hutcheon comenta também que os contadores de histórias podem, certamente, silenciar, excluir e eliminar de suas narrativas certos acontecimentos, ou certos personagens, de uma mesma maneira que, segundo a autora, historiadores procederam ao longo de todos os anos. Por este papel fundamental do narrador é que abordaremos esta figura com maior observação na sequência deste texto.

1.2 O Contador de Histórias

Como já visto trabalharemos aqui com aquele que conta suas histórias e, neste ato, revisita suas memórias. Ao convidar usuário do espaço público a participar do projeto e contar memórias que ali tenham vivido, pretende-se obter visões individuais dos acontecimentos vividos nos espaços públicos da cidade de Pelotas. Como complemento, o espaço virtual estará aberto também a todos que desejem complementar ou indicar outras observações dos episódios.

Campos (2016) comenta que o vivido é matéria prima para a narrativa. O conteúdo da experiência alicerça as palavras que se juntam e constituem histórias. Portanto pretende ater-se àquela que é definida por Tulving (1983) como memória episódica, a memória dos acontecimentos vividos. O autor, ao caracterizar esta forma de memória, o faz dividindo-a em três grupos de diagnóstico, informação (Figura 5), operação (Figura 6) e aplicação (figura 7).

Informação	Quanto às fontes	Sensações; eventos; episódios
	Quanto à organização	Temporal
	Quanto às referências	Próprias
	Quanto à veracidade	Crença pessoal

Figura 5 - Memória episódica - informação. Adaptado de Tulving (1983)

Em relação à informação utilizada para a criação da memória episódica, Tulving (1983) comenta que uma simples sensação já é motivo suficiente para se rememorar acontecimentos,

juntam-se a esta fonte, a lembrança de eventos e episódios acontecidos, junto a estes, Pollak (1992) coloca personagens e locais, como catalisadores de lembranças. No que diz respeito à organização das memórias, Tulving (1983) classifica como temporal, onde um acontecimento precede, acompanha ou sucede outros no tempo. Como não podia deixar de ser, as referências nesta forma de memória são próprias de cada narrador, mesmo que criadas em um ambiente social, as lembranças do passado são individuais. No que tange à veracidade das informações, Tulving (1983), assim como outros autores (Hirst & Echterhoff, 2012; Loftus, 2005; Schacter et al., 2011; Schacter & Loftus, 2013; Stone et al., 2012), considera que parta da crença pessoal do contador.

A operação, apresentada na Figura 6 pode ser compreendida como a forma como ocorre o processo da memória episódica, ou seja, quais os pontos de interferência na aquisição desta memória. A memória episódica, portanto, no âmbito das operações, segundo Tulving (1983) é classificada em doze diferentes formas, segundo o autor, são elas: registro; codificação temporal; afeto; capacidade de inferência; dependência do contexto; vulnerabilidade; acesso; recuperação; experiência; relato; desenvolvimento; e, lembranças infantis.

Operação	Quanto ao registro	Experiencial
	Quanto à codificação temporal	Presente; direto
	Quanto ao afeto	Muito importante
	Quanto à capacidade de inferência	Limitada
	Quanto à dependência do contexto	Pronunciada
	Quanto à vulnerabilidade	Grande
	Quanto ao acesso	Deliberado
	Recuperação	Quando? Onde?
	Experiência	Lembranças do passado
	Relato	Lembranças
	Desenvolvimento	Posterior
	Lembranças infantis	Afetadas

Figura 6 - Memória episódica - operação. Adaptado de Tulving (1983)

Para explicar melhor cada um dos pontos observados pelo autor, começa-se a discussão pelo registro. Este registro que ocorre no preciso momento do acontecimento, por conta disto é considerado totalmente experiencial. Com relação à codificação temporal Tulving observa que o processo ocorre no momento presente, de forma direta ao acontecimento. Tulving trata do processo da memória episódica como registro experiencial, onde os sentidos são todos tocados, por este motivo o autor considera o afeto como ponto bastante importante na criação e valorização das memórias, quando acabamos por lembrar daquilo com que mais nos importamos.

Este tipo de memória também é classificado pelo autor quanto à capacidade de inferência e, neste quesito, considerada bastante limitada, uma vez que se trata de criações do próprio narrador. A criação de contexto é um fator importante na forma de lembrança e fator de interesse no momento de exteriorizá-las, ou seja, de contar estas histórias a outros, uma vez

que um contexto mais detalhado atinja a atenção do interlocutor/ouvinte. Tulving (1983) considera a memória episódica como muito sujeita a vulnerabilidade. Isto se relaciona ao caráter social na formação da memória, como visto no item anterior deste capítulo

O acesso a esta forma é deliberado, ou seja, podemos “escolher” o que lembramos, ou, principalmente, o que externamos do que lembramos e elementos como data e local, como visto, são gatilhos de recuperação destas memórias. Para concluir o tópico operação, o que traz à tona a experiência nesta tipologia de memória são as próprias lembranças do passado e, aquilo que é relatado, são as próprias lembranças. O desenvolvimento desta memória é, segundo Tulving (1983), posterior, ou seja, a memória só aparece após a experiência, ao contrário de uma memória social, por exemplo, que já está lá muitas vezes antes mesmo do nascimento do narrador. Por último, as lembranças infantis são bastante afetadas nesta forma de memória, acabamos por normalmente esquecer detalhes de acontecimentos, ou a totalidade de acontecimentos, ocorridos na infância.

A última categoria de análise da memória episódica aplicada por Tulving (1983) é a de aplicações, ou seja, das utilizações desta forma de memória na sociedade. O autor considera que a tipologia de memória em questão é irrelevante para a educação formal, por não favorecer a aquisição, retenção e utilização de habilidades e conhecimentos. Cabe aqui uma discussão, pois é visto que a memória autobiográfica, da qual faz parte esta memória episódica, é alvo de diferentes pesquisas e proporciona tanto conhecimentos quanto habilidades, como apresentado no item anterior desta tese. Importante salientar que a comparação feita por Tulving trata da memória episódica contraposta à memória semântica (aquela descrita pelo autor como fruto do conhecimento social). Esta comparação se torna ainda mais evidente quando discutida a utilização geral das memórias, para o autor, a memória episódica é pouco útil para a sociedade e não está relacionada ao conhecimento humano, enquanto a memória semântica é bastante útil e infere no conhecimento.

Aplicação	Educação formal	Irrelevante
	Utilização geral	Pouco útil
	Conhecimento humano	Não relacionado
	Evidências empíricas	Esquecimento
	Problemas de pesquisa	Episódios isolados
	Testemunhos legais	Admissível; testemunha ocular
	Perda de memória	Afetado

Figura 7 - Memória episódica - aplicação. Adaptado de Tulving (1983)

A questão do conhecimento era, ao menos até 1983, ano da publicação do estudo de Tulving o fenômeno que mais interessava aos alunos quando se tratando das evidências empíricas da memória episódica, e, a partir disso o estudo de casos isolados da mesma, demandando maiores informações sobre estes. É compreendido que esta forma de memória possa ser utilizada em questões judiciais, principalmente no relato de testemunhas oculares de

acontecimentos. Por último Tulving (1983) descobriu que problemas com perda de memória afetam mais esta modalidade do que a memória semântica adquirida ao longo dos anos.

Para que a memória episódica tome forma de narrativa, como pretendido neste trabalho, a figura do contador faz-se essencial. A narração, como a memória, ratifica a identidade (Flach, 2013) e valoriza experiências de vida. Ao narrar suas memórias dá-se pleno sentido a elas, conferindo-lhes valor e matéria poética. Ao reviver suas memórias o narrador não apenas informa os fatos ocorridos, não apenas transmite apenas informação, mas cria um contexto para cativar e atrair atenção de quem o escuta, o que torna a interpretação mais interessante. Nas palavras de Mikhail Bakhtin:

Ao escolher a palavra, partimos das intenções que presidem ao todo nosso enunciado, e esse todo intencional, construído por nós, é sempre expressivo. É esse todo que irradia sua expressividade (ou melhor, nossa expressividade) para cada uma das palavras que escolhemos, e que, de certo modo, inocula nessa palavra a expressividade do todo. (Bakhtin, 2010, p.311)

A oralidade carrega consigo, portanto, a possibilidade de escolha da palavra dita e cada escolha é determinada pela intenção que temos ao contar cada história. O ato de relatar as memórias transforma estas em algo ainda mais filtrado. Como discutido na secção anterior deste capítulo, há sempre o filtro do narrador do que ele deseja lembrar e de como se deseja lembrar, e, ao contar suas histórias há um novo filtro, do que se deseja que o outro saiba. Como diz Barthes (2008, p. 19) “inumeráveis são as narrativas do mundo” e, como tantas, são ricas, diversas, possuem contextos e finalidades específicas.

O narrador, segundo Benjamin (1994, p. 201), é aquele que “retira da experiência o que ele conta: sua própria experiência ou a relatada pelos outros. E incorpora as coisas narradas à experiência dos seus ouvintes”. A figura do narrador, para Walter Benjamin, estava em declínio, pelo que o autor considerava a superficialidade da experiência (neste caso, a experiência considerada como aquilo que pode ser repassado para as gerações vindouras pela “autoridade da velhice”). Nas palavras do autor:

É a experiência de que a arte de narrar está em vias de extinção. São cada vez mais raras as pessoas que sabem narrar devidamente. Quando se pede num grupo que alguém narre alguma coisa, o embaraço se generaliza. É como se estivéssemos privados de uma faculdade que nos parecia segura e inalienável: a faculdade de intercambiar experiências” (Benjamin, 1987, pp.197-198)

Benjamin (1994, p. 114) comenta sobre a dificuldade de compreensão das mais novas gerações “os provérbios soam ociosos, as histórias se esgotam”. Neste trabalho, no entanto, considera-se experiência o acontecimento vivido e os impactos deste na memória. “A experiência que passa de pessoa em pessoa é a fonte a que recorreram todos os narradores. E, entre as narrativas escritas, as melhores são as que menos se distinguem das histórias orais” (Benjamin, 1987, p.198).

A mudança das forças produtivas, originadas na Revolução Industrial, é, para o autor, a responsável pela perda da figura do narrador. Benjamin comenta que a arte de narrar surge com camponeses e marujos, mas é aperfeiçoada pelos artífices. O saber do passado, trazido pelo mestre, associado ao saber das terras distantes, trazido pelo aprendiz migrante, potencializava a experiência. Estas questões que tencionavam fornecer conselhos ou lições de vida foram esvaziadas com o crescimento da sociedade moderna. Como citam Rocha e Eckert (2005) ao comentar sobre a obra:

A narrativa afasta-se assim, do discurso vivo e da experiência de vida, da matéria da vida vivida, orientando-se para formas de comunicação impessoais e seculares, distante do imediatismo da experiência. Transformando-se em mera informação, assumindo uma tonalidade impessoal, o ato de narrar voltava as suas costas ao caráter épico que a afirmação de uma verdade muitas vezes exige (2005, p. 42)

Interessante observar o papel do viajante como portador de histórias e experiências. Benjamin (1987) defende esta ideia de “quem viaja tem muito o que contar” salientando que o povo imagina o narrador como alguém que vem de longe. Não desconsiderando também “aquele que ganhou honestamente sua vida sem sair do país e conhece suas histórias e tradições” (1987, pp. 198-199). Este viajante narrador, personagem que, ao se deslocar, acumula conhecimento e histórias, também está presente, entre em outras obras, como nas Cidades Invisíveis, de Calvino. Este deslocamento que hoje chamamos turismo é potencial propositor de trocas de conhecimentos e experiências, uma atividade com capacidade de minimização das diferenças culturais e de aquisição de saberes pode também ter essa função desvirtuada, ou diminuída pela sociedade da informação, como será mais bem discutido no Capítulo A Exibição desta tese.

A queda da figura do narrador, defendida por Benjamin (1987) é marcada também pelo surgimento do romance, e sua difusão, no período moderno. Esta difusão, segundo o autor, só se torna possível com a invenção da imprensa. É neste ponto que se diminui a tradição oral. “O romance (...) nem procede da tradição oral nem a alimenta” (1987, p. 201). Ele é o oposto da narrativa. O narrador retira da experiência o que ele conta: sua própria experiência ou a relatada

pelos outros e incorpora as coisas narradas à experiência de seus ouvintes. Não há como não traçar aqui um paralelo com a construção, também coletiva, da memória, discutida anteriormente. Ao se ouvir narrações, adquirimos conhecimento. Ao se ouvir relatos de eventos compartilhados também moldamos aquilo que julgamos lembrar sobre os acontecimentos. Tanto a memória quanto o conhecimento crescem quando são compartilhados.

A discussão daquilo que é relevante, daquilo que é informado e do que chega para o público é fruto também da consolidação da burguesia, tendo na imprensa um de seus elementos mais importantes, como pontua Benjamin (1987). A informação que chega à sociedade filtrada e condensada é responsável pelo que as pessoas irão ouvir. O autor cita em sua obra o fundador do jornal francês *Le Figaro* que comentava que “para seus leitores um incêndio num sótão do *Quartier Latin* é mais importante do que uma revolução em Madri” (Benjamin, 1987, p. 202). A notícia imediata, plausível, consumível, já cercada de explicações é, para Benjamin, outra das causas do declínio da narrativa. Na notícia já comentada o leitor não tem espaço para interpretação da história, permitida ao ouvinte na narração.

Sobre a diferença dos gêneros (informação e memória) Benjamin (1987, p.204) comenta que “a informação só tem valor no momento em que é nova”. A manchete não se sustenta no tempo, a notícia ao ser explicada e compreendida pelo leitor perde imediatamente o seu valor. Ao contrário da narrativa, esta, nas palavras do autor (1987, p.204) “não se entrega. Conserva suas forças e depois de muito tempo é capaz de se desenvolver”. O ensinamento contido na narrativa pode ser revisitado, ressignificado e compreendido de diferentes formas com o passar do tempo.

Assim como mestre e aprendiz, como o viajante que traz informações, como os artesãos que passam seu conhecimento, outra forma de perpetuação de saberes através do oral era muito difundida, principalmente nas cidades, a relação entre idosos e crianças. Cabe aqui introduzir aquilo que será debatido no próximo capítulo, o espaço público que antes proporcionava espaços de encontro entre diferentes gerações hoje apresenta-se mais segregador. As configurações da cidade que antes permitiam aos idosos a manutenção das artes de saber narrar e às crianças a saber ouvir (Rocha & Eckert, 2005). O historiador francês Phillipe Ariès vai chamar este fenômeno de “degenerescência da cidade e perda da sua função social”. Rocha e Eckert (2005) comentam que o fim de um espaço de trocas sociais (gerado pela violência, pela segregação, pela busca pelos subúrbios) e a proteção do direito individual em detrimento ao do grupo, reações de uma sociedade pós-industrial, transformaram lentamente a figura do ouvinte em leitor.

Todavia, quando se trata dos acontecimentos urbanos, De Certau (1994) assevera que as enunciações pedestres têm mais valor do que a autoridade dos textos escritos. Há, nestes

pontos de memórias coletivas, formas de sociabilidade no espaço urbano e nos itinerários urbanos uma perseverança das narrativas orais, como mostram os estudos das professoras e antropólogas Ana Luiza Carvalho da Rocha e Cornélia Eckert. É a partir desta recomposição da função urbana proporcionadora de encontros que as autoras brasileiras consideram uma volta da importância da figura do narrador.

Rocha e Eckert (2005) consideram que a memória do cotidiano, o trabalho com as histórias vividas e narradas por habitantes de centros urbanos é uma forma de valorização da narrativa, mesmo quando transcrita para o papel. Para as autoras esta forma “não adquire o caráter de uma mera informação a ser traduzida” (2005, p. 45). Benjamin (1987) também o refere, e comenta sobre a importância de preservação e conservação das histórias. A partir do momento em que alguém ouve uma história ela passa a ter a capacidade de ser recontada. O que antes era registrado na mente do ouvinte, hoje pode ser registrado em câmeras de vídeo e gravadores que dão ênfase à autenticidade e à fidelidade dos relatos (Rocha & Eckert, 2005).

“A memória é o tempo dramatizado pela narrativa” (Bachelard, 1988, p.23). Contar histórias faz parte da condição humana e contribui para que a existência seja mais acessível e coerente, observa Flach (2013). A figura do homem que se habilita a organizar eventos, ideias e concepções através de narrativas é descrita por Walter Fisher como o *Homo narrans* (apud Flach, 2013). É esta capacidade de lembrar e contar que faz com que compreendamos e, inclusive, formulemos nossas vidas e ações como histórias (Mandelbaum, 2003). “A memória, a imaginação e a representação são as bases que sustentam qualquer narrativa sobre o passado” (Meyer, 2002, p.53).

“A experiência representa na narrativa um valor que pode ser cultural, estético, imaginativo, subjetivo, afetivo, histórico ou, simplesmente, uma evidência do vivido pelo narrador” (Campos, 2016, p.45). É através da linguagem (não necessariamente oral), refere Lima (2009) que se elabora a experiência, num processo, tanto quanto o de criação da memória, pessoal e social. O meio em que se está inserido contribui para a forma como serão narradas as memórias e o que será escolhido contar ou ocultar. As memórias passam por um processo de seleção e interpretação que nos facilita a compreensão de seu significado (Smorti, 2020).

Sobre isto Worcman e Garden-Hansen (2016) concordam que o processo de narrar sua própria história de vida é um projeto reflexivo e afeta o narrador, no sentido de que o leva a criar (ou a rever) o significado de sua experiência. Narrar suas próprias histórias é algo, seguem as autoras, que chega próximo a um processo terapêutico, e demonstra, quando realizado com a finalidade de conservação e socialização de uma história, o narrador como dono de sua trajetória. Paulo Freire, em entrevista ao Museu da Pessoa (projeto que será mais bem explicado na sequência deste capítulo) sentenciou: “Minhas versões das histórias me ajudam a

compreender o papel que desempenhei em cada uma delas”. Contar histórias de vida significa muito mais relatar a relevância que cada um de nós atribui à nossas experiências do que efetivamente recuperar o passado (Worcmán; Garden-Hansen, 2016). Ainda as autoras:

Nós precisamos da narrativa para existir e construir um significado para nosso presente. Contudo, esta possibilidade de revisitar e tornar claras nossas ações, através do compartilhamento de nossas histórias pessoais, são bastante raras. Neste sentido, trabalhar para que todos tenham a chance de posicionar sua narrativa como parte de uma história, de um patrimônio, é um ato político transformador. (Worcmán; Garden-Hansen, 2016, p.64)

Bruner (2014) comenta que as narrativas que contamos sobre nós mesmos ajudam a nos construir e reconstruir e pertencem à cultura na qual vivemos. Somos seres históricos, como dizem Worcmán e Garden-Hansen (2016) e as formas como traduzimos nossas ações e experiências dizem muito sobre cada um de nós, mas também demonstram a perspectiva histórica, espacial e social em que estamos inseridos. As histórias narradas são, na visão das autoras, um cruzamento dos contextos individual, social e histórico. Cada narrativa é única pois quem a conta é que filtra os eventos narrados, no entanto estes filtros são carregados por referências sociais e históricas.

O poder de edição da memória, trabalhado anteriormente, é impactado também por quem está a escutar a narrativa. A audiência influencia sobremaneira no desempenho do contador de histórias, sua atenção ou falta de interesse, suas participações, considerações, ponderações ou reações, afetam o rumo da história e, principalmente, a atuação do narrador, Flach (2013, p.61) nos diz que o ato de contar uma história é “um evento único e irrepetível”. Como será então a atuação do narrador sem audiência, como proposto aqui neste projeto? Como se portará o contador ao ter em frente a si uma câmera e não um público? A possibilidade de gravar, regravar, cortar, editar e apagar as gravações, tira do narrador a improvisação e espontaneidade? As histórias serão contadas, enfim, da mesma forma em diferentes momentos e para pessoas diferentes, que certamente as interpretarão de maneiras distintas, porém não haverá entonações diferentes, comentários diferentes, ênfases maiores, possivelmente haja aqui uma possibilidade interessante de investigação: como afeta ao narrador a falta de audiência?

O ato de contar, de relembrar memórias através da narrativa, é capaz de, com audiência ou não, colocar ordem a partir do caos e dar sentido aquilo que parecem ser fragmentos desorganizados (Finnegan, 1998). É quando se começa a transmitir externamente uma memória que ela adquire sentido e começamos a perceber lógicas e conexões até então escondidas. A memória, através de uma organização narrativa, torna-se presente, sendo, na visão de Flach

(2013) vida e narrativa, algo indissociável. Busca-se neste projeto proporcionar um espaço onde o contador de história possa expor suas memórias sem a preocupação de uma metodologia de narrativa engessada. É este participante que decidirá tempo, formato, espaço de gravação, em um modelo que fique mais confortável para proporcionar uma narrativa lógica.

Ao narrar algo tão pessoal quanto a memória, o narrador possui a ideia do conteúdo daquilo que vai ser dito, lembra de datas, locais, personagens, mas não sabe exatamente aquilo que vai dizer, não sabe quais as palavras que serão ditas, estas surgirão no momento da narração, à medida que se cria externamente a história que a memória produz. Sobre esta criação, este uso da criatividade e da construção sem prévio pensamento há uma frase do romancista inglês E. M. Forster que diz “Como posso saber o que penso se não vejo antes o que digo” (*How do I know what I think if before I don't see what I say?*). Não há como saber exatamente o que se falará quando se começa a falar Smorti (2020).

O processo de livre associação, colocado por Freud para a narração de sonhos, é bastante aplicado também na narração de memórias. Para situar o interlocutor é importante que o narrador crie uma forma que traduza e comunique aquilo que ele lembra, num contexto que propicie a comunicação. O ato de narrar (a livre associação) produz memórias que, por sua vez, produz novas livres associações e assim sucessivamente (Smorti, 2020). À medida que narramos, lembramos mais detalhes e os inserimos em meio à narrativa. Descartes já identificava no século XVII o poder da palavra e a capacidade do meio (tanto falado quanto escrito) de alterar o fluxo do pensamento e das ideias. A palavra “pronunciada” traz à mente toda sorte de pensamentos e emoções (Descartes, 1644, apud Smorti, 2020, p. 53).

A narração das memórias não é, para Bartlett (1932), uma forma de reviver inumeráveis traços fragmentados, sem vida e fixos no passado, mas sim uma (re)construção formada das nossas relações e atitudes frente a acontecimentos e experiências vividas. Não existe narrativa sem interferência tanto interna (na ordem de relações criadas entre os acontecimentos e da percepção da participação do narrador nestes acontecimentos) “o mundo interno é um processo de reconstrução, predisposição a ação, percepção, memória e compreensão” (Smorti, 2020, p. 49) quanto externa (no momento social vivido tanto na lembrança quanto na narração, nas reações dos espectadores, interlocutores). As reações do interlocutor identificam aqueles detalhes que mais ou menos interessam. A gravação, ao retirar a audiência, faz com que o narrador não saiba os momentos mais interessantes de sua fala, mas, por outro lado, possibilita que detalhes lembrados durante a narração sejam mais bem trabalhados em edições futuras do material.

Como já observado anteriormente, nossa memória nem sempre corresponde à realidade vivenciada, por esquecimentos (propositais ou não), por pressões externas, pela nossa

colocação como protagonistas, pelo que queremos que o interlocutor saiba ou não e pelo momento externo vivido, as memórias acabam por ser moldadas. Há, no entanto, entre aquele que narra a memória episódica e seu ouvinte/leitor/interlocutor, um pacto pela verdade, uma assunção de que aquelas informações são verídicas. É visão de quem viveu sobre aquilo que fez, em qual cenário, de que forma e por qual razão (Bruner, 2014). Pacto contrário ao que é feito entre o narrador de ficção e aquele que o observa. Neste momento autobiográfico há a crença de que “aquilo que é dito é verdade, ou, ao menos, o narrador acredita ser verdade” (Smorti, 2020, p.57).

Sejam as memórias de histórias de grandes proporções ou de pequenas narrativas do cotidiano, nós escolhemos e contamos aquelas que melhor nos representam. É parte importante deste processo o compreender e o fazer compreender daquilo que se conta. Ao haver compreensão e encontrar uma boa recepção de quem ouve, a história contada pode fazer parte de uma história maior e “facilitar que histórias similares sejam contadas” (Smorti, 2020, p. 61.). É desta premissa que parte a criação do objeto virtual idealizado neste projeto, de uma construção participativa, colaborativa e coletiva, onde as memórias possam ser observadas, debatidas e complementadas através de múltiplas visões. Esta forma de construção será percorrida na sequência.

1.3 A construção participativa e colaborativa

A noção observada de que a construção da memória é uma tarefa coletiva, interferida ativamente pelo meio e as relações pessoais influencia sobremaneira na forma pensada para a criação do objeto virtual de uso turístico imaginado neste trabalho. É a partir desta noção que se desenvolve uma forma coletiva, participativa e colaborativa de coleta, armazenamento e divulgação de memórias ocorridas nos espaços públicos da cidade de Pelotas, Brasil. Neste capítulo serão discutidas formas de aproximações entre a arte e a ciência, do uso social da arte, de criações artísticas não individuais e de relações entre autor e público (participante).

As relações entre arte e ciência são tão antigas quanto às próprias áreas. Inúmeros são os exemplos de cientistas/artistas ao longo da história. Tanto o conhecimento científico aplicado na construção de elementos artísticos das mais variadas áreas como o estudo científico debruçado nestes mesmos elementos artísticos que busque encontrar alguma lógica ou aplicação são facilmente encontrados. Há uma mistificação na relação entre arte e ciência que para Wilson (2002) é injustificável. O autor considera que os princípios científicos são compreensíveis, bem como as ideias em outras áreas. Como se a imaginação técnica e a pesquisa

científica fossem poesia, nas palavras do autor “uma tecelagem revolucionária de ideias e uma escultura ousada de material para criar novas possibilidades” (Wilson, 2002, p. XXIII).

Algumas das dificuldades encontradas na percepção desta relação é o distanciamento do universo acadêmico e dos processos de produção de ciência e conhecimento. Esta tese é construída durante a pandemia da COVID-19, este evento de escala global torna os olhos da população em geral aos cientistas na busca por uma vacina e na discussão sobre os processos científicos e os passos metodológicos necessários para a oferta desta. É possível que este terrível evento que já ceifou mais de cinco milhões e oitocentas mil vidas e infectou mais de quatrocentos e seis milhões de pessoas ao redor do mundo (dados de fevereiro de 2022) seja responsável por uma aproximação e valorização da ciência em nossa sociedade, onde ainda se discute ideias negacionistas e movimentos anti-vacina.

Ainda se constrói um mito de que a ciência e tecnologia são restritas a especialistas; entretanto, Wilson, ainda no ano de 2002, defendia que todas as áreas fazem parte de um mesmo “fluxo cultural”, e que precisamos “aprender a apreciar e produzir ciência e tecnologia da mesma forma que fazemos literatura, música e artes” (2002, p.XXIII). É a partir desta maior divulgação e difusão da ciência que ocorrerão uma interação e aproximação maiores com a sociedade. Na relação mais direta entre as áreas propostas neste estudo (arte e ciência) Wilson (2002) conta que a pesquisa se tornou ponto central da inovação cultural e que os artistas devem estar sempre interessados no que pesquisadores estão fazendo e que os cientistas e técnicos devem agir da mesma forma para conhecer experimentos artísticos.

Ao criticar o incipiente uso da eletrônica em objetos dito artísticos, Alcopley (1969, p. 162), que era tanto cientista quanto artista, escreve que “arte e ciência são, por suas próprias naturezas, entidades separadas, e assim devem permanecer”. O autor ainda vai além, ao dizer que os objetos artísticos nunca devem estar em posições de competição com trabalhos científicos e tecnológicos e que, caso isso seja compreendido, os trabalhos de arte estariam em seu lugar certo, como as maiores criações de nossa espécie. Já naquele ano a opinião se considerava polêmica, sendo alvo de contestações de acadêmicos como Hoenich (1969, p.329) que defende que “grande arte e grande ciência são realizações da mesma força criativa do homem. Ambas são criadas com a ajuda da intuição e executada com conhecimento conscientemente adquirido”.

A arte, como ação de impacto na sociedade é tema de diversos estudos na área das ciências humanas, e, neste trabalho, é esta relação arte/sociedade que se busca aprofundar. Heinich (2001) observava que o interesse metodológico desta relação já não se dava mais entre arte e sociedade como atores distintos, nem no impacto da arte na sociedade, mas sim no funcionamento do meio que se dá a arte (a sociedade), seus autores, interações e estruturas.

Borriaud (2009) salienta que a prática artística aparece como um campo fértil para experimentações sociais.

Wilson (2002) comenta que se deve reexaminar, estando nos primórdios do século XXI a desconexão destas duas áreas, para tal ele apresenta diversos motivos, forças, que necessitam ser consideradas para justificar a importância da aproximação destas áreas. Estas forças são apresentadas na Figura 8. Na mesma linha Mandelbrojt (1994) já observava a importância desta relação ao comentar que é impossível não haver esta ligação, uma vez que a é a ciência que nos fornece a compreensão sobre o mundo e como nós nos relacionamos com ele.

Assim como existem pontos de aproximação entre as áreas, existem também pontos que as distinguem, para os encontrarmos, veremos brevemente conceitos de um e de outro. A ciência pode ser definida como uma tentativa de entender como e porque determinado evento ocorre; possui foco no mundo real; crença nas informações empíricas como base para o processo científico; objetividade com lugar central; busca de respostas por meio de operações detalhadas; codificação dos resultados em leis e princípios (nas ciências exatas, sendo expressas em linguagem matemática); e o teste e refinamento contínuos das hipóteses (Wilson, 2002).

Influências na vida	A pesquisa científica influencia em todos os aspectos da vida. Desde a medicina, comunicações e o governo até a vida doméstica, educação e entretenimento. Como pode a arte estar atualizada se ignora as características presentes na vida cotidiana?
Influências no pensamento	Ciência e tecnologia possuem a capacidade de alterar noções da natureza do universo e da natureza humana. Novas formas de comunicação mudam ideias de tempo, espaço e distância. Todas as áreas que criam questionamentos filosóficos, o que inclui a arte devem estar atentas e estas mudanças.
Teoria crítica e cultural	Estas disciplinas discutem se é interessante estudar e tentar compreender as artes, as humanidades e a ciência como elementos separados. Artistas e cientistas são vistos como criaturas da cultura com bases psíquicas, políticas, econômicas e culturais. Estas análises são um forte indicador da importância de quebrar os muros entre arte e ciência.
Atividade artística	Um trabalho artístico mais interessante deriva de uma compreensão de conhecimentos científicos e tecnológicos.

Figura 8 - Aproximações entre arte e ciências. Adaptado de Wilson (2002)

Na ciência se parte do pressuposto que o mundo natural e observado é o mundo real, de natureza ordenada e objetiva que pode ser compreendido através de disciplina, da confiança em técnicas como a precisão de equipamentos, a possibilidade de repetição e de verificações observadas múltiplas vezes. Diferentes focos podem ser utilizados no processo científico, como a observação, onde se induz a resultados e a dedução, que resulta de um processo lógico de construção da teoria. Nas ciências humanas, por exemplo, cientistas acreditam na possibilidade de descoberta de verdades universais. Como forma de validação científica eles apontam para uma visão universal da construção de dados robustos e substâncias, da formatação de estruturas teóricas e da previsão e controle do mundo material e orgânico. (Wilson, 2002)

Quando considera um breve conceito de arte Wilson (2002) comenta que há uma guinada importante durante o século XX. Para o autor a arte era produzida somente em meios validados, apresentada em uma gama reduzida de contextos, com propósitos limitados, como a

busca pela beleza, as glorificações religiosas e a representação de pessoas e lugares. Wilson (2002) assevera que o século passado gerou um sem-número de experimentações e testes de limites. Formas como a fotografia e o cinema fincaram questão acerca das discussões sobre arte e artistas adicionaram novos meios, novos contextos e novas formas de criações artísticas. Para explicitar estas mudanças o autor considera as seguintes experimentações (Figura 9).

Formas de arte	Exemplos
Extensões das representações realistas	Pintores abstratos
Incorporação de objetos	Duchamp
Definições de antiarte e intervenções no cotidiano	Kurt Schwitters
Apresentações de arte viva	Dada/ Performances futuristas
Uso de produtos, processos e materiais industriais	Bauhaus/ arte cinética
Arte conceitual	Ideias como forma de arte
Arte da terra	Arte com materiais naturais
Arte interativa	Fim da fronteira entre observadores e artistas
Performances e acontecimentos	Allan Kaprow
Arte pública	Trabalhos com localização específica/ processos e instituições sociais/ colaborações de moradores locais
Exploração de inovações tecnológicas	Holografia/ Lasers

Figura 9 - Formas de arte surgidas a partir do século XX. Adaptado de Wilson (2002)

Mandelbrojt (1994) salienta que conceitos científicos podem ser utilizados para descrever e compreender certos aspectos artísticos. Opinião semelhante a demonstrada por Lam (2011) que apresenta formas de realizar estes estudos. Não é, no entanto, interesse desta tese discutir origens e funções (ou falta de) tanto da ciência quanto das artes, mas sim jogar uma luz nas possibilidades de aproximação entre elas. Wilson (2002) relaciona suas semelhanças e diferenças, apresentadas na Figura 10.

Diferenças entre artes e ciências	
Artes	Ciências
Busca resposta estética	Busca conhecimento e compreensão
Emoção e intuição	Razão
Idiossincrática	Normativa
Comunicação visual ou sonora	Comunicação em texto narrativo
Evocativa	Explanatória
Valores quebram com a tradição	Valores calcados na tradição
Semelhanças entre artes e ciências	
Valorizam a observação cuidadosa do ambiente para reunir informações	
Valorizam a criatividade	
Buscam introduzir mudanças, inovações ou melhorar aquilo que já existe	
Usam modelos abstratos para compreender o mundo	
Aspiram criar trabalhos de relevância	

Figura 10 - Semelhanças e diferenças entre artes e ciências. Adaptado de Wilson (2002)

A linha que separa arte e ciência na contemporaneidade permanece bastante superficial, de acordo com Zhu e Goyal (2018). No núcleo desta discussão, para os autores, tanto artistas quanto cientistas interpretam o mundo ao seu redor, mesmo que se utilizem de diferentes métodos e expressões. Os autores consideram também um momento profícuo para a discussão, já que há um interesse crescente na publicação de artigos e de assuntos relacionados ao tema. Claro que estas publicações especializadas não são necessariamente recentes. Os próprios autores comentam do Centro para Estudos Visuais Avançados, do MIT (Massachusetts *Institute of Technology*) e da posterior criação da revista Leonardo.

Zhu e Goyal (2018) comentam ainda do proeminente uso da tecnologia nesta integração. Para os autores, as ferramentas digitais não só se tornaram plataformas para criar e compartilhar arte, mas também estão direcionando melhorias técnicas. Na opinião dos autores, uma das aplicações mais recentes e atuais da tecnologia na arte é o uso da inteligência artificial, o que gera debates se estes recursos podem trabalhar sozinhos sem intervenção dos próprios artistas.

Nesta mesma linha, os investigadores comentam que esforços colaborativos na arte e na ciência contemporânea podem trazer importantes consequências para a sociedade, principalmente ao facilitar a comunicação e divulgação destes projetos, Zhu e Goyal (2018) salientam ainda que estas colaborações (arte, ciência e sociedade) podem atingir, e levar a discussão, de problemas sociais (globais ou locais). Neste ponto podemos posicionar a preservação das memórias urbanas dos cidadãos comuns como um destes temas que podem ser discutidos através da arte e da ciência.

Editada pelo próprio MIT a revista Leonardo foi criada em Paris por Frank Malina (pintor e engenheiro aeronáutico, 1912-1981) que percebeu, no ano de 1968 a necessidade de uma publicação que servisse como canal de comunicação internacional entre artistas, com ênfase para os escritos de artistas que usassem ciência e tecnologias em desenvolvimento na elaboração de suas obras. A publicação com frequência bimestral está interessada em trabalhos que cruzem as fronteiras artificiais que separam artistas contemporâneos e cientistas. Para Grau et al (2019) a própria *media art* se transformou num significativo campo de estudos (e realizações) nesta intersecção que, além das áreas já citadas, envolve também a tecnologia.

Outro projeto mais recente, que também busca esta confluência é o *Nature, Environment, Science & Technology (NEST) Studios for the Arts*, conduzido pela *University of Colorado Boulder*, nos Estados Unidos. Lançado em 2018, o projeto busca, segundo Pérez-Gallego et al (2021), iniciativas que se envolvam com as questões centrais que tangenciam formas alternativas e construtivas de passar de comunicar e buscas por novas metodologias que abordem estas áreas.

Ainda sobre projetos que envolvam iniciativas que façam a conversa entre arte e ciência, um empreendimento que surge com o propósito de integrar estas áreas, de uma forma participativa é o ADA (*Archive of Digital Art*), da *Danube University*, na Áustria. Criado no ano de 1999 o projeto é pioneiro no campo das investigações em *media arts* e trabalha com uma visão global de ações que conversam com as artes, ciências e tecnologia e que sejam orientados para a investigação acadêmica. O ADA representa a seleção científica de centenas de artistas internacionais sobre mais de outros cinco mil artistas apresentados neste banco de dados virtual.

Como exemplo prático desta relação Zhu e Goyal (2018) apresentam o projeto Foldscope (Figura 11 – www.foldscope.com). Este projeto resultou em um microscópio que custa menos de um dólar. De acordo com os autores, este objeto foi criado utilizando uma lente uma esfera de borossilicato e a arte japonesa do origami e teve um impacto transformador principalmente em países em desenvolvimento onde a facilidade de execução e o baixo custo do projeto abriram o mundo das imagens microscópicas.

De acordo com os autores o objeto (ou a prática artística) do origami e a ciência envolvida na construção da lente geram um objeto, o Foldscope. Este objeto, de baixo custo inspira pessoas das mais diferentes idades na sociedade a criar e compartilhar resultados de suas experiências com o microscópio. Estes resultados também podem ser compreendidos com formas de arte e ciência, e, quando partilhados em um espaço comum (virtual ou não) torna-se um exemplar de construção coletiva.



Figura 11 - Foldscope. Zhu & Goyal, 2018

Nesta tese, como se busca a relação entre arte e ciência nos trabalhos artísticos coletivos, colaborativos e participativos, pontos chave para a construção desta tese e do objeto que a acompanha. A partir deste ponto apresentam-se alguns dos autores que discutem estas formas e suas mais variadas possibilidades.

Borriaud apresenta este caráter coletivo, colaborativo e participativo em seu “Estética Relacional” edição francesa de 1997 e por este trabalho é reconhecido por outros estudiosos

que tratam desta área, como Bishop, Thompson e Kester, o precursor na discussão do tema. Borriaud (2009, p.31) comenta que “cada obra de arte seria a proposta de habitar o mundo comum, que geraria outras relações, e assim por diante, até o infinito”. O autor considera esta estética como uma construção poética centrada nas relações humanas e sociais. Para Oliveira e Corrêa (2016) é na modernidade, quando a arte atinge seu auge como bem simbólico, que as analogias entre arte e vida e as relações com o público se acentuam. As mesmas autoras discutem a importância de artistas brasileiros das décadas de 1960 e 1970 como Hélio Oiticica nas bases desta forma de arte, não considerados por Borriaud (que trabalha com artistas europeus da década de 1990).

Outro movimento que surge com esta premissa relacional é o Fluxus. Fundado por George Maciunas (1931-1978) designer lituano que se mudou para os Estados Unidos no período pós-guerra. Desde sua gênese o movimento aponta para o dialógico, como aborda Pina (2011, p.3) “a raiz terminológica de Fluxus é “flux” que significa fluir, conexão, transformação.” Segundo a investigadora portuguesa é consensual sua importância para a compreensão de práticas criativas contemporâneas, ancoradas em processos gráficos, interativos e visuais. Ainda a autora salienta que o Fluxus implica um olhar transversal sobre arte, comunicação visual e memória. Nomes como George Brecht, Dick Higgins, Emmett Williams, Nan June Paik e Ben Petterson compuseram o coletivo.

Silva (2016) comenta que tanto as práticas colaborativas quanto as participativas parecem construir um espaço teórico, prático e crítico, que possibilita que sejam reconhecidas como um modo de fazer arte contemporânea. Ao considerar a construção de um objeto que trabalhe com memória e com a narração, tendo em vista que ambas são, como apresentado nos tópicos anteriores, construções coletivas entende-se como lógico que o objeto seja desenvolvido também a partir desta premissa.

Esta cultura participativa é, na definição de Jenkins et al (2006) algo que apresenta poucas barreiras a expressões artísticas e ao envolvimento cívico. Que serve como forte base para criar e para compartilhar criações com outras pessoas. Como uma forma de mentoria informal onde o conhecimento dos mais experientes é repassado aos novatos. Onde os participantes acreditam que suas contribuições importam e sentem alguma forma de interação social com outras pessoas (mesmo que seja para saber da opinião de terceiros sobre suas criações). Os autores salientam ainda a importância de considerar que nem todos irão contribuir, mas que seja criado um ambiente onde se sintam livres a contribuir quando prontos e que estas contribuições serão apropriadamente valorizadas.

As ações participativas mudam o foco das ações individuais para o envolvimento da comunidade (Jenkins et al, 2006). Expressões criativas e participação ativa podem ser fornecidas

pela comunidade se esta se sentir inserida no projeto. As construções coletivas, como apresentam os autores, podem ser construídas e incentivadas desde a infância. “Todas as crianças merecem a chance de se expressar, seja através de palavras, sons ou desenhos” (Jenkins et al, 2006, p.7). Mesmo que no futuro estas crianças não exerçam atividades artísticas profissionais, esta oportunidade de participação (e a chance de ver, ouvir, sentir o trabalho de outras crianças) irá alterar a forma como se veem e como enxergam o trabalho criado por outros.

São diversas as nomenclaturas para se referir à arte realizada de forma participativa. Paul Ardenne (2002) a chama de “Arte Contactual”. O autor considera que qualquer encontro com uma obra já pressupõe participação, o que diferencia o processo participativo na construção artística é “um convite por parte do autor e a adesão por parte do espectador” é esta troca que permite a construção do “estar juntos” (2002, p.124). Ferrara (1981) salienta que é a participação do receptor - aviltada, desejada, repelida, solicitada, estimulada, exigida – tônica que perpassa as manifestações da arte moderna. Ao considerar este trabalho conjunto Ardenne (2002) confere ao outro (que não o autor) um novo espaço dentro do processo. Para o professor francês isto desconstrói a imagem do artista de um ser magnânimo e super-humano.

Outra característica desta forma de arte é que ela pode ser realizada em diversos meios e em diversos locais. Ardenne (2002) comenta ainda que isso se trate de um processo de empoderamento da atuação do artista, fato que possibilita a experimentação de novas técnicas, a ampliação de práticas. O autor comenta que estas construções são fruto do contexto vivido, em harmonia com que Borriaud (2009) chama de tecer com a realidade. É uma forma de arte, diz Ardenne (2002) que agrupa criações que se ancoram nas circunstâncias. É muito mais o “processo” do que o “objeto”. Ardenne ainda ao tratar sobre o caráter participativo cita o compositor e multi-instrumentista americano John Cage (1912-1992) “a arte pode encontrar-se em todos os lugares e invadir tudo”. A retirada da arte de seus espaços sacros de apresentação é bastante influente na participação, como será visto mais adiante.

Ardenne (2002) comenta ainda que as noções de ambiente e de participação do espectador são propostas e poéticas típicas da década de 1960. O ambiente, diz Plaza (2003) é considerado como o lugar de encontro privilegiado dos fatos físicos e psicológicos que animam nosso universo. Para ele os ambientes artísticos e a participação do espectador contribuem para o desaparecimento e a desmaterialização da obra de arte substituída pela situação perceptiva ou “a percepção como recriação” (2003, p. 14). O autor acredita que esta forma de arte tem como objetivo encurtar a distância entre criador e espectador. Para ilustrar o tema Plaza apresenta ações de artes participativas de diferentes vertentes como teatro (*Living Theater*); música (John Cage; Karlheinz Stockhausen; Henri Pousseur); dança (Merce Cunningham) e artes

visuais (Lygia Clark; Hélio Oiticica). Sobre tal ação a própria Lygia Clark defendia que “se o espectador não se propõe a fazer a obra, a obra não existe” (Plaza, 2003, p.15).

Bishop (2012) comenta que é a crítica de Guy Debord que define com precisão a explicação da importância da participação: “ela reumaniza uma sociedade entorpecida e fragmentada pela instrumentalidade repressiva da produção capitalista.” E conclui: “a prática artística não pode mais girar em torno da construção de objetos que sejam consumidos por espectadores passivos” (Bishop, 2012, p. 11). Bishop (2012) identifica ainda os mais variados nomes usados para denominar esta prática: arte socialmente engajada, arte baseada em comunidade, comunidades experimentais, arte dialógica, arte litoral, arte intervencionista, arte participativa, arte colaborativa.

Na mesma linha de Debord, Kester (2004) e Thompson (2012) consideram que estes projetos com vieses participativos estão ligados à uma nova forma social e trazem consigo uma quebra de hierarquias tradicionais. Para tal consideram importante como forma de manutenção destes projetos que se propicie uma descentralização de hierarquias e que se fomente a cooperação em rede. Para Silva (2014) estes projetos (participativos, colaborativos, comunitários...) passam a acontecer quando os artistas, ou outros atores com papéis ativos no campo das artes, passam a agir de forma aberta e expandida.

Borriaud (2009) afirma que as obras artísticas no período da pós-modernidade, onde ele situa sua estética relacional, já não perseguem mais a criação de realidades imaginárias ou utópicas, mas sim buscam modos de existência ou modelos de ação dentro da realidade presente, aportadas, mesmo as mais subversivas, em suportes teóricos. O autor situa também a importância da urbanização como fator desenvolvedor da arte relacional, para ele “a urbanização generalizada permitiu um aumento extraordinário dos intercâmbios sociais e uma maior mobilidade dos indivíduos”

Estes intercâmbios sociais permitiram o aumento do diálogo entre autor e espectador o que permite que as possibilidades artísticas de uma obra se expandam. Kester (2004) salienta as propriedades comunicativas destas experiências e a intervenção de agentes que, para o autor, transforma a ligação tradicional “intérprete/leigo e agente/conhecedor” (2004, p. 95). Em praticamente todas as formas de arte participativa (com exceção daquela onde o participante não sabe que faz parte de uma intervenção artística) é fundamental considerar a disposição (e a disponibilidade) do espectador/participante, elemento fundamental para que o projeto aconteça (Kester 2004; Purves 2005). Não há como dissociar os processos participativos das realidades vividas e trazidas por estes participantes. Kerster (2004) comenta ainda que os sujeitos carregam suas personas para o diálogo. Em cada processo de comunicação do sujeito com a obra encerra-se um discurso, uma visão de mundos.

É este processo dialógico, iniciado pelo autor que a obra é produzida (Forest, 1998). Na arte coletiva o (antes) espectador torna-se coautor do projeto em um campo aberto a diferentes possibilidades e passível de imprevistos. São características desta forma de trabalho a imprevisibilidade e o total controle de seus resultados. Plaza (2003) salienta que a interação em ações artísticas serve a funções pedagógicas, culturais e criadoras.

Para iniciar este diálogo e incitar a participação, é imprescindível a criação de um espaço propício para isso, como observa Bishop (2012). Espaço esse que facilite, estimule e oriente esta participação. Uma produção colaborativa “restaura os laços sociais através de uma elaboração coletiva de sentidos” (Bishop, 2012, pp.11-12). É neste caminho, que pretende favorecer a quem interessar participar do projeto Cidade Como Tela, que se estrutura o espaço virtual de coleta, armazenamento e divulgação das memórias recolhidas. É de fundamental importância que este espaço incentive não só a participação, mas também a complementação de histórias já publicadas.

Purves (2005) questiona o espaço de apresentação destas obras construídas na coletividade. O autor defende que, por se tratar de obras que possuem um afastamento do sistema formal das artes, elas devem ser realizadas em espaços que repensem o que é público e o que é comunitário. Inicia-se assim uma orientação para fora destes espaços formais de arte, em que caminhadas e esquinas das casas das pessoas passam a se tornar mais significativos que galerias e museus. Este trabalho tem a intenção de discutir estas questões. Ao sugerir que se tragam memórias de acontecimentos, espaços e personagens (como visto na primeira secção deste capítulo, os três catalisadores de memórias) se pretende alcançar, de forma colaborativa, múltiplas visões sobre os mesmos.

Além do espaço, outra abordagem a se destacar na construção de obras participativas é a questão do tempo. Quando se trata somente do espectador passivo existe um imediatismo na sua relação com o objeto/ação artística. Kester (2004) advoga que este imediatismo não está presente nas obras e projetos realizados em colaboração. Nestas é importante considerar a dinâmica das participações, a disponibilidade dos participantes, as ações e reações. Quando se trata de realização participativa em ambientes virtuais observa-se também uma facilitação em relação ao tempo de participação/construção, principalmente quando se mantém a possibilidade de participação aberta e acessível a qualquer momento do dia.

Este caráter público e comunitário também é considerado no momento da divulgação da obra. Acredita-se que pelo livre acesso ao sítio na internet (como será melhor explicado no capítulo que abordará as metodologias), o trabalho já tenha um caráter público. Porém, é importante salientar que a realidade brasileira é bastante contrastante neste ponto. Vive-se num país onde 74% das pessoas com mais de 10 anos tem acesso à internet e, onde esta, chega

a somente 71% dos domicílios brasileiros. Se por um lado a proposição desta forma facilita a questão tempo, ela também é impeditiva de participação para uma parcela da população. A criação do roteiro turístico que perpassasse estes locais e que insira a memória de volta ao espaço público é, também, uma forma de se promover maior acesso a este conteúdo.

Alguns pontos negativos são apontados na discussão de projetos participativos. Scholette (2011) comenta sobre uma possível dificuldade na valorização (financeira) destes trabalhos. Para o autor os resultados dos trabalhos realizados desta forma é um “produto estético hibridizado” não sendo assim passível de mercantilização (2011, p.167), ou, se mercantilizado, não possui um valor que possa ser comparado a uma pintura ou uma escultura. Plaza (2003) comenta sobre as obras expostas que permitiam participação durante a IX Bienal de São Paulo, no ano de 1967, terminaram no lixo devido aos estragos e excesso de participação do público.

Outra questão de difícil solução nestas obras e já citada anteriormente é a variável tempo. A ela junta-se outra variável, disponibilidade. Estas duas questões podem tornar uma obra impossível de ser realizada uma vez que são de controle limitado por parte do autor/propositor do trabalho. Em algumas formas é necessário que o participante esteja presente no exato momento da execução da obra, muitas vezes sem avisos ou combinações prévias, o que resulta numa obra imprevisível.

Na sequência deste capítulo serão apresentados diferentes projetos artísticos das mais variadas formas para ilustrar os níveis de participação e colaboração. Plaza (2003) divide as formas de inclusão e de participação do espectador nas obras de arte da seguinte forma: participação passiva (contemplação, percepção, imaginação, evocação...); participação ativa (exploração, manipulação do objeto artístico, intervenção, modificação da obra pelo espectador); participação perceptiva (arte cinética); e interatividade (como relação recíproca entre usuário e um sistema inteligente). Na componente prática deste trabalho será considerada a participação ativa como forma de criação.

Os trabalhos apresentados a seguir partem de um nível de participação ativo. Os primeiros três projetos possuem uma forma de participação involuntária, característica que falta nas análises do autor. O primeiro artista a ser considerado é o brasileiro Flávio de Carvalho (Flávio Resende de Carvalho, 1899 – 1973). Ao longo da vida exerceu as profissões de pintor, desenhista, arquiteto, cenógrafo, decorador, teatrólogo e engenheiro. Nascido no Rio de Janeiro viveu entre a França e a Inglaterra entre 1911 e 1922 onde se forma engenheiro. A primeira obra dele a ser comentada tem como nome Experiência nº2. Consistia no artista caminhar utilizando um chapéu de veludo verde no sentido contrário ao de uma procissão de Corpus Christi, a

matéria veiculada no jornal O Estado de São Paulo, no dia seguinte, dá uma noção do resultado do experimento:

Domingo, às 15 horas quando desfilava pelas ruas do centro da cidade, a procissão de 'Corpus Christi', um rapaz muito bem posto, que se achava na esquina da rua Direita e praça do Patriarca, não se descobriu, conservando ostensivamente seu chapéu na cabeça.

Os crentes, que acompanhavam o cortejo, revoltaram-se com essa atitude e exigiram em altos brados que ele se descobrisse. Ele, no entanto, sorrindo para a turba, não tirou o chapéu, embora o clamor da multidão já se tivesse transformado em franca ameaça. Foi então que inúmeros populares tentaram linchá-lo, investindo contra ele. O rapaz pôs-se em fuga, ocultando-se na leiteria Campo Belo, situada à rua de São Bento, até onde foi perseguido pelos mais exaltados.

(Numa procissão. Uma experiência sobre a psicologia das multidões que resultou em sério distúrbio", O Estado de São Paulo, 9 de junho de 1931)

Observa-se no trabalho a relação entre arte e ciência ao autor considerar um experimento sobre a psicologia das multidões e ter, ao mesmo tempo, uma componente artística agregada. Ao inserir os participantes da procissão em sua obra, não houve por parte do autor qualquer aviso prévio ou combinação desta participação. Em momento algum os romeiros souberam participar de tal ação e, mesmo assim, esta participação é fundamental para execução da mesma. Sugere-se aqui uma forma de participação (ativa, direta) mas de caráter involuntário.

Nesta mesma linha está outra obra do mesmo autor. Com alguns anos de diferença, a experiência nº3, chamado New Look (em uma versão atualizada de Christian Dior), de 1956 (Figuras 12) também é realizado com a participação do mesmo e sem o conhecimento do público participante quanto ao teor da obra. Consistia no próprio Flávio de Carvalho desfilando pelas ruas do centro da cidade de São Paulo com um "traje tropical masculino" composto por saia e blusa de mangas curtas e folgadas (Figura 12). O artista explica o traje como uma crítica a indumentária masculina composta de terno e gravata, herdada dos colonizadores do país e pouco afeita para o clima tropical brasileiro.

Novamente o artista é cercado e seguido por homens trajando ternos e gravatas e uma multidão enfurecida com o traje apresentado. Nesta obra temos duas formas distintas de participação, uma, como na obra anterior, de característica involuntária, o resultado do trabalho não seria o mesmo sem a multidão seguindo e ofendendo o artista e outra, uma participação direta/ativa, voluntária, caracterizada pelos homens que o acompanharam. Em relação ao tempo, a participação nesta obra só pode ser realizada durante a execução da mesma, não há

como a audiência participar sem que o autor esteja ali realizando o seu desfile. Esta lógica também se aplica no quesito espaço, só há participação naquele local onde a obra é realizada, onde o artista se encontra.

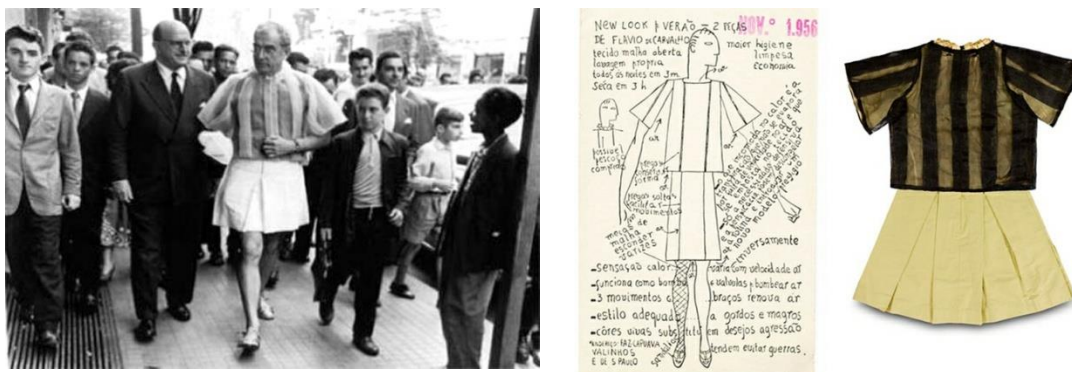


Figura 12 - New look e traje tropical masculino. Fonte: <https://ffw.uol.com.br/noticias/arte/historias-da-moda-performance-de-minissaia-de-flavio-de-carvalho-e-relembra-em-nova-exposicao/>

Outro exemplo de arte com participação involuntária pode ser observado no Projeto Cédula, de Cildo Meireles. Lançado em 1975 durante a ditadura militar brasileira. Neste trabalho o artista carimba notas de Cruzeiro (moeda corrente no Brasil à época) com a frase “Quem Matou Herzog”⁴ (Figura 13). Ao promover a circulação de um elemento tão presente na sociedade quanto o dinheiro, o artista alcança uma visibilidade muito maior em sua obra e, sobretudo, organiza um contundente protesto ao momento político vivido no país.

É interessante observar a forma de participação do público neste caso, uma vez que é ele o responsável pela abrangência que a obra toma. Mesmo que este não tenha conhecimento de que se trata de um projeto, é da decisão do participante aceitar a nota e passá-la adiante. Ao comentar sobre esta criação, Cildo Meireles considera:

Nem sempre a função é buscar a beleza. Talvez o percurso esteja muito mais ligado à questão da verdade do que da beleza. O que eu acho interessante no objeto de arte é quando ele sequestra espectador, naquele lugar e naquele momento. Mesmo que seja por milionésimos de segundo, está você e o objeto, você sai daquele lugar, naquele momento, e vive uma experiência única, por mais breve que seja... Não é um êxtase, mas é alguma coisa que altera profundamente a tua relação normal com aquele espaço, aquela rua, aquela cidade, aquele país, entendeu? É quando o objeto faz o sujeito esquecer-se de si mesmo. Para mim, isso está muito próximo do que é a beleza em arte (Meireles, *apud*, Rodrigues, 2012, p. 106).

⁴ O jornalista Wladimir Herzog foi encontrado morto em sua cela custodiado pelo Exército Brasileiro. A causa divulgada da morte foi suicídio, porém testemunhas confirmam que Herzog foi assassinado pelo próprio exército sob forte tortura.



Figura 13 - Quem Matou Herzog - Cildo Meireles.

Fonte: <http://www.arte.seed.pr.gov.br/modules/galeria/detalhe.php?foto=422>

Aqui nesta obra a relação tempo/espço também é alterada. Sobre o tempo, a participação é dada até muitos anos depois da execução do trabalho (até que a cédula esteja vigente ou em condições de uso). O participante pode escolher, além da decisão de participar ou não, quando irá participar, qual será o momento de recolocar a nota em circulação. O espaço aqui também tem destaque, já que a pessoa envolvida não projeta estar em determinado local onde receberá a cédula, esta participação, inclusive, pode ocorrer a milhares de quilômetros do artista. Poderia ocorrer até mesmo sem que o artista estivesse vivo⁵.

Como observado, as obras apresentadas possuem como característica a participação involuntária de cidadãos que não tem conhecimento de fazer parte destes projetos. No entanto, sem essa participação, as obras praticamente não existiriam. Na sequência serão demonstradas outras obras com caráter participativo, no entanto, diferente destas primeiras, com participações voluntárias dos espectadores.

A primeira, Tropicália, apresentada por Hélio Oiticica no ano de 1967. A obra consiste em um ambiente labiríntico composto por dois Penetráveis (nome sugerido pelo próprio autor): O PN2 – Pureza é um mito; e o PN3 – Imagético, como apresenta a Figura 14. A estes elementos o artista junta plantas, areia, araras, poemas-objeto, capas de Parangolé⁶ e um aparelho de televisão.

Como observado, o participante/espectador, para conhecer a totalidade da obra, deveria percorrer o caminho que o fazia passar por dois penetráveis. Souza (2006, p.97) comenta que o primeiro penetrável era uma cabine de madeira com a inscrição “a pureza é um mito”,

⁵ O que não ocorreu neste caso, uma vez que Cildo Meireles, nascido em 1948 ainda está vivo e o Cruzeiro, como moeda do Brasil foi descontinuado em 1986 (para depois ser reutilizado entre 1990 e 1993).

⁶ Resultado de outro trabalho do autor, apresentado em 1964, também de caráter participativo, as capas de Parangolé foram pensadas para serem vestidas pelas pessoas. O Parangolé é “em primeira instância, uma ruptura do objeto artístico (...) uma arte onde o objeto manufaturado não possui mais um papel central autônomo (BRETT apud DERCON, 1998)

compreendida pelo autor como uma vontade de Oiticica de “suplantar o mito da miscigenação: os intelectualismos, os preconceitos sociais, os arianismos”.



Figura 14 - Tropicália, de Hélio Oiticica. Fonte: enciclopedia.itaucultural.org.br

Já o segundo penetrável era um espaço com características de labirinto, formado por uma estrutura de madeira, tela e tecido, com apenas um espaço que servia de entrada e saída. Para Souza (2006) essa estrutura visaria externar um embate sensorial e a recepção imagética, interior ao processo de formação de representações. O próprio Oiticica comenta (in Dercon, 1998, p.124):

Ao entrar no penetrável principal, após passar por diversas experiências tátil-sensoriais, abertas ao participante, que cria aí seu sentido imagético através delas, chega-se ao final de um labirinto escuro, onde um receptor de TV está em permanente funcionamento: é a imagem que devora então o participante, pois ela é mais ativa que seu criar sensorial.

Ao comentar sobre o caráter participativo, ainda inovador na época, o autor anuncia sua intenção:

Pretendo estender o princípio de apropriação às coisas do mundo com que me deparo nas ruas, nos terrenos baldios, nos campos, no mundo ambiente, enfim - coisas que não seriam transportáveis, mas para as quais eu chamaria o público à participação - seria isso um golpe fatal ao conceito de museu, galeria de arte etc. e ao próprio conceito de 'exposição' - ou nós o modificamos ou continuamos na mesma. Museu é o mundo, é a experiência cotidiana (TROPICALIA, 2017)

Souza (2006) comenta que a obra era dedicada a criar ambientes propícios a experiências sensoriais. Como diz o próprio Oiticica (in Tropicalia - Enciclopédia Itaú Cultural, 2017) “um ambiente que invade os sentidos (visão, audição, tato, olfato), convidando o

participante ao jogo e à brincadeira.” Para Soares (2003) as obras de Oiticica, onde se inclui Tropicália procuram questionar o espaço representativo na arte pela incorporação do tempo e pela proposição do corpo como tema central. O artista abre a possibilidade da participação do espectador na construção do sentido vivencial da experiência, força uma “proposição de expansão das capacidades sensoriais do espectador-participante (Soares, 2003, p. 240).

Ao propor que o participante percorra a obra, sinta cheiros, ouça sons, possa pisar “dentro” do objeto, já transforma o caráter participativo. O espectador, convidado a experimentar, passa a ser parte da obra. Ao retirar elementos próprios das favelas cariocas e os colocar num espaço artístico o artista acaba por transpor realidades dissonantes da sociedade brasileira, ele “afasta o participante da intelectualidade artificial, monitorada, preparada para atender uma elite” (Melo et al, 2012, p.69), transforma aquele espaço imaculado da galeria de arte em um retrato de uma parcela da sociedade brasileira que não tem acesso a estes locais.

Nesta obra a relação tempo/espaço também fica bastante clara. No que tange ao tempo, o participante pode envolver-se com a obra durante o período em que a exposição fica aberta ao público, estando em uma galeria, este tempo está sujeito aos horários de funcionamento diários e ao prazo de duração da exposição. Este tempo do envolvimento também não é o tempo da execução da obra, para que ocorra esta participação, não há a necessidade do encontro do artista com o público. Já no espaço, a participação só pode ocorrer no interior do projeto.

Nesta mesma linha de participação pode-se citar a instalação *Através* (Figura 15), de Cildo Meireles, montada a primeira vez em 1989, em uma fábrica abandonada na Bélgica e, em um segundo momento, no ano de 2001 no Palácio de Cristal em Madrid, é, atualmente, parte permanente do acervo do Instituto Inhotim, maior centro de arte contemporânea a céu aberto da América do Sul, localizado na cidade de Brumadinho, estado brasileiro de Minas Gerais. Nesta obra o artista convida o espectador-participante a caminhar em um labirinto formado por barreiras variadas, realizadas com elementos comuns à sociedade (rede de pesca, voal, persianas, cercas de jardim, portão de madeira, barras de ferro, rede de tênis, etc.), sobre um chão composto de cacos de vidro. Sobre a obra Matos (2014, p.227) observa:

Concebe-se um espaço que deve ser descrito de fora para dentro. Em primeiro lugar, o piso do espaço expositivo sofre uma divisão pelas marcações limítrofes da instalação. (...) Cria-se uma estrutura labiríntica de impedimentos físicos. (...) Se o impedimento é físico e simbólico, não o é em termos visuais. Todos os elementos que compõem aquele lugar, que orientam e desorientam a circulação, que libertam e contém, permitem o atravessamento do olhar.



Figura 15 - *Através*, de Cildo Meireles. Fonte: <https://gvcult.blogosfera.uol.com.br/2017/07/03/atraves-analise-da-obra-de-cildo-meireles/>

Nesta forma de participação, como na vista anteriormente no trabalho de Oiticica, o espectador/participante é incitado a experienciar sensorialmente o espaço. Através dos sentidos, no entanto, não há nestas obras manipulação de elementos ou alteração de quaisquer componentes, tampouco há a criação de novos materiais a partir da ideia central do projeto. Por mais que haja uma participação ativa e voluntária e que esta participação seja o objetivo da idealização da obra, não se pode aqui falar em criação conjunta entre propositor e participante. Diferentemente das obras que serão apresentadas a seguir.

Para começar a apresentar esta forma de participação utilizaremos da obra *Bichos* (1960), apresentada na Figura 16, da artista plástica brasileira Lygia Clark (1920-1988). Nesta série a artista criou setenta esculturas em diferentes metais (alumínio, aço, ouro, platina) com dobradiças que possibilitavam ao público manipular e articular cada uma das peças, dando sentido à obra.

Neste exemplo a peça só ganha sentido quando há a manipulação do participante. No entanto, ainda não se considera uma coautoria propositor/participante, pois, as formas que podem ser obtidas, por mais que inúmeras, já são previamente organizadas, não há alteração ou complementação da obra pelo participante.



Figura 16 - Bichos, de Lygia Clark. Fonte: <https://artebrasileirautfpr.wordpress.com/2011/06/13/artes-neoconcreta/varios-artista-lygia-clark/>

Ao comentar sua obra Lygia Clark define: “Bichos é o nome que dei, pois seu caráter é fundamentalmente orgânico. Além disso, a dobradiça que une os planos me faz pensar em uma espinha dorsal”. A artista já antecipava a importância da participação do público e a relação

participante/obra construída ao comentar que (bichos) “é um organismo vivo, uma obra essencialmente atuante. Entre você e ele se estabelece uma interação total (...) entre você e o “bicho” não há passividade, nem sua, nem dele”⁷.

Para que haja participação são necessários o deslocamento e a permanência do envolvido no local onde as peças estão expostas. Este momento pode se dar com ou sem a presença da artista, no entanto também depende dos dias e horários de funcionamento do local. Neste caso há, no entanto, uma transgressão desta lógica, por mais que durante a exposição só eram possíveis manipulações das obras nestes dias e horários, era (e ainda é atualmente) possível adquirir miniaturas das obras (Figura 17) para se levar para casa. Ou seja, mais de sessenta anos depois do lançamento da obra e da exposição, ainda é possível participar desta obra.

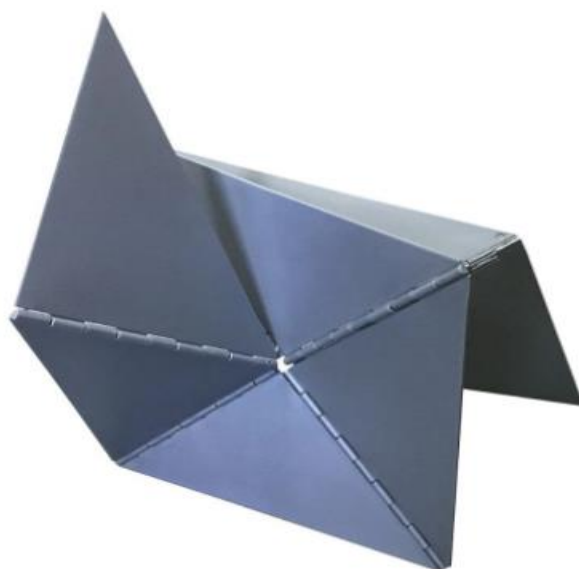


Figura 17 - Miniaturas de Bichos - Lygia Clark. Fonte: <https://portal.lygiaclark.org.br/>

Uma ligação entre esta participação ativa, que manipula e molda os objetos com uma criação colaborativa, ainda que incipiente, pode ser encontrada no projeto “Você Gostaria de Participar de Uma Experiência Artística? Novas Bases Para a Personalidade (NBP) do artista brasileiro Ricardo Basbaum. Com início em 1994, o projeto consiste na disponibilização de um objeto (Figura 18) para a realização de uma ação por parte dos participantes interessados.

Há, neste trabalho, um caráter claramente participativo, quando envolve a necessidade da interação com a obra para o seu complemento e há, também, o início de um caráter colaborativo. Início pois o objeto, após a intervenção do participante, não passa por nenhum outro processo. Não há complementação da alteração, ou da interatividade de cada um dos

⁷ Disponível em <https://portal.lygiaclark.org.br/acervo/59268/os-bichos>

participantes. Também não há cocriação do projeto, as figuras do propositor e do participante estão bem definidas neste exemplo.

Silva (2014, p.53) comenta sobre o objeto e a obra, para a autora “esta banheira de metal com um furo no meio fica sem aplicação numa tentativa nossa de identificá-la para um fim, uma utilidade, uma analogia que o identifique para que afinal sirva o objeto.” É, segundo Silva (2014), um estranhamento proposital, um formato pensado em muitas coisas que podemos conhecer, mas, que, ao mesmo tempo, não é nada senão ele mesmo.

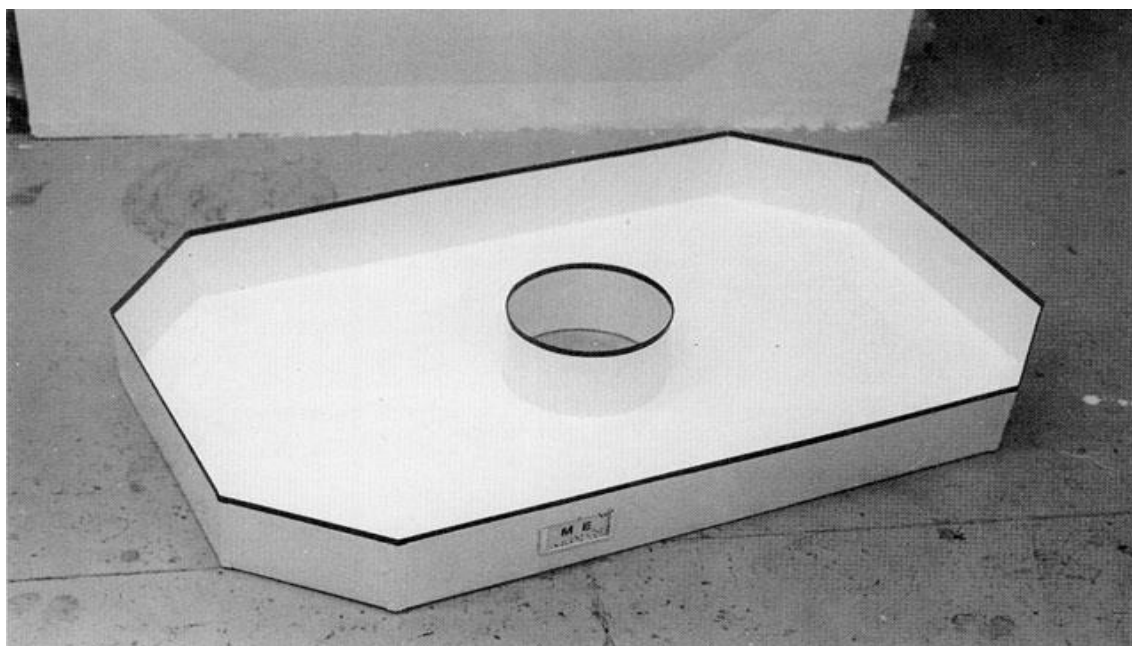


Figura 18 - Objeto – Novas Bases Para A Personalidade - Ricardo Basbaum.

Fonte: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra8073/nbp-novas-bases-para-a-personalidade>

A forma desprovida de sentido incentiva os participantes a pensarem nos mais variados usos para o objeto (Figuras 19 e 20). Os registros feitos são armazenados em um banco de dados virtual criado pelo autor. Até o momento da escrita desta tese o projeto NBP conta com 177 experiências realizadas com o objeto em 17 países diferentes da América do Sul, América do Norte e Europa (<http://www.nbp.pro.br> acesso em 01 de março de 2022), registradas em fotos, vídeos e textos e disponibilizadas no sítio do projeto na internet.

Não existe no projeto indicações ou formas de como deve ser utilizado o objeto, encontra-se apenas o convite para participar de “uma investigação acerca do envolvimento do outro como participante em um conjunto de protocolos indicativos dos efeitos, condições e possibilidades da arte contemporânea” como disponível em www.nbp.pro.br/doc/guia_2014_port_1407.pdf (acesso em 12 de Dezembro de 2020). Observa-se então que desde o convite já a manifestação da intenção de uma construção participativa do objeto artístico, que coloca o participante como imprescindível na realização da obra.



Figura 19 - Exemplo de intervenção – objeto – NBP. Fonte: <https://vimeo.com/242846333>



Figura 20 - Exemplo de intervenção 2– NBP. Fonte: <http://www.lucianabritogaleria.com.br/news/40>

Outra criação artística participativa pode ser encontrada no documentário *Edifício Master* de 2002 (Figura 21), idealizado e dirigido por Eduardo Coutinho. No filme o diretor convida os participantes (moradores deste edifício, localizado no bairro de Copacabana, cidade do Rio de Janeiro) a contar histórias de suas vidas e as relações desenvolvidas com o próprio prédio, com os vizinhos e o bairro onde está localizado. Ao todo o filme conta com 27 histórias diferentes, contadas por moradores e funcionários do local.

Neste caso a participação é voluntária e precedida por uma conversa prévia entre equipe de produção e participante, para que conheçam as histórias que serão abordadas. No entanto, como conta Nakamura (2020) mesmo durante este primeiro contato Coutinho optou por manter sempre as câmeras ligadas para captar as reações e atitudes dos participantes. Considera-se um formato de criação participativa, mas também sem um elemento colaborativo pelos mesmos motivos da obra de Basbaum: não haver complemento entre as histórias e não haver uma criação conjunta na ideia do projeto.

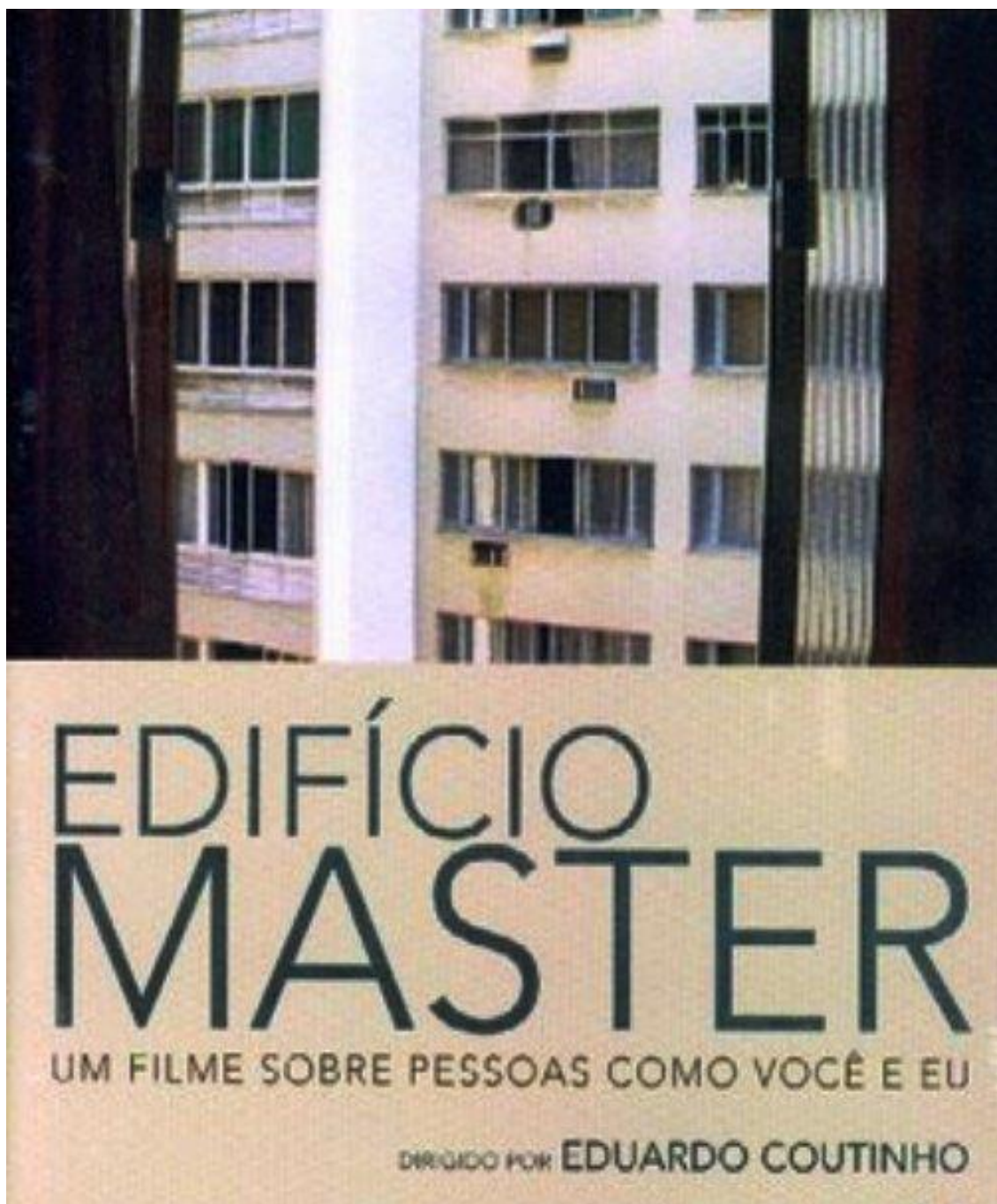


Figura 21 - Cartaz Edifício Master. Fonte: <https://revistanews.com.br/2018/07/09/fundacao-ibere-camargo-apresenta-edificio-master-de-eduardo-coutinho/>

O tempo e o espaço nesta participação foram criados pelo próprio diretor do projeto. Para que houvesse esta participação era fundamental residir em algum apartamento do edifício Master e estar disponível nos momentos da entrevista e da gravação. Embora o resultado deste envolvimento possa ser assistido muitos anos depois, enquanto durar a mídia do filme, as condições de tempo e espaço para a participação são limitadas.

Este documentário partilha com o projeto que se apresentará nesta tese, o desejo por buscar e divulgar memórias contadas por quem as viveu. O próprio gênero de filme (documentário) já parte da premissa “estabelecer uma representação do mundo” (Ramos, 2000,

p.3). A participação de não atores corrobora com esta busca e confere a este exemplo uma ainda maior veracidade. No entanto não há como desconsiderar o caráter performativo frente às câmeras e, como já visto, do hábito de se moldar a participação do narrador em suas próprias memórias.

A partir deste exemplo se traz um caráter fundamental para este trabalho que é a relação da obra com a cidade. Embora não filmada (as cenas de Edifício Master ocorrem todas no interior do prédio) a cidade do Rio de Janeiro é fartamente retratada no documentário. Assim como os exemplos de participação involuntária em eventos artísticos ocorridos nas ruas, há também exemplos de participação voluntária. Para melhor elucidar estes, utilizaremos o trabalho de Hervé Fischer e Fred Forest denominado *O branco invade a cidade* (Figura 22), realizado em 1973.



Figura 22 - *O branco invade a cidade*, de Hervé Fischer e Fred Forest.

Fonte: http://webnetmuseum.org/php/image_catalogue/index_pt.php?p=0010.jpg&d=Photos_Panorama#text

Neste trabalho os artistas, que formaram na França junto com Jean Paul Thenot o Coletivo *l'art sociologique* (1974-1977), caminharam por duas horas pelas ruas de São Paulo carregando cartazes em branco onde as pessoas poderiam escrever o que quisessem. Importante considerar que neste período, como no trabalho de Cildo Meireles, o Brasil estava sob uma ditadura militar, onde os protestos e as manifestações contra o governo vigente eram passíveis de prisão. Sobre a ação Loch (2014, p.47) comenta que “diversas pessoas se manifestaram contra o governo, o que teve como resultado diversas horas de prisão e uma intensa cobertura jornalística”.

No entanto, conforme os autores, o caráter participativo e, até colaborativo, do trabalho foi “acidental”. A intenção era caminhar com os cartazes em branco pelas ruas da cidade em uma época que não se permitiam manifestações ou aglomerações com mais de três pessoas.

Conforme depoimento para o Jornal do Brasil (Figura 23) Forest comenta que ao ver os cartazes em branco as pessoas passaram a escrever slogans, em sua maioria contra o governo. Nesta obra o caráter colaborativo se dá pela complementação de frases escritas por outras pessoas.



Figura 23 - Matéria de jornal sobre O branco invade a cidade.

Fonte: http://webnetmuseum.org/php/image_catalogue/index_pt.php?p=0012.jpg&d=Photos_Panorama#text

Esta forma de ação, realizada no espaço urbano, público, por alcançar um número maior de pessoas e, em grande parte, não frequentadores de galerias de arte e museus, possui, normalmente, a intenção de chamar a atenção para um problema ou situação contemporânea. Para Pinheiro (2018) é através do impacto que as obras causam nos espectadores/participantes, que se pode despertar o pensamento crítico sobre os temas sociais que abordam. Apenas para ilustração, escolheu-se dois grupos para representar esta forma de arte: o coletivo brasileiro 3NÓS3 e as Guerrilla Girls.



Figura 24 - Ensacamento. Fonte: <https://vitruvius.com.br/index.php/revistas/read/drops/19.138/7310>

O primeiro, o coletivo brasileiro 3NÓS3, formado durante a ditadura militar brasileira e composto por Rafael França, Hudinilson Júnior e Mário Ramiro. A ação escolhida se chamou Ensacamento (Figura 24) e ocorreu no ano de 1979. Quando os autores cobriram as cabeças de 68 estátuas na cidade de São Paulo⁸. Pinheiro (2018) comenta que a obra alcançou uma alta abrangência pela ação dos autores de ligar para equipes de rádios, jornais e emissoras de televisão como se fossem moradores vizinhos das estátuas, indignados com a ação.

O outro grupo apresentado é o estadunidense de origem, mas com ações em diferentes países, Guerrilla Girls (Figura 25). O coletivo realizou ações em Nova York, Londres, São Paulo, Xangai, entre outros centros culturais mundo afora. Criado em 1985 e atuante até os dias de hoje, o grupo caracteriza-se pelos protestos a favor da causa feminista e exposição da pouca participação das mulheres em diferentes mercados de arte.



Figura 25 - ações Guerrilla Girls. Fonte: www.guerrillagirls.com

Segundo o sítio na internet⁹ do próprio grupo, mais de 55 mulheres já fizeram parte do grupo ao longo destes anos. As participantes são anônimas e se distinguem pelo uso de máscaras de gorilas e de nomes de artistas, mulheres, já falecidas. De acordo com Hess (1995) o grupo surge no ano de 1985, no momento em que o Museu de Arte Moderna de Nova York (MoMA) anuncia uma exposição de esculturas e pinturas, composta por obras apresentadas por 169 artistas selecionados. Destes apenas 13 eram mulheres. Não conseguiram organizar nenhuma manifestação neste momento, mas criaram as bases que norteariam o grupo. O próprio coletivo afirma que suas ações são apenas arranhões na superfície do sexismo no mundo das artes (Pinheiro, 2018, p.63)

As ações participativas e colaborativas nas artes, assim como as ações artísticas no espaço público são bastante antigas e variadas. Bem como as formas de participação possíveis. No entanto, com o avanço do uso da Internet e dos meios eletrônicos, outro formato de arte se fez possível, a virtual. Formato que será utilizado para a construção da componente prática que

⁸ Cabe lembrar que além do fato de esconder os rostos das estátuas, a prática de colocar sacos plásticos em cabeças de presos era prática recorrente de tortura durante o período da ditadura militar brasileira.

⁹ www.guerrillagirls.com

acompanha este trabalho. Neste momento serão apresentados trabalhos que, também de forma participativa e colaborativa, foram imaginados para a internet.

O primeiro a ser apresentado teve sua origem ainda fora da internet, no ano de 1991, na cidade de São Paulo e serve muito de exemplo para este projeto. Trata-se do Museu da Pessoa (Figura 26). Atualmente o museu se apresenta como “Um museu virtual e colaborativo de histórias de vida” e tem como visão transformar a história de toda e qualquer pessoa em patrimônio da humanidade¹⁰. À disposição na internet estão mais de dez mil histórias diferentes, de cidadãos comuns, gravadas em vídeo.



Figura 26 - Museu da Pessoa. Fonte: <https://museudapessoa.org/conte-sua-historia/>

O Museu da Pessoa possibilita também a procura por coleções, são mais de trezentas disponíveis, como: Histórias de Mães; Vidas Negras; As Vidas além da Profissão; Histórias de Cidades Brasileiras, etc.

Assim como no Museu da Pessoa, o envio de vídeos autobiográficos é a forma de participação imaginada para o projeto Cidade Como Tela, desenvolvido no contexto desta tese. O Museu da Pessoa possui caráter participativo nesta questão de conteúdo realizado por pessoas de fora da organização. Possui também um caráter colaborativo, quando permite que as pessoas sugiram tópicos para as coleções ou ainda que indiquem curadorias para vídeos de determinados assuntos. Em 1999 a iniciativa Museu da Pessoa ganhou uma versão em Portugal, através de projeto da Universidade do Minho. Nas duas versões, tanto a brasileira quanto a portuguesa, as entrevistas são conduzidas e gravadas por pesquisadores do museu, com roteiro previamente definido entre participante e instituição. Não há, no entanto, material disponível no sítio do Núcleo Português do Museu da Pessoa¹¹.

Outro projeto de caráter participativo e apresentação virtual que trabalha com vídeos de participantes é o português Museu do Resgate¹², apresentado na Figura 27. Fruto da tese de

¹⁰ (<https://museudapessoa.org/sobre-o-museu/> acesso em 14 de dezembro de 2020)

¹¹ <https://npmp.epl.di.uminho.pt/>

¹² museudoresgate.org

doutoramento do Professor Daniel Brandão o espaço recebe, armazena e divulga vídeos do cotidiano da cidade do Porto. No sítio do museu, este se apresenta como “um site que recolhe vídeos feitos no Centro Histórico do Porto, por qualquer um, com maior ou menor talento, usando qualquer tipo de aparelho que dê para fazer vídeos em formato digital”. Já nesta apresentação demonstra seu caráter participativo e a necessidade de cooperação dos interessados para a execução do projeto.

O Museu do Resgate tem por objetivo “resgatar testemunhos de histórias antigas, pessoas que sejam importantes na tua vida, momentos caseiros e familiares, acontecimentos na rua.”¹³. De acordo com Brandão (2014) os vídeos foram recebidos em três diferentes formas: (I) por carregamento espontâneo e direto feito pelo participante no sítio do projeto; (II) pelo contato direto de com as pessoas que realizaram os vídeos; e (III) com ações cuidadosamente planejadas de gravações e recolha de vídeos, bem como pela distribuição de câmeras e ações.

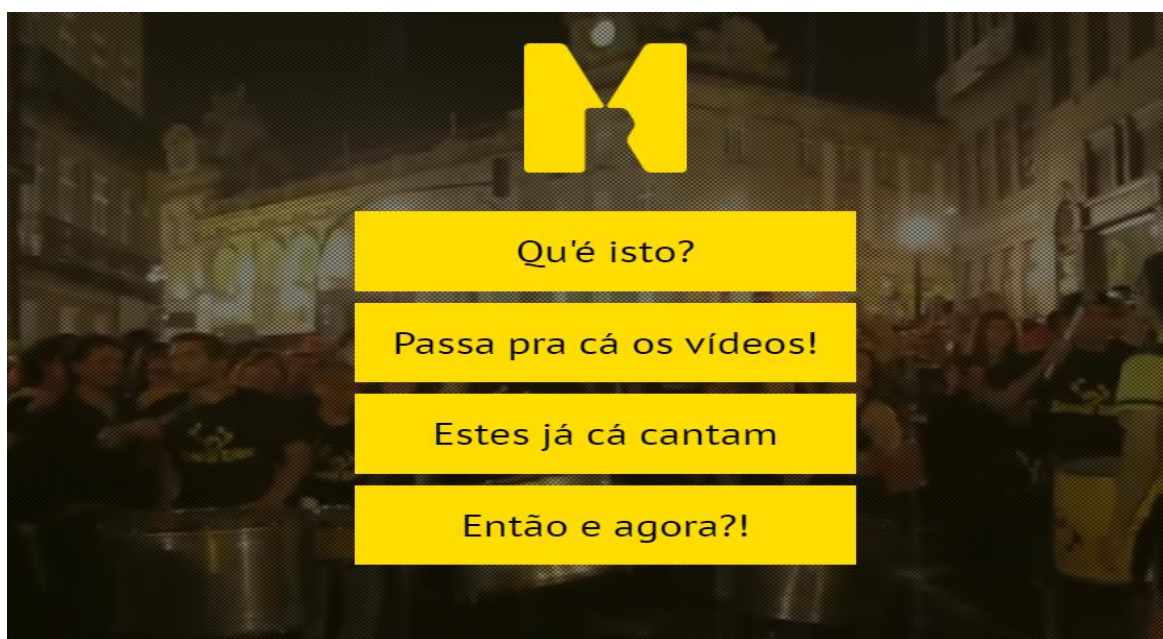


Figura 27 - Página inicial Museu do Resgate. Fonte: <http://www.museudoresgate.org/>

Brandão comenta que a maior quantidade de vídeos foi recebida nestas ações planejadas (Brandão, 2014, p.166), o que demanda maior participação do autor/propositor do projeto, incentiva uma maior participação e proporciona proximidade com o trabalho. Isto é fundamental na construção do projeto pois visa criar motivação e meios para que se gravem vídeos novos e não somente enviem vídeos já existentes (Brandão, 2014, p.167). O uso de vídeos para a gravação de histórias, presente neste projeto e nos últimos dois apresentados, será discutido na sequência deste capítulo.

¹³ (disponível em museudoresgate.org/sobre/ - acesso em 17 de Dezembro de 2020)

Outro projeto de viés participativo e colaborativo é o *TransCoding*, idealizado por Barbara Lüneburg. Segundo a autora (2018) o projeto estava aberto a todos, homens e mulheres, artistas profissionais ou produtores caseiros. Na descrição do blog: se você gosta de fazer música, se você tira fotos onde quer que vá, se você ama escrever ou desenhar, se você é louco por uma câmera ou um produtor criativo que passa as noites trabalhando então este projeto é para você.¹⁴

O *TransCoding* objetivava e encorajava a participação e o discurso compartilhado nas novas artes, através do envolvimento do público de forma online na realização de uma obra multimídia. Nas palavras da autora (2018, p.9) “esperávamos desta forma fazer a arte considerada “intelectual” (tradução livre de *highbrow*) mais acessível a um público mais amplo”.

Foi mantida aberta, durante três anos (de fevereiro de 2014 a fevereiro de 2017), uma rede de diferentes canais multimídia centralizada em um único sítio da internet¹⁵. Os tópicos trabalhados eram arte multimídia, música contemporânea, participação da comunidade e identidade. A participação era possível por meio de qualquer forma de expressão: músicas de qualquer gênero; poesia; prosa; desenhos; fotos; vídeos; entrevistas ou ideias. Para Lüneberg (2018) o alvo principal eram pessoas nascidas já na era digital que estivessem dispostas a se expressar criativamente. No entanto, salienta a investigadora, participantes que não estivessem inseridos neste grupo eram igualmente bem-vindos no projeto.

Além do caráter participativo, o projeto contava também com uma forte veia colaborativa. Em um dos espaços proporcionados pela autora (*read me*), utilizado para resolução de problemas de forma colaborativa, os participantes podiam ativamente decidir sobre as questões musicais, visuais e textuais das produções, Lüneberg (2018, p.53) salienta que não era obrigatório ao participante expor previamente sua criação aos demais colaboradores, “poderiam produzir de forma totalmente individual o seu conteúdo, se assim fosse a vontade do participante”.

Outras formas de participação e colaboração em construções artísticas são encontradas em diferentes plataformas virtuais de construção de músicas e poemas. Possivelmente são estes os melhores exemplos de trabalhos colaborativos, pois permitem aos participantes a adição ou subtração de temas já compostos, para criação final de peças variadas. Aplicativos como o *TRACKD*, *PIBOX MUSIC* e o *AVID CLOUD COLLABORATION* permitem contato entre músicos, técnicos e engenheiros de som, gravação, salvamento e partilha de arquivos além de funções de estúdio. As colaborações resultam em diferentes músicas compostas por pessoas que podem estar em diversas partes do mundo.

¹⁴ (disponível em <https://what-ifblog.net/about/> acesso em 15/12/2021).

¹⁵ what-ifblog.net

Tendo apresentado diferentes formas de participação em projetos/obras artísticas de variados meios, podemos dividi-las em: Involuntária ou voluntária (quando há conhecimento do participante sobre sua participação); meio físico ou virtual; com ou sem criação de conteúdo; e, com ou sem manipulação da obra. Sobre a colaboração, observa-se que pode ocorrer de duas formas, quando se há a sugestão por parte do participante de temas ou projetos a serem executados e quando há complementação do conteúdo criado por outro participante. Na componente prática deste trabalho pretende-se que tenha um caráter de participação voluntária, virtual, onde haja criação de conteúdo por parte do participante e que incentive a colaboração através do complemento de memórias já contadas.

Por se tratar de um trabalho virtual, torna-se importante considerar as formas de participação e interação das pessoas neste meio. As mesmas atividades podem ser realizadas utilizando-se diferentes tecnologias e obtendo-se diferentes resultados, como salientam Jenkins et al (2006). No próximo tópico serão discutidas as formas de participação no meio virtual e os vídeos caseiros.

1.4 A participação virtual e os vídeos caseiros

Shirky (2008) comenta sobre uma mudança nas formas de comunicação. Antes da internet existiam duas formas de comunicação: uma formatada para grandes públicos (*broadcast media*) onde poucos grupos como cadeias de televisão, rádio, jornais e cinema tinham a possibilidade de transmissão de informações para massas a partir de um ponto central e em somente uma direção (não havia retorno do público para as mensagens enviadas); outra (*communication media*) pensada para facilitar a comunicação em duas vias, onde uma mensagem é enviada para um receptor específico.

Essa “mídia de comunicação” ocorre entre um remetente e um destinatário, é um padrão de pessoa para pessoa (*one-to-one*). Primeiro eu falo e vocês escutam, depois você fala e eu escuto. Já a mídia de “transmissão” ocorre entre um emissário e múltiplos destinatários (*one-to-many*), este emissário divulga as informações e o destinatário não tem como responder, só escolhe se ouve ou se desliga o meio transmissor (Shirky, 2008, pp. 86-87). Sobre isso De Certeau comenta “o telespectador não escreve nada na tela da televisão. Ele é afastado do produto (...) perde seus direitos de autor para se tornar um mero receptor” (2014, p.88). Shirky (2008), assevera que com o advento da Internet surgiu um novo padrão, o de múltiplos emissários e múltiplos destinatários (*many-to-many*). O primeiro meio simples e global a permitir a comunicação desta forma, foi o e-mail.

Jenkins (2015) trabalha em seu *Cultura da Convergência*¹⁶ com a relação de três conceitos: (I) convergência dos meios de comunicação; (II) cultura participativa, e (III) inteligência coletiva. Pelo primeiro o autor compreende o fluxo de conteúdos através de diferentes plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e o comportamento migratório do público que vai a quase qualquer parte em busca de experiências de entretenimento que desejam.

A cultura participativa, para Henry Jenkins, e bem como para Shirky, citado anteriormente, contrasta com as noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação. Ao invés de falar sobre produtores de conteúdo e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, segue Jenkins (2015) podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras que nenhum de nós entende por completo.

O terceiro conceito, inteligência coletiva, é a forma que Jenkins (2015) se utiliza para descrever o consumo como um processo coletivo. O autor salienta que esta inteligência coletiva pode ser vista como uma fonte alternativa do poder midiático, onde nenhum de nós pode saber de tudo, mas cada um sabe um pouco e ao juntar estas peças associamos nossos recursos e unimos nossas habilidades. Jenkins comenta ainda que num primeiro momento usamos esta capacidade principalmente para fins recreativo, mas que poderíamos (e devemos, na visão do investigador) aplicar estas habilidades a propósitos mais sérios, como em temas trabalhados pelo autor: o funcionamento das religiões; da educação; do direito; da política; da publicidade e, até mesmo do setor militar (Jenkins, 2015).

Alguns anos depois (2014) ao lançar juntamente com Joshua Green e Sam Ford o livro *Cultura da Conexão*, Jenkins observa que um ambiente de mídia mais participativo se concentra não apenas na melhor compreensão ou na priorização das formas pelas quais as pessoas participam. É importante, também, na visão dos autores que os proporcionadores de espaços para participação escutem com constância o seu público e reajustem suas formas de proporcionar estas participações, como em um trabalho de investigação-ação, forma proposta aqui neste projeto.

Para Brandão (2014) depois de quase um século de uma relação de consumo passivo das diferentes mídias existentes, nesta lógica apresentada acima de uma via de transmissão, se observa, neste século, uma intensa demanda pelo consumo de mídias alternativas, influenciada por uma forma participativa, onde aquele que antes só tinha a possibilidade de receber informações tem a capacidade também de criá-las e difundi-las. Para o autor, as ferramentas

¹⁶ (edição original publicada em 2006)

que antes eram disponíveis apenas para profissionais da comunicação, agora estão à disposição de todos.

Shirky (2008) salienta que estas ferramentas removeram obstáculos para a expressão pública e acabaram com um gargalo que caracterizava a comunicação massiva em uma via. A despeito de um aumento do alcance das notícias e da democratização da sua divulgação, Shirky (2008, p.59), comenta sobre uma perda da profissionalização “a capacidade agora existe na mão de cada um que possui um computador” (e nestes anos que se passaram desde a publicação, pode-se afirmar que a capacidade está na mão de todos que possuem um telemóvel).

Observa-se uma tentativa de manutenção de monopólio de informação e transmissão por parte de grandes grupos que se fazem hoje presentes em diferentes mídias. A notícia que antigamente era consumida no jornal impresso, dias depois de seu acontecimento, passa a ter um intervalo de horas com a televisão e de minutos (ou segundos) com a internet. No entanto, mesmo com este excesso de fontes e informações, vive-se numa situação de proliferação de notícias falsas (*fake news*) onde a informação é disseminada não por sua veracidade, mas pela concordância (ou interesse) de quem compartilha.

Contudo, o que nos interessa discutir são as formas de participação das pessoas em ambientes virtuais. A Internet Society define o ambiente da internet como aberto, distribuído, interconectado, participativo e onde os processos surgem de baixo para cima (ISCO, 2016). Estas características favorecem a participação nas diferentes formas de conteúdo e projeto digital. Hargittai e Jennrich (2016) comentam que diariamente centenas de milhões de pessoas consomem conteúdo online e que muitos destes também opinam, em forma de *posts*, de fotos e vídeos e textos compartilhados. As autoras consideram participante qualquer tipo de engajamento *online* que contribua com conteúdos que possam ser acessados por terceiros. Shirky (2008) divide as formas de participação *online* em três grupos: partilha; cooperação; e ação coletiva.

A partilha é, para Shirky (2008), o nível com menor demanda dos participantes. Na visão de Brandão (2014) a partilha é um ato de comunicação onde as pessoas podem mostrar seus pensamentos, emoções e sentimentos para os demais. Em grupos onde a partilha é encorajada, se permite uma maior liberdade de participação do indivíduo com as menores complicações para o grupo (Shirky, 2008). O autor considera que a partilha é parte do processo criativo e que o ato de curtir ou o de comentar em algum trabalho não são ainda considerados como atos participativos.

A cooperação, para Shirky (2008) é mais difícil do que a simples partilha, pois envolve mudança de comportamento do participante, para que sincronize com outros participantes que também estão mudando seus comportamentos. Ao contrário da partilha, como também

comenta o autor, a cooperação cria ao grupo uma identidade, “você sabe com quem está cooperando” (Shirky, 2008, p.50). Uma forma de cooperação é a conversa, pode ser a conversa em palavras, como a encontrada em e-mails ou em outras mídias, como o vídeo. O site de compartilhamento de vídeos YouTube, por exemplo, permite que se responda a um vídeo com outro vídeo. Ainda para Shirky (2008) essa conversação cria um sentimento de comunidade maior do que a simples partilha. A produção em cooperação pode ser valiosa, mas é mais difícil de alcançar do que a simples partilha, pois os objetivos devem ser negociados entre os participantes, o que custa mais energia do que simplesmente agregar material.

O último nível, a ação coletiva, requer o maior dos esforços em grupo. Segundo Shirky (2008) esta forma de participação online requer que um grupo de pessoas se comprometa em realizar um esforço e fazê-lo de forma a que as decisões do grupo recaiam sobre os indivíduos. A coesão do grupo, salienta o autor, é fundamental para o sucesso. Enquanto a partilha produz informações que são compartilhadas entre as pessoas e a cooperação trata de criação partilhada, a ação coletiva trata de responsabilidade compartilhada (Shirky, 2008).

Lutz e Hoffmann (2017) comentam sobre a importância também da não participação *online*, para os autores esta recusa em participar também pode ser considerada como ativa, embora não haja participação (partilha, comentário, criação...). Esta não participação pode ser dividida em positiva e negativa e em ativa e passiva. Uma não participação ativa e positiva seria um ato voluntário, intencional e construtivo de não engajamento, por exemplo o boicote a ações de marcas que tenham práticas indevidas. A não participação ativa e negativa ocorre quando se deixa de participar por medo de represálias como bullying cibernético, incivildades ou vigilância.

As outras formas de não participação, como contam Lutz e Hoffman (2017) são passivas. A forma passiva e positiva ocorre quando a pessoa deixa de se engajar por não ter vontade disso, nada o move a este engajamento e, também, nada o impediria de fazê-lo. Muitas vezes os usuários permanecem inativos por não observar benefícios na participação. A última forma, passiva e negativa, ocorre quando as pessoas são excluídas da possibilidade de participar, por falta de acesso, falta de meios necessários, falta de tempo ou conhecimento de como fazer.

E mesmo com as diferentes formas de participação, de uma maior cobertura de sinal de internet e de formas de acesso a esta, a participação é afetada também (como em todas as outras áreas da sociedade) por diferenças sociais. Hargittai e Jennrich (2016) observam que mulheres, membros de minorias raciais e étnicas (minorias em termos de representatividade e não necessariamente numérica) e pessoas socioeconomicamente desfavorecidas tendem a contribuir menos também nas relações online. Para as autoras a menor participação resulta numa também sub-representação destes grupos na internet. A desigualdade social presente no

mundo real está também refletida no mundo virtual e devem ser criadas formas de minimização desta desigualdade também neste ambiente.

Mihelj et al (2019) argumentam sobre três diferentes níveis da desigualdade digital na sociedade. Segundo os autores, o primeiro nível divide quem tem e quem não tem acesso ao meio digital. Os autores citam pesquisas da primeira década do século XX que buscam correlacionar o acesso a estas tecnologias com fatores socioeconômicos como renda, etnia, idade, educação e localização geográfica, partindo da premissa básica de que as desigualdades no mundo digital refletem desigualdades sociais anteriores e de que quanto maior uma desigualdade econômica de um lugar, maior expectativa de que se reproduza no acesso a tecnologias. Para os autores há uma espécie de determinismo tecnológico que opera nesta relação, acompanhado de uma utopia de livre mercado ou tecnológica, como se o acesso à internet, fornecido por grandes corporações tivesse a capacidade de resolver a maioria, se não todos os problemas, mesmo não acompanhado de outras políticas públicas.

O segundo nível desta desigualdade está relacionado não a falta de acesso ao material em si, mas sim às diferenças de conhecimento e de habilidades necessárias para utilizá-lo. Este segundo nível está alicerçado no argumento de que se dois grupos possuem o mesmo acesso as tecnologias o seu uso será determinado pela capacidade deste uso e de execução de tarefas que as pessoas possuem (Mihelj et al., 2019). Uma diminuição da desigualdade no acesso talvez não diminuísse a desigualdade no uso, salientam os autores. Este segundo nível impossibilitaria que aqueles que não possuem as competências necessárias acessassem qualquer conteúdo digital, mesmo que recebessem meios para isso e que este conteúdo fosse gratuitamente disponibilizado.

Por fim, para Mihelj et al (2019) o terceiro nível de desigualdade para a utilização de tecnologias digitais seriam as consequências resultantes de se ter um maior ou menor acesso. Os autores se perguntam se pode o acesso universal e a capacitação de uso ajudar as pessoas a ter um melhor emprego, um ganho educacional, uma melhor qualidade de vida? Segundo o estudo, a diferença de acesso e capacitação, além de ser gerada também por diferenças sociais, é por si geradora de perpetuação destas desigualdades.

Sobre vencer estas desigualdades, Lüneberg (2018) comenta sobre a tentativa de fornecimento de um acesso mais democrático, ou o mais democrático possível. Para a autora o livre acesso ao projeto influencia no discurso e nas relações de poder em uma comunidade ao trabalhar de forma consciente a ideia de se definir uma relação que normalmente é hierárquica (entre autor da obra e comunidade) em algo permeável e de influência mútua.

Estas desigualdades, como tantas outras, principalmente em países (eternamente) em desenvolvimento como o Brasil não são facilmente superadas. O passar do tempo comprova

justamente o contrário, o seu aumento, comprovado e exposto com a pandemia causada pela Covid-19. Esta investigação não ousa cogitar a diminuição destas desigualdades, no entanto, se busca por formas de salvaguarda de memórias também de pessoas que não possuem acesso aos elementos digitais ou habilidades de uso deste, para que estas memórias também perdurem.

Neste trabalho busca-se uma forma de participação de partilha e de cooperação, através do envio de vídeos onde os participantes contam histórias ocorridas nas ruas da cidade de Pelotas e complementem assuntos já compartilhados por outros. Para Brandão (2014) fica claro que os recursos participativos disponibilizados pelas ferramentas próprias da mídia digital fomentam a produção audiovisual amadora. O autor salienta que, comparada as técnicas analógicas, as técnicas digitais fazem com que as pessoas sejam menos conscientes daquilo que filmam, por não serem confrontados com questões de técnica, administração e armazenamento de material. Strangelove (2010, p.22) já no início da década comentava sobre a quantidade de pessoas com potencial de registrar e difundir mídia na internet “hoje são bilhões os consumidores de aparelhos que podem gravar imagens em movimento”.

Para tentar situar e compreender o tamanho desta difusão, Aasman (2020) comenta que o maior espaço de partilha de vídeos, o sítio YouTube, cresce além de qualquer controle, com aproximadamente quinhentas horas de conteúdo acrescidos a cada minuto. A autora comenta sobre o processo de exclusão de material, que também acontece constantemente, o que torna impossível mensurar a real quantidade de material disponível na plataforma, além de impossibilitar também o reconhecimento de qual é este material e se ele estará disponível ou não em caso de necessidade de consulta, razões pelas quais Aasman (2020) argumenta que não se pode considerar este sítio um arquivo.

Os filmes caseiros, no entanto, constituem-se eles próprios materiais de consulta e investigação, onde se encontram imagens privadas de uma comunidade, de uma nação, criadas a partir da visão de seus próprios residentes e passíveis de serem encontradas em arquivos públicos, tanto físicos quanto virtuais (Smith, 2018). O autor comenta em sua tese que este material fornece às investigações condições para análise de hábitos, costumes, tradições de outras épocas à luz de conhecimentos atuais. Servem para “preservar pontos de vista da nação que contam versões diferentes da história oficial” (Smith, 2018, p.15). O uso destes vídeos como arquivos para pesquisas leva em consideração as questões locais e a criação de significado. Horak comenta, sobre os vídeos caseiros que as narrativas de família se tornaram documentos históricos, mas que é importante considerar a subjetividade e os interesses de seus criadores.

Para Motrescu-Mayes e Aasman (2019) estas mídias amadoras foram largamente desenvolvidas e adaptadas por utilizadores, independente de geração, gênero e nacionalidade,

o que as torna uma fonte rica para pesquisas em diversas linhas como estudos de comunicação, história, antropologia, sociologia, entre outros. No entanto Zimmermann (1998, apud Brandão 2014) comenta que estas mídias não tinham ainda sido consideradas um tópico sério e acadêmico. Fato que se revela alterado neste espaço de vinte anos. Motrescu-Mayes e Aasman (2019) salientam que mídia caseira atual é definida por mudanças no estilo de gravações feitas em casa, com um maior foco hoje em dia na narrativa visual em primeira pessoa e autorreferenciadas (selfies). A gravação realizada de forma amadora não nasceu com a internet, no entanto, para Strangelove (2010) esta teve um papel muito importante na diminuição do abismo entre o realizador amador e o profissional da área. Se antes os vídeos amadores não tinham como interesse a fama e a distribuição comercial, hoje muitos *youtubers* criadores de conteúdos amadores as buscam, através das facilidades de divulgação de seus materiais a nichos específicos de mercado.

Motrescu-Mayes e Aasman (2019) analisam que nas últimas duas décadas a criação caseira de conteúdo passou de uma prática modesta e privada para a mais proeminente e assistida forma de mídia. Corroborando isto Strangelove (2010) já dizia que nunca tantas pessoas passaram tanto tempo assistindo vídeos realizados por amadores. Para Brandão (2014) os dados evidenciam um aumento na preferência de consumo destas mídias em detrimento às tradicionais, como, por exemplo, a televisão. Esta mudança, como salienta Brandão (2014) está ligada à mudança de uma comunicação de uma via (como a televisão) para uma multidirecional (como a internet), ancorada no fato da gratuidade e pela facilidade de consumo e de partilha de conteúdo dos principais sítios de distribuição de vídeos online (gratuidade possibilitada pela exploração publicitária nos espaços). Polydoro (2016, p.17) comenta que na internet os vídeos amadores encontram uma circulação descentralizada e dispersa, distribuída num “ambiente reticular, em permanente expansão, labiríntico e caótico”. Nas palavras de Aasman (2020):

Ao longo do século passado a mídia caseira passou de uma prática marginal de criação de conteúdo para uma força central na mídia atual. A produção e a partilha de conteúdos pessoais e informais transformaram-se em características da vida cotidiana. As câmeras de vídeos, sozinhas ou inseridas em aparelhos de comunicação, como os smartphones, tornaram-se instrumentos na construção de arquivos visuais. (Aasman, 2020, p.157)

Para White (2003) os vídeos caseiros podem servir como uma ferramenta de desenvolvimento pessoal, de um grupo ou de uma comunidade. Sanchez (2020) trabalha na mesma linha ao comentar sobre as criações participativas em vídeos. Para o autor, estas criações possuem três características: A primeira, representa um comprometimento coletivo ao envolver a comunidade (ou ao menos parte dela) nas tarefas de planejar, produzir, editar e distribuir o

material. Dinâmicas de poder dentro das comunidades são analisadas por facilitadores para evitar desigualdades que possam comprometer a experiência; a segunda, possui facilitadores, pessoas responsáveis pela qualidade do projeto (mais do que pela qualidade do produto, como salienta White (2003)).

A função do facilitador, comenta White (2003) é ajudar os participantes em seus processos de filmagem, mesmo que estes participantes não tenham as habilidades técnicas para realizar suas visões. O facilitador não é apenas alguém que garante o processo, mas também alguém que apoia na construção de roteiro e narrativa; e a terceira, trabalha com a consciência política e o empoderamento. As criações participativas buscam o objetivo comum no grupo e o compromisso deste em ações políticas e sociais relevantes. Também pode servir como ferramenta para aumentar a participação de vozes tradicionalmente silenciadas. Neste sentido, é importante que o material tenha significado para um grupo, uma comunidade, isto fará com que ele perdure e que possam ser utilizados como formas para contar histórias (Smith, 2018).

Importante salientar que a criação e a partilha de vídeos caseiros (amadores) não surgem com a tecnologia digital, apenas aumenta em quantidade e possibilidades de uso, pela já comentada facilidade nas formas de gravação, edição e divulgação dos materiais. Em artigo de 1986 Camper comenta sobre o “proeminente papel que os vídeos caseiros desempenham em muitas famílias, não apenas como forma de lembrar acontecimentos, mas como os processos de gravação e apresentação se transformaram em importantes eventos familiares” (Camper, 1986, p.9). Aasman (2020) acentua que a mídia caseira é um fenômeno complexo e é representado em diferentes práticas e em diferentes usos, desde membros de cine clube que a utilizam para melhorar suas habilidades, familiares que filmam para se criar memórias futuras e artistas experimentando outras formas de criação.

As câmeras digitais e os smartphones representam uma solução nas metodologias de criações de vídeos, comenta Sanchez (2020). O uso dos vídeos digitais realizados por smartphones e câmeras digitais como metodologia é definido por Mitchell et al (2009) como uma intervenção não-intervencionista, pela característica do uso individual destes equipamentos. Os autores comentam sobre o fenômeno “faça isso você mesmo” (*Do It Yourself –DIY*) em uma cultura de realização liderada pelo participante. Esta forma de metodologia acaba por minimizar as barreiras entre participantes e idealizadores nas formas participativas de criação (jenkins et al, 2006).

Conforme Aasman (2020) enquanto a pesquisa histórica sobre a mídia caseira se tornou um campo de estudos rico e estabelecido, a pesquisa sobre a mídia caseira do século 21 apenas começou. Na opinião da autora é interessante observar se, e como, o desenvolvimento recente da área inspira novas questões de investigação e metodologias de pesquisa. Shand (2018)

compartilha da opinião ao dizer que criadores de vídeos caseiros realizam uma importante contribuição para a cultura audiovisual. Para o autor, suas práticas de produção abrangem uma variedade de métodos e agregam uma diversificada audiência. Shand (2018) observa que na visão popular os vídeos caseiros são compreendidos como sinônimo de uma forma não profissional de gravação.

O vídeo amador de conteúdo autobiográfico é considerado por Burgess (2007) como um processo de criação vernacular, de valorização da cultura local. A autora Neozelandesa contradiz a máxima de que a produção cultural só pode ser executada por instituições culturais ou por gênios criativos. Sobre isto Atton (2001) já considerava: O que acontece quando pessoas “comuns” produzem seus próprios materiais culturais? Para o autor, esta realização traz a noção da prática cultural cotidiana e a sua posição na formação identitária de um lugar. Compreende-se a discussão entre a importância de voz a todos e a qualidade do material produzido.

Além da visão popular e da importância identitária, a qualidade do material é posta em dúvida por alguns autores. Strangelove (2010) comenta sobre esta tendência de considerar este material como algo um pouco melhor do que lixo realizado por uma geração com pleno acesso à tecnologia, muito tempo livre e pouco talento. O autor cita o escritor Andrew Keen que define o YouTube¹⁷ como uma ferramenta que encoraja a degradação cultural. Outra questão discutível é a dos direitos autorais, trazida por Hildebrand (2007). A facilidade de se realizar e se divulgar cópias dos materiais faz com que muitos se aproveitem de conteúdos de terceiros para alcançar em seus canais um maior número de visualizações. O autor comenta sobre centenas de ações, ainda no começo do século XXI, que o sítio YouTube foi alvo por parte de grandes estúdios ou até mesmo de indivíduos que tiveram seus materiais divulgados por terceiros sem anuência.

A despeito dessa discussão Polydoro (2016) comenta sobre a credibilidade das imagens amadoras, segundo o autor, esta credibilidade reside no realismo e no efeito de presença (ao qual o autor contrapõe com um possível ceticismo diante de imagens nítidas e tecnicamente apuradas das emissoras de televisão). Na opinião de Polydoro (2016) o vídeo amador, principalmente os que gravam acontecimentos públicos, seja por acaso ou pelo fato da pessoa estar em determinado lugar em determinado tempo e acabar por compartilhar este vídeo em estado bruto (sem edição), transfere para este material uma autenticidade que não consegue ser igualada pelas transmissões das emissoras de televisão. Um dos resultados disto é o cada vez maior uso de materiais amadores em matérias jornalísticas.

Motrescu-Mayes e Aasman (2019) comentam do potencial dos vídeos amadores como armazenadores de memórias e da necessidade da manutenção e salvaguarda destas memórias.

¹⁷ Maior sítio de partilha e consumo de vídeos na internet

Assim como nossa mente trabalha com a memória, o vídeo digital também permite que decidamos o que apagar e o que manter. Esta tarefa, para as autoras, é uma tarefa para instituições públicas e privadas de cultura, bem como de indivíduos interessados no tema. Para Motrescu-Mayes e Aasman (2019) uma questão a ser observada é o que define se este material permanece ou se está fadado a desaparecer. O que acontece com todos estes arquivos disponíveis em sítios se eles acabam por não serem mais acessíveis? A definição de culturalmente importante está associada à qualidade do material ou à quantidade de pessoas que ele atingiu e que com ele interagiram? Ainda são perguntas sem respostas objetivas e que devem ser consideradas em discussões futuras.

Esta credibilidade gerada pelo vídeo amador e o potencial dele de armazenar memórias associados à credibilidade contida nas memórias e críveis através da narrativa forma a escolha por este tipo de material para corroborar nesta pesquisa. A criação colaborativa presente desde a formação da memória até a difusão e possibilidade de complemento destas com os vídeos amadores (caseiros) são os elementos que norteiam este trabalho. Se são necessárias as pessoas, as memórias, a narrativa e se foi escolhido este formato de vídeo caseiro para preencher esta tela, precisamos agora abordar a tela em si, a própria cidade e sua relação com os habitantes/turistas e com a memória produzida, é este o espaço onde aflora o coletivo, onde ocorrem as relações interpessoais e eventos marcantes para os cidadãos. Esta discussão será abordada no próximo capítulo.

2 A tela em Branco

Neste segundo capítulo se pretende aprofundar a discussão acerca do espaço urbano. Ao trabalhar o espaço urbano, pensa-se neste como uma tela em branco, como um espaço palco e propositos de acontecimentos. São estes acontecimentos que criam entre urbe e usuários os sentimentos de pertencimento ao lugar. Priorizar-se-á a visão daquilo que Castels (1977) chama Cultura Urbana (valores, atitudes e comportamentos) em detrimento às questões geográficas como limites, densidade populacional, relevos e outras características. Como observado no capítulo anterior, tanto a memória quanto a narrativa são elementos que apoiam este fortalecimento. Neste capítulo serão abordadas as questões inerentes ao espaço urbano, ao uso e a identificação com o lugar, às narrativas urbanas e às atividades turísticas praticadas nestes espaços.

2.1 A Cidade e O Espaço Urbano

No entanto, muitas cidades convivem em uma mesma cidade

Calvino, *As Cidades Invisíveis*

A cidade é diferente para cada um que a observa, propositora de acontecimentos, Carlos (2007) comenta que a cidade é o lugar onde a vida se realiza. Para Rigatti (1997) é neste espaço que ocorrem os encontros entre seus utilizadores, tanto moradores quanto visitantes. Visão compartilhada por Ferrara como local do cotidiano imprevisível. Já Lefebvre (2008) define a cidade como o lugar do possível, palco de toda a sorte de acontecimentos. O filósofo compõe a tríade cotidiano, urbano e espaço como forma de pensar a realidade num período pós-guerra onde a tendência é de acumulação individual, pautada em uma lógica industrial. É desta leitura, como o espaço urbano sendo o lugar do possível, que parte esta tese, na busca por estes acontecimentos marcantes (para aqueles que os vivenciaram) que tomaram forma nas ruas da cidade de Pelotas.

As cidades constituem fenômenos complexos, diz Oliven (2005). Há muito fala-se em cidades, bíblicas, asiáticas, gregas, medievais, modernas, pequenas, médias, metrópoles e megalópoles. No entanto, ressalta o antropólogo, a tendência de a maior parte da população mundial viver em cidades é relativamente recente e marca o processo de urbanização da humanidade. As cidades são espaços de contradição, entre o moderno e o tradicional, entre a cultura local e a migrante. É, para Oliven (2005), de interesse do pesquisador a compreensão do

fenômeno urbano, dos grupos que habitam a cidade e das diferentes culturas que nela convivem.

Robert Park considera que a cidade é a tentativa mais bem sucedida da humanidade de construir o mundo em que vive de forma mais próxima ao seu desejo. A cidade é o mundo que o homem criou, e, ao mesmo tempo, considera o autor, é o mundo onde se está condenado a viver. Sem a percepção do contexto geral do que faz, ao criar, ao construir a cidade o homem constrói-se a si mesmo. Para Harvey (2008) A liberdade de construir e reconstruir a cidade, e, como resultado, construir e reconstruir a nós mesmos é um dos mais preciosos e negligenciados dos direitos humanos.

Se a cidade foi alvo de estudos de urbanistas durante muito tempo, atualmente acadêmicos das mais diversas áreas das ciências humanas e das ciências sociais se debruçam sobre suas particularidades. Estudar a cidade abre, portanto, um sem-número de possibilidades, estudar a relação da cidade com aqueles que dela usufruem, ainda mais, pelo universo que é cada um. Cavenacci (1993) comenta que na cidade a vida humana torna-se objeto principal de estudos, um “lócus privilegiado” (Rocha & Eckert, 2005, p.83). Cada personagem tem a memória e lembranças de eventos que ocorreram nestes espaços, Para Benjamin (1985) a cidade não é unicamente o presente e o futuro, mas também o passado, que pode ser acessado através das narrativas urbanas.

A cidade, lugar de encontros, reflexões e produções é fascinante de ser contemplada. Promove inesperadas aventuras e desventuras – desperta memórias e provoca também sensações que frustram qualquer tentativa de descrevê-las e mais ainda em interpretá-las, pois depende menos do intelecto e mais do emocional para vivenciá-la. Há nelas esconderijos ignorados, promessas de surpresas e descobertas, encontros com tempos passados e ainda por vir, onde sua diversidade fragmentada convive e conflita. (Lizuka, 2014, p.36).

São estas características das cidades que se busca fazer sobressaltar nesta tese, um espaço que provoque encontro com o passado, que desperte memórias, fragmentadas e diversas, como não podem deixar de ser. No entanto, se concorda com a autora quando diz que não se pode descrever e interpretar a cidade, mas, se pode sim, considerar diferentes visões sobre o espaço e os acontecimentos de que foi palco. Pois são estes “atores da cidade” (Schulz, 2008, p.14) que atravessam e exploram o espaço público e buscam o equilíbrio entre suas partes e o todo, entre o visível e o invisível, entre a memória e a sensação.

Conforme a Constituição Brasileira vigente, promulgada em 1988, o direito à cidade é um direito difuso e coletivo (ou seja, um direito que atende a um grupo de pessoas), de natureza

indivisível que são titulares todos os habitantes da cidade das gerações presentes e futuras. Fazem parte dele os direitos de habitar, usar e participar da produção de cidades justas, inclusivas, democráticas e sustentáveis. No entanto, a realidade não condiz com o ideário da Carta Magna, tanto no Brasil como em diferentes lugares do mundo, mesmo que tenha diversas cartas que assegurem este direito, como a Carta Mundial pelo Direito à Cidade (Fórum Social Mundial Policêntrico, 2006); a Carta-Agenda pelos Direitos Humanos nas Cidades (CGLU-2009); a Carta da Cidade do México pelo Direito à Cidade (2009); a Carta do Rio de Janeiro sobre o Direito à Cidade (2010), entre outros.

O que se vê na realidade, nestas primeiras décadas do século XXI é uma apropriação desigual e injusta das cidades. Desde a questão mais básica para seus moradores, a habitação, até as possibilidades de lazer oferecidas. Passando pelo acesso a serviços de água, energia, saneamento e coleta de resíduos. A cidade atual se apresenta reflexo do capitalismo e do liberalismo econômico. Onde os serviços, mesmos aqueles essenciais e garantidos por leis, estão disponíveis apenas para quem possuem as condições de pagar por eles. Nas palavras de Amanajás e Klug (2018) exclusão, segregação, informalidade e ilegalidade são realidades enfrentadas por parte dos moradores das cidades brasileiras e de outros países em desenvolvimento.

Espera-se que o desenho urbano e a gestão das cidades sejam pensados de forma inclusiva e contribuam de para a redução destas desigualdades. Não é, contudo, o que se observa, nestes últimos anos, a partir de 2020, a pandemia do novo Coronavírus apresentou mais claramente essa enorme diferença. Se permanecer em casa foi mais importante do que nunca, escancararam-se no país as péssimas condições de habitação presentes, principalmente nos grandes centros urbanos e a incapacidade de resolução deste problema histórico no Brasil.

A ocupação das cidades deve ser proporcionada a todos os cidadãos, como contam Amanajás e Klug (2018), grupos tradicionalmente excluídos do processo de planejamento e construção das cidades como: migrantes; refugiados; mulheres; jovens; idosos; pessoas com deficiência e outros tantos grupos de certa forma invisíveis na sociedade como a população de rua, indígenas e população LGBTQIA+ merecem e devem ter voz ativa e à direito a utilização do espaço público. O presente trabalho não tem como intenção buscar soluções para estas questões, o que interessa discutir aqui é a possibilidade de uso do espaço por todas as pessoas, pois é este uso que gerará as memórias buscadas no projeto. Esta miríade de culturas torna estas memórias mais ricas e abrangentes e valoriza ainda mais o espaço público.

Remy (2004) conceitua o espaço público como o espaço comum no qual os usuários realizam suas atividades funcionais e rituais que a definem como comunidade, sejam estas rotineiras ou esporádicas. Há também o uso deste espaço com finalidades privadas como

comprar e vender coisas, fazer jardinagem e automelhoria através do exercício físico. Para Graça (2013) este é um espaço eminentemente social, um espaço de representação, onde a sociedade se faz visível. Gehl (2011) argumenta que o nível de atividade que pode ser realizada no espaço público é algo que pode ser considerado através da duração e das atividades que ali são desempenhadas. Espaços que desempenhem mais de uma função como residência, trabalho, lazer, tendem a ser mais valorizados e recordados pelos moradores locais. São os espaços que devem ser praticados, como nos diz Michel de Certeau.

o espaço urbano é, em primeiro momento, formado por diferentes usos da terra e que não possui uma existência independente, pois tais usos se realizam por diversas funções, sejam elas econômicas, sejam simbólicas. Ao ser espaço que reúne um complexo de usos, cada um deles pode ser visto como uma forma espacial. Com isso, o espaço urbano passa a ser uma tentativa de “organização espacial da cidade” (CORREA, 2003, p. 6).

O espaço urbano, como define Rigatti (1997), é o território do agenciamento urbano e se destina ao cumprimento das finalidades definidas como urbanas e nele podem ser observados dois componentes: os edifícios (limites ou barreiras físicas aos movimentos das pessoas) e espaços livres (delimitados pelos edifícios e onde ocorrem as trocas sociais). Estes espaços livres, ou “espaços livres de edificação” nas palavras do autor, também são divididos em dois, são eles:

- Espaços livres de edificação de uso restrito: caracterizados por suas possibilidades limitadas de utilização, são comumente separados dos espaços públicos por alguma barreira. Alguns exemplos são pátios, quintais, jardins e espaços de circulação no interior de condomínios; e
- Espaços livres de circulação de uso público: espaços livres de circulação, com acesso permitido a qualquer pessoa. É o caso de ruas, praças, parques, largos etc. São os acontecimentos ocorridos nestes espaços que serão considerados nesta investigação.

Gehl (2011) chama este espaço de espaço entre edifícios, o espaço público e de circulação. Criado para que se cumpram seus objetivos físicos e sociais. Relações sociais de quaisquer tamanhos ocorrem nestes locais e os desenhos destes espaços propiciam uma maior ou menor interação. A cidade de Pelotas é reconhecida também por suas praças e parques públicos (Figura 28), pensados para proporcionar lazer ao morador e ao turista que visita à cidade, estes locais sofreram um processo de abandono durante a última década do século passado. No entanto, com uma política de distribuição de vagas no ensino superior brasileiro (REUNI - Programa de Apoio a Planos de Reestruturação e Expansão das Universidades Federais

Brasileiras) lançado em 2007, alterou o perfil do aluno da Universidade Federal de Pelotas, a maior da região, com aproximadamente vinte mil estudantes. Este público voltou a ocupar os espaços de lazer da cidade, o que gerou interesse da iniciativa privada, que passou a investir em locais que valorizem as relações interpessoais.

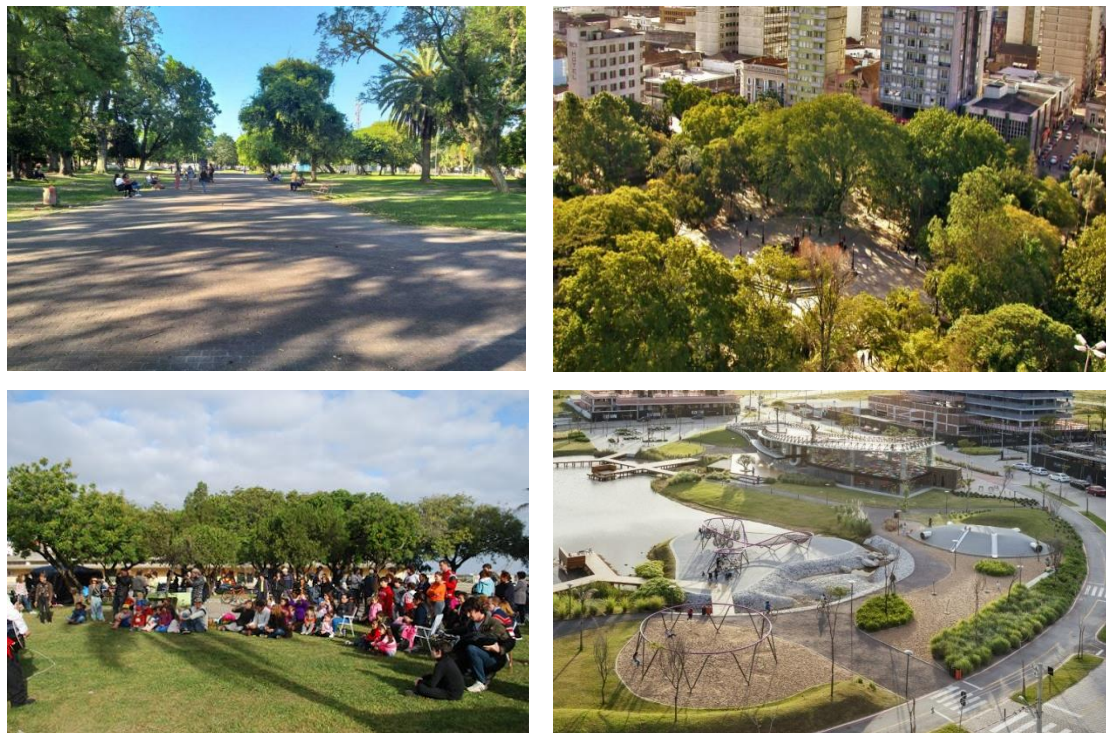


Figura 28 - Parques e praças de Pelotas. Fontes: www.diariopopular.com.br / www.ecult.com.br

Observa-se que este fenômeno não está restrito, como já se poderia imaginar, ao extremo sul brasileiro. Em uma sociedade globalizada vê-se a repetição de padrões de comportamento, principalmente no mundo ocidental. Em palestra proferida no ano de 2002 o professor italiano Francesco Indovina já observava estas características como o declínio da praça enquanto lugar de agrupamentos sociais, o menor uso do espaço público como local de socialização, a sensação de insegurança observada nestes espaços e a apropriação privada dos espaços públicos.

Para Graça (2007) há uma diferença entre a cidade e o espaço público. O autor acredita que a cidade é uma realidade concreta, com edifícios, infraestruturas e equipamentos diversificados, enquanto o espaço público seria, na visão de Graça, a ausência de construção física. Mesmo tão diferentes, o investigador não acredita que o espaço público seja uma negação da cidade, na verdade, para o autor, o espaço público representa a própria existência da cidade, pois, “na ausência de edificação, corporiza-se a presença das pessoas que a habitam.” (Graça, 2007, p.2). Para Milton Santos (1997) também existe esta diferenciação, o geógrafo brasileiro salienta que “o urbano é frequentemente o abstrato, o geral, o externo. A cidade é o particular, o concreto, o interno” (Santos, 1997, p.69).

Nas palavras de Indovina (2002) o espaço público é fundamental para o funcionamento da cidade e contribui para sentimentos de identificação (e identidade) com o local. Para o professor italiano, a existência do espaço público é condição para a socialização e realização de manifestações, o que impacta na qualidade de vida. O autor considera a cidade como “o local da palavra” o que impõe a organização de espaços onde a palavra pode ser expressa. Este seria o aspecto mais evidente do espaço público. Miranda (1995) comenta que este local da palavra, nasce numa separação do público e do privado, para o autor, só o público deve se justificar e é passível de ser interrogado do ponto de vista da universalidade. Borja e Muxi (2003) comentam que a mercadoria mais importante que se pode comercializar na cidade é a conversa, a informação cara a cara, para os autores catalães, a cidade tem que garantir estes espaços de encontros. São estes locais que motivarão as memórias.

Indovina (2002) comenta também da diferença entre o espaço público e o espaço para uso público. O primeiro com caráter universalista, e o segundo mais discriminado, muitas vezes administrado pela iniciativa privada, instala barreiras para seu uso (controle de acesso, horário, aquisição de ingressos, entre outras características). “O caráter cada vez menos público dos espaços urbanos, sugere que estes são cada vez menos encarados como espaços de pertença efetivos” (Graça, 2007, p.4). Os encontros, outrora frequentes, em praças, parques e jardins, tornam-se pontuais. A rua não mais possibilita um espaço favorável à interação, é compreendida somente como uma ligação, uma forma de se chegar ao local desejado, desenhada muito mais para o tráfego de automóveis do que de pessoas, preocupada mais com a utilidade do que a fruição.

Estas cidades, espaços físicos, e espaços urbanos, espaços ocupados, sofrem um processo de mudança quanto ao seu uso e fruição. As atividades que outrora eram realizadas no universo público estão, cada vez mais, privatizadas, seja pela sensação de segurança ou pelo conforto proporcionado pelos espaços particulares. O *flâneur*¹⁸, antes observado nas ruas e alamedas, acaba sendo mais comum em *shoppings centers*. Carlos (2007) comenta que existe uma diminuição dos espaços onde o uso não se reduz a esfera da mercadoria. Observa-se também uma própria comercialização do espaço público. Parques, praças, orlas, largos e outros elementos socializantes do desenho urbano são entregues para administração e exploração pela autoridade pública para empresas privadas.

Macedo (1995) ainda na última década do século XX já identificava esta mudança de comportamento na fruição destes espaços citados, especialmente nas atividades de lazer e recreação, antes executadas nos espaços livres, elas passam a ser interiorizadas e privatizadas

¹⁸ Expressão francesa que define o caminhante, o observador. Tem origem no verbo *Flâniere* (ato de passear).

no interior de condomínios. Tornando assim estes espaços livres em espaços de transição para moradores em suas relações de habitação, trabalho e consumo (Macedo, 1995). Para Scopel e Motta (2016, p. 2) esta interiorização dos espaços de convivência, é de certa forma, uma remodelação dos espaços urbanos e se torna preferência na metrópole contemporânea, pois é uma maneira diferenciada de suprir a falta de espaços de qualidade nos meios urbanos. Não é, no entanto, uma remodelação democrática, uma vez que muitos são os que não podem acessar estes espaços. Muitas vezes esta barreira não é física, mas sentida nos olhares de seguranças e lojistas.

Na opinião de Nogueira (2010, p.44) existe um processo de periferização e suburbanização que acabam por conduzir ao desaparecimento das vivências do espaço público. Este sistema leva a que uma praça ou um lugar deixe de ser um espaço ou um lugar de encontro e um passeio público seja reduzido, simplesmente, a um percurso pedonal (Nogueira, 2010). Uma atividade que pode retomar a utilização destes espaços livres para o lazer é o turismo, como será abordado na sequência deste texto. No entanto, as áreas mais afeitas a esta atividade acabam sofrendo com problemas como elitização (Santos, 1996, 2000), gentrificação (Davidson, 2008, 2009, 2010; Cocola, 2015, 2016, 2018) e apropriação privada do espaço público (Indovina, 2002).

A cidade, segundo Wirth (1973) é formada pela grande quantidade de cultura e interesses variados e pelas pessoas, que moram relativamente perto umas das outras. O autor a descreve como um campo elétrico que atrai pessoas, fluxos financeiros e culturais, trazendo ao agregado populacional elementos de heterogeneidade e densidade demográfica. Nestes tempos globalizados, de diminuição de fronteiras, esta característica heterogênea tem se acentuado, principalmente nos grandes centros urbanos que passam a receber um maior número de migrantes de outras partes do país ou do mundo. Guattari (2012) comenta de uma sensação de paralisia, de um falso nomadismo, causada pela padronização de espaços, de prédios e de mensagens publicitárias.

Contudo, a um momento maior de globalização, corresponde uma maior procura pela individualidade. Com as palavras da professora e geógrafa Maria Aparecida de Souza (1995, p. 65), "todos os lugares são virtualmente mundiais". Mas, cada lugar, inegavelmente em contato com o restante do mundo, surge completamente diferente dos demais. Fale de sua aldeia e falarás do mundo, já dizia Tolstói. Hoje as referências estrangeiras estão presentes no cotidiano. Entre marcas, linguagens, costumes, cultura, se observa uma presença de outros lugares em cada lugar. Não se trata aqui de um fato novo, muito pelo contrário. O Brasil como um todo, e a cidade de Pelotas, foco deste trabalho, possuem esta heterogeneidade desde sua formação/colonização. Desde as primeiras ocupações portuguesas e espanholas no sul da

América do Sul, a cidade contou com um expressivo número de migrantes, em sua maioria os próprios portugueses e africanos, no final do século XVIII e italianos, franceses e alemães, já no século XIX.

Michel Serres define esta relação globalizada do mundo comparando com o passado, segundo o filósofo, antigamente a relação era local-local, com a importância total para os acontecimentos do seu município, da sua região, para o autor, hoje, esta relação é local-global, onde os acontecimentos em outros cantos do mundo impactam na sua região e os da sua região impactam no mundo. Serres (1999) diz que isto se dá porque atualmente, com o uso de satélites, podemos observar, e sermos observados, (pelo) mundo inteiro. A velocidade da informação com que chegam notícias de acontecimentos ocorridos em qualquer parte faz com que tenhamos a impressão de que estes nos sejam fisicamente próximos. Souza (2005, p.254) comenta que o lugar recebe os impactos do mundo e por este é controlado. “No entanto é no lugar que reside à possibilidade de resistência aos processos perversos do mundo, dada a possibilidade real e efetiva da comunicação e da construção política”¹⁹.

As cidades podem ter características físicas semelhantes como a busca por uma melhor fluidez do trânsito, uma arquitetura reconhecível e reproduzida no mundo ocidental, praças, parques e espaços de lazer. Todos estes aspectos comumente buscados pelos gestores dos espaços públicos, em consonância com seus congêneres, tornam estes espaços repetições dos demais. Esta homogeneização própria do mundo globalizado se observa em outros elementos culturais e econômicos como a gastronomia, as atividades artísticas, os atrativos turísticos, os meios de hospedagem. Encontram-se as mesmas marcas e os mesmos conceitos em todas as grandes cidades, se não do mundo, da parte ocidental deste.

Porém esta semelhança esbarra no sentido natural de querer ser diferente e se destacar no meio de um mundo globalizado. Para isso buscam-se ícones, a comida tradicional, a arquitetura exclusiva, o meio de hospedagem temático, entre outras inúmeras possibilidades, que representem o local onde estão inseridos. Mas, por mais que estas construções sejam diferentes entre si, a ideia que as concebe é a mesma, querer se destacar na imensidão de igualdades.

Nesta tese procura-se propor uma alternativa para a diferenciação dos espaços, se não de modo físico, ao menos da percepção sobre o local, são os acontecimentos ocorridos nestes e as lembranças daqueles cidadãos que vivenciaram tais eventos. São estes acontecimentos e

¹⁹ O espaço urbano, político por natureza, pela sua característica, o local da palavra, como comentado por Indovina e Bragança de Miranda. Para uma maior profundidade sobre o assunto sugere-se a leitura destes dois autores, bem como as obras de Hannah Arendt, Milton Santos e Maria Aparecida de Souza.

estes personagens que não podem ter repetição em espaço e em tempo, tornando-os únicos, diferenciados e marcantes.

Segundo Milton Santos (2006), a globalização faz redescobrir a corporeidade. O mundo da fluidez, a vertigem da velocidade, a frequência dos deslocamentos e a banalidade do movimento e das alusões a lugares e a coisas distantes, revelam, por contraste, no ser humano, o corpo como uma certeza materialmente sensível, diante de um universo difícil de apreender. Gilberto Gil resume muito bem esta sensação quando diz: “antes mundo era pequeno, porque terra era grande; hoje mundo é muito grande, porque terra é pequena” ²⁰. Milton Santos comenta que esta dificuldade de apreensão do global nos faz mais propensos a conhecer o local.

Benko (1995) cria o termo “glocalidade” para denominar este fenômeno da relação local-global. O autor considera complicada a relação teórica com estes aspectos, pois, para apreender essa nova realidade do lugar não basta adotar um tratamento localista, já que o mundo se encontra em toda a parte. O autor ainda cita que é importante evitar o “risco de nos perder em uma simplificação cega” (1995, p.65), onde se valorizaria uma noção de particularidade que apenas leve em conta “os fenômenos gerais dominados pelas forças sociais globais” (1995, p.65). Neste caminho Swyngedouw e Kaika (2003) comentam que a cidade tornou-se uma colcha de retalhos, imagens, sinais e funções conectadas de forma global em inúmeras maneiras. Os autores discutem que nas últimas décadas redesenharam as coordenadas do tempo/espaço e rearticularam as questões locais e globais, criando uma nova ordem geopolítica e geoeconômica.

A diminuição das distâncias, a criação de blocos econômicos multinacionais e a facilidade de comunicação fizeram aumentar o fenômeno migratório. Swyngedouw e Kaika (2003) observam que no início dos anos 2000 uma em cada seis pessoas migra, em busca de uma nova vida. Este fenômeno associado à cobertura da mídia dos acontecimentos em outros países e a intensas campanhas comerciais de marcas globais alteram os hábitos sociais de uma localidade a transformando em um “lugar do mundo”. A isto o professor Milton Santos chama de fluxos globais, que atravessam, se instalam e alteram os fixos (os elementos econômicos, sociais, culturais, religiosos etc.).

Se por um lado a globalização traz, disfarçado de salvaguarda dos interesses nacionais, sentimentos perigosos como ultranacionalismo, xenofobia, perseguição às diferenças sociais, entre outras mazelas que voltam a ser comuns em discursos de chefes de estado e parlamentares de diferentes países. Por outro, do nosso ponto de vista, observamos que colabora com elementos que formam e dão valor à cultura, ao promover uma maior interação

²⁰ Trecho da música Parabolicamará de 1992

entre pessoas e modos de vida de diferentes lugares, que resulta em uma valorização daquilo que é local.

Ao chegar neste ponto podemos inferir que cada elemento destas interações cria e valoriza seu próprio espaço. Desta vivência cotidiana surgem acontecimentos e memórias que fortalecem o vínculo entre personagem e palco. A este vínculo damos o nome de identificação com o espaço. Enxerga-se a cidade como uma tela em branco pronta para que os usuários se apossessem dela e, com suas ações cotidianas, criem suas próprias memórias e, assim, sua identificação. Na sequência serão apresentados autores que corroboram e embasam esta visão.

O espaço abrange, além dos aspectos físicos, a interpretação humana (Brandenburg; Carroll 1995; Relph 1976; Sack 1997; Tuan 1977). O conceito de identificação com o lugar é uma resposta emocional positiva que se desenvolve na relação entre as pessoas e seu ambiente (Hummon 1992; Low and Altman 1992; Moore and Graefe 1994). Já Shumaker e Taylor (1983) definem a sensação de pertencimento a um lugar como a junção de condições específicas de um espaço e característica dos usuários. Esta resposta só ocorre se houver a valorização do espaço.

O conceito de identidade do espaço surge para convencionar o sentimento de ligação de uma pessoa a determinado local geográfico (Grey & O'Toole, 2018). Quando este local dá sentido à vida. É, para Proshansky et al (1983) uma subestrutura da identidade pessoal, criada por ligações representadas por memórias, idéias, sentimentos, valores, preferências e comportamentos que se relacionam no dia a dia. A relação com o lugar tem servido para satisfazer as características culturais, sociais e psicológica das pessoas. Este sentimento varia, ainda para Grey e O'Toole, de acordo com as características do sujeito (sexo, gênero, idade, classe social, personalidade, etc.).

O espaço público é fator de identificação e de criação de identidade. É o local do encontro, das atividades sociais e de manifestações políticas e culturais (Francisco, 2005). Para a geógrafa portuguesa Marlene Francisco, os espaços públicos são marcos na identidade de uma cidade e seu caráter simbólico relaciona-se com a memória que trazem da vida social e cotidiana dos cidadãos que nele consolidam seus laços sociais. Na visão de Brandão (2014) as características identitárias de um local resultam da forma como as pessoas se apropriam do espaço. Os locais memoráveis são, na visão do autor, aqueles que traduzem uma interação equilibrada entre o homem e o meio, ostentando uma identidade singular facilmente reconhecida.

Borja e Muxi (2003) salientam que cada parte de uma cidade tem um patrimônio de monumentos, símbolos, percursos e vazios que são referência na identidade e devem contribuir para guardar a memória e para impulsionar a evolução do local. Bishop (1982) já relacionava a

arquitetura como elemento consistente nas histórias pessoais dos habitantes de determinado local. Construções que trazem consigo lembranças de acontecimentos vividos. Além destes, também os fatores intangíveis, associados aos sentidos (Savic, 2018) impactam positivamente nesta relação.

As ligações e conexões das pessoas, com o espaço são denominadas como *sense of place*²¹ por (Tuan, 1977; Agnew, 1987). Estas ligações que geram este sentimento, como salientam Altman e Low (1992) são, normalmente, positivas. Nas palavras de Ouf (2001), o *sense of place*, ou como o lugar importa para quem nele vive ou quem a ele visita, é intimamente ligado a um conceito de autenticidade, comumente encontrado em áreas patrimoniais, artefatos e museus (Jones, 1990), mas também relacionado a paisagens urbanas conservadas (Assi, 2000). Para Ashworth e Graham (2005) este *sense of place* deve ser compreendido como algo em processo de mutação com o tempo pois os lugares também o são. Nada está estanque, há uma relação de simbiose entre o tempo, o espaço e as conexões que este último tem com as pessoas.

Os primeiros estudiosos do *sense of place* consideram que este se forma através do encontro direto com o local. Para os autores (nomeadamente Relph, 1976 e Tuan, 1977) estes encontros ajudam a formar um sentido para o espaço, de forma altamente personalizada. Estudos mais recentes, e entre eles citam-se os trabalhos de Lewicka (2011) e Masterson et. al. (2017) argumentam que este *sense of place* é gerado através de experiências sociais, das interações entre as pessoas e o ambiente físico. Esta visão é mais aceita neste trabalho, considera-se a experiência como algo mais forte, intenso e com maior potencial gerador de memórias do que os encontros propostos. Riley (1992, p.20) complementa: “os espaços são memoráveis pelas experiências lá ocorridas e não por suas características físicas”.

Jackson (1980) comenta que as paisagens devem servir para gerar laços entre seus usuários, em momentos de lazer ou de trabalho, e, acima de tudo, a paisagem deve promover experiências e relações. Deve promover espaços para que as pessoas estejam juntas, mas também espaços que para que as pessoas possam aproveitar momentos de solidão. São

²¹ O sentimento de lugar é uma expressão muito utilizada, principalmente por arquitetos e planejadores urbanos. Ela surge de uma tradução ambígua do termo em latim “*genious loci*” que, quando cunhada, significava não só o lugar em si como a guarda da divindade do espaço (Jive’n; Larkham, 2010). Os autores comentam ainda que durante o século XVIII o termo era traduzido como *the genius of a place*, e que, atualmente, se refere à atmosfera do lugar e a qualidade do ambiente. Outras idéias análogas podem ser encontradas em conceitos como Topofilia (Tuan, 1977), insidedness (Rowles, 1980) Community sentiment (Hummon, 1992), place attachment (Altman; Low, 1992). Para fins de organização deste trabalho será utilizado o termo *sense of place*, pela concordância com seus conceitos.

características que conferem singularidade a um espaço e, portanto, nos fazem lembrar os momentos vivenciados.

O afeto é parte importante na criação do *sense of place*, as ligações culturais e emocionais geram a experiência de conexão com um lugar, define Lowenthal (1979). Neste projeto não se discute tempo, duração, desta experiência, mas sim a capacidade dela gerar lembranças em quem viveu. Esta relação, como salientam Altman e Low (1992), precedidos pelo pensamento de Lowenthal, pode se dar em espaços de qualquer escala, desde um quarto, um ambiente até o país, continente e o próprio planeta. No Cidade Como Tela são consideradas as memórias das experiências vividas no espaço público da cidade de Pelotas. Os acontecimentos marcantes na “paisagem comum” (Riley, 1992 p.13), aquela vivida no cotidiano, como explica o autor.

O *sense of place* está fortemente atrelado à memória. E apresenta, assim como a memória, a possibilidade de ser editado, cortado e reconstruído. Nas palavras de Ashworth e Graham (2005) aquilo que fica da cidade tem sua manutenção através do que é lembrado, mas também do que é esquecido, na mesma medida. Os autores dizem ainda que os conteúdos, as interpretações e as representações do passado são selecionadas de acordo com as necessidades do presente e estão sujeitos aos interesses deste. Sobre isto:

o tempo é vivido como memória, e por isso memória e identidade adensam o lugar. A memória é a experiência vivida que o significa, definindo-o enquanto tal. Não é à toa que pensar em lugar é mais fácil recuando no tempo: lugar de nascimento, lugar de lembranças, lugar de saudade, lugar de memória, lugar de identidade. Ele parece mais conectado a uma tradição, a uma experiência profunda de entrelaçamento com a terra. (Marandola Jr, 2012, p.229)

Outras semelhanças entre a memória e o conceito de *sense of place* podem ser observadas, a despeito da mais óbvia, é necessário lembrar para se relacionar com um lugar, existem outras mais subjetivas. Como observado no primeiro capítulo, a memória é ativada a partir de três pontos (acontecimentos, lugares e personagens). Estes três pontos também estão presentes na forma de criar o *sense of place*. Além do lugar, acontecimentos e personagens influenciam na forma como se experimenta o espaço e nas ligações que ocorrem entre este e seu usuário.

Marcel Proust Já observava que a experiência transcende o tempo. Na paisagem estão entrelaçadas tanto as pessoas e os lugares como o passado e o presente e é deste emaranhado que afloram experiências e lembranças. Para Proust a ligação não é tanto ao espaço, mas à memória das experiências vividas e revidas neste espaço. O francês indaga se é possível que a

maior conexão com o lugar não esteja em habitá-lo, vivenciá-lo, mas sim em lembrarmos dele? Quando sentimos falta ou temos saudades de um lugar não são dos aspectos físicos deste (de um banco, de uma praça, de uma rua...), mas sim dos acontecimentos vivenciados ali e que tornaram aquele local marcante, de alguma forma, como será observado na sequência deste capítulo, a relação com o local pode ser ativada de diferentes maneiras, uma cor, um cheiro, são suficientes para destravar as paisagens lembradas (Riley, 1992).

Outro ponto confluyente neste trabalho pode ser observado entre o *sense of place* e a narrativa. Riley (1992) observa que a narrativa impacta na criação do sentimento. Ao contar, mesmo estando afastado do local, sejam em termos espaciais ou temporais, revivemos as experiências e as sensações que causaram. O espaço pode ser símbolo da experiência. As paisagens, salienta o autor (1992, p.19), não estão associadas somente às experiências boas, mas também a “boas experiências compartilhadas”. Não há aqui a ideia de afirmar que somente as boas lembranças ficam guardadas, ou são compartilhadas. As negativas são igualmente impactantes na relação com o espaço, contribuindo para uma menor conexão.

As narrativas são capazes também de criar esse sentimento nas pessoas que ouvem as histórias de outros tempos. É comum sentirmo-nos ligados aos espaços onde nossos pais cresceram ou vivenciaram bons momentos, mesmo que nunca tenhamos pisado neste espaço. A estas narrativas domésticas juntam-se histórias de “heróis” locais do passado, de pessoas que fundaram, construíram e libertaram suas cidades, regiões, países. Estas narrativas ensinadas e repetidas nas escolas, nem sempre refletem a realidade dos acontecimentos, mas contribuem, junto com estátuas, monumentos, nomes de ruas e avenidas e, muitas vezes, os nomes das próprias cidades, para o sentimento de pertencimento do lugar. Importantes discussões têm sido realizadas na revisitação destas histórias, não que vise uma reescrita, o que parece impossível, uma vez que faz parte da história, mas que lance luz a uma visão mais acurada da biografia.

Em 2020, a partir da repercussão do cruel assassinato de George Floyd o movimento *Black Lives Matter* derrubou e lançou ao rio uma estátua de um traficante de escravos na cidade de Bristol, na Inglaterra. Outros protestos foram observados em outras partes do mundo. No entanto ainda é uma realidade incipiente, uma luta contra narrativas seculares que moldaram o mundo tal como conhecemos. Esta discussão, embora considerada de fundamental importância para a tentativa de reparação histórica, não estará presente neste trabalho. Cabe ressaltar, porém, que esta busca por uma maior democratização da memória é ponto importante deste projeto.

Jackson (1980) reconhece que certas localidades possuem um grande poder de atração e geram em seus moradores/visitantes um sentimento de bem-estar. A qualidade do ambiente

altera a experiência do, e a reação ao, espaço e aos lugares. Neste sentido a autenticidade, como criadora de um “caráter” do espaço, está emaranhada ao sentido do *sense of place*. A conservação do passado, ou de suas características, seria, para Lowenthal (1979) o principal acontecimento para a manutenção do *sense of place* de um espaço. Para o autor, o passado existe tanto individual quanto coletivamente. Reconhecer experiências coletivas gera identidade coletiva e isto está intimamente conectado a história de um lugar.

Diferentes autores discutem a relação identificação com espaços que não existem mais. Para Cox (1968) o significado e a memória de um local perduram por um longo período mesmo que sofra com alterações físicas, ou seja, até mesmo destruído. Estes locais sobrevivem nas narrativas de quem conheceu, bem como em arquivos e mídias físicas e digitais. Para Lizuka (2014) com a demolição de artefatos urbanos a cidade passa a exibir novos marcos referenciais, muitas vezes sobreviventes do tempo e da intervenção humana, que denotam um valor de resistência e continuidade. Da busca por uma manutenção da memória, mesmo em vias de dissipação. No entanto Arefi (1999) argumenta que a desconexão cronológica contribui para a perda desta relação.

Há no processo de destruição e reconstrução da cidade uma singularidade específica e é a partir desta, para Rocha e Eckert (2005) que se pode interpretar a cidade, seja como um detalhe, um fragmento, um museu extramuros. Estas experiências, através da reconstrução, dos incidentes, dos acontecimentos, permitem aos usuários dos espaços urbanos trabalharem com os “jogos da memória” (Rocha & Eckert, 2005) com a dialética entre lembranças e esquecimentos. Não se trabalha aqui com uma noção de pertencimento arraigada e eterna entre o cidadão e seu lugar. Muito menos se pensa em uma mesma identificação para todas as pessoas que se relacionam com o mesmo espaço, pois, como visto anteriormente, ela varia de pessoa para pessoa por meio de suas características e se altera também no tempo. Ou, como dizem Ashworth e Graham (2005) diferentes pessoas, em diferentes lugares e em diferentes tempos criam narrativas diferentes para esta sensação de pertencimento.

É a identidade do Eu sobre a identidade do Nós, a “relação natural entre o Eu e o Aqui” (Grey & O’toole, 2018), onde o que marca é como nos sentimos enquanto indivíduos num determinado espaço e como este espaço faz-nos sentir. Nas palavras de Norbert Elias (apud Loureiro, 2011) esta identidade do Eu passou a sobrepujar a do Nós a partir da Renascença. O indivíduo como centro das ações e pensamentos ou, nas próprias palavras de Loureiro (2011, p.11) “o indivíduo como a sua própria galáxia em mutação”. Por ser assim, efêmera, mutante, inconstante, nos servimos da liquidez de Bauman para discutir o quão frágil é esta relação, para o autor (2005, p.17) “o pertencimento e a identidade não têm a solidez de uma rocha, nem são

garantidos para toda a vida”. A identidade do Eu já não se fixa a nada, não se prende (Loureiro, 2011).

Estes fragmentos de identidade se soltam e voltam a se aglutinar em causas específicas e efêmeras. Eu enquanto ser parte de uma comunidade, política, esportiva ou de causas específicas, normalmente dicotômicas, polarizadas, que fazem o Eu se juntar num Nós, de forma efêmera, que dura o tempo de uma manifestação, uma comemoração, mas que não tem a capacidade de manter estes seres que não se prendem mobilizados. Cada constituinte disforme, desconforme e isolado se procura encaixar num todo, num nós, como uma peça de puzzle (Loureiro, 2011, p.23). Não importa quem acompanha a sua causa, esta ligação tem o tempo de sua mobilização, as grandes ligações nacionalistas já não se observam mais, talvez, no Brasil, com a exceção (pouco) honrosa da seleção de futebol nacional durante o campeonato mundial.

Esta (pós, hiper, super) modernidade é, para Augé (2012) a causa das transformações de sentido entre espaço e sociedade. Para o francês a supermodernidade (sobremodernidade) tem origem em três aspectos que são relacionados ao excesso: a superabundância factual (o excesso de acontecimentos e imagens), a superabundância espacial (o excesso de referências do espaço) e a individualização das referências (a extrema individualização no processo, onde o ser é transformado em números e códigos). Estes fatores podem encontrar sua materialização plena em não-lugares. Para Augé (2012) os não-lugares correspondem aos espaços funcionais construídos com determinadas finalidades objetivas (comércio, transporte, lazer) e o tipo de relação e de experiências transitórias, supérfluas, funcionais que os indivíduos e grupos mantêm com esses espaços. São realidades complementares e em oposição aos espaços antropológicos, onde se este último é capaz de criar um social orgânico o outro cria uma tensão solitária (Augé, 2012, p. 87)

São lugares que visam o consumo, como sistemas de transporte, sistemas bancários, sistemas comerciais. Locais onde há uma profusão de informações, com a sensação de um presente perpétuo. Estas informações, de caráter normativo, informativo ou mesmo proibitivo, nos orientam como devemos proceder nestes espaços, qual o comportamento esperado, nos revelam também quais são as instituições que os sustentam (este trecho da estrada é mantido pela empresa X). As informações são instaladas em locais onde se considera que os sujeitos interagirão somente com textos, sem que haja “outros enunciadores além de autoridades ou instituições” (Augé, 2012, P.83).

O *placelessness* (bem como o não-lugar) é a antítese do *sense of place*, são os locais que não geram identificação com seus usuários. Estes conceitos estão atrelados a uma literatura de experiência do lugar (Relph, 1976; Arefi, 1999). Para Relph a falta de significado de um lugar seria fruto de padronizações espaciais uniformes e homogeneizadas. Uma falta de autenticidade

resultante da globalização. Os espaços de ligação (ruas, avenidas...) que proporcionam momentos de socialização, são substituídos por autoestradas, tipicamente associadas à abundância e prosperidade do lugar acabam se tornando apenas locais de passagem, diminuindo a conexão entre o lugar e o usuário (Arefi, 1999).

Outros espaços carentes de identidade e, portanto, de identificação com o usuário são as cidades dormitórios. As cidades dormitório são espaços onde uma parte significativa da população mantém residência, mas a usa prioritariamente para o descanso, mantendo-se ausente durante o dia. Estes espaços possuem diferentes origens, nos Estados Unidos estão ligadas a uma ideia de subúrbio, onde famílias de classe média podiam adquirir casas e criar seus filhos, a realização do “sonho americano”. Em outros lugares a criação destes espaços está ligada ao êxodo rural, quando trabalhadores saem dos campos para os centros urbanos, muitas vezes as cidades não conseguiam suprir as necessidades crescentes de habitação e estas pessoas eram deslocadas para locais mais afastados.

Arefi (1999) garante que os impactos e a influência do não-lugar e do *placelessness* na paisagem urbana são mais profundos e duradores do que um simples fenômeno temporário. Suas forças são calcadas no modernismo e no capitalismo global, que já estão imbicados na consciência social. Segundo Arefi (1999) homogeneidade, e transitoriedade contribuem para uma perda da espontaneidade que existe em uma continuidade histórico-temporal dos espaços e das interações sociais. Para o autor, as melhores conexões entre pessoas e lugares são caracterizadas por elementos sociais, históricos e físicos, juntamente com a interação social e experiências de vida.

Para Bartoly (2011) os não-lugares são espaços esvaziados de sentido e não promovem relações autênticas e genuínas. Augé (2012 p.85) também usa as autoestradas como exemplo para a perda da identidade do lugar. O autor comenta que nos anos 1960 as estradas principais invadiam a vida cotidiana e atravessavam as cidades, “transformavam-se regularmente em ruas da cidade ou aldeia, enquadradas de um lado a outro pelas fachadas da casa”. Diferente de um caminho, onde existe uma relação do ser com o espaço, na estrada não interessa esta relação, nem mesmo a descoberta do lugar.

Nesta mesma linha está a relação entre espaço físico e espaço habitado, retratada por diversos autores. Para Merleau-Ponty, por exemplo, existe um espaço geométrico e um espaço antropológico. Ou seja, há o lugar e há as experiências criadas e vividas neste lugar, há a existência e a relação humana. A existência é espacial, nada ocorre fora do espaço físico. Na visão de De Certeau (1994), existem tantos espaços quanto experiências espaciais distintas.

Observam-se também, tanto no pensamento de Michel De Certeau quanto no de Milton Santos distinções entre espaço e lugar, para o geógrafo brasileiro, o primeiro transforma-se no

segundo à medida que adquire definição e significado. Ou seja, o espaço carece de interação humana, seria o “espaço geométrico” de Merleau-Ponty. Ao longo da ocupação do mesmo e das relações humanas, ele se transforma em lugar ou em “espaço antropológico” nas palavras de De Certeau. O lugar, para Santos (1996, p.78), é “a escala da totalidade do cotidiano”. Santo Agostinho também conceituava esta distinção comentando que o valor do lugar dependia da intimidade da relação humana; o lugar em si pouco oferecia além da relação humana.

Já para o historiador francês, na existência do espaço são levados em consideração vetores de direção, quantidade de velocidades e a variável tempo. O espaço é um cruzamento de móveis. É animado pelo conjunto dos movimentos que aí se desdobram. Espaço é o efeito produzido pelas operações que o orientam, o circunstanciam, o temporalizam e o levam a funcionar em unidade ambivalente de programas conflituais ou de proximidades contratuais. Em suma, o espaço é um lugar praticado. Assim, a rua geometricamente definida por um urbanismo é transformada em espaço pelos pedestres (De Certeau, 1994).

O lugar não é mais o mesmo que sempre foi. Ou mais, os lugares não são mais os mesmos que foram outrora. Um mesmo espaço pode mudar ao longo da história. Os espaços ocupados podem ser os mesmos, mas é certo que todas as mudanças nele promovidas são acompanhadas por uma ressignificação dos sentidos que lhe são atribuídos. São os mesmos espaços, mas diferentes lugares. Podemos dizer preliminarmente que um espaço pode conter diferentes lugares. Para além de um mero espaço geográfico, o que um lugar representa depende dos significados que lhe são atribuídos. (Mocellim, 2009, pp.77-78)

Retoma-se aqui a frase de Calvino em seu célebre livro *As Cidades Invisíveis*, que norteia as intenções deste capítulo “No entanto, muitas cidades convivem em uma mesma cidade”. A ideia de que o mesmo espaço geográfico seja palco de múltiplas experiências, individuais e coletivas, e de que cada experiência faça surgir um espaço diferente é muito relacionada a esta tese. Para navegar em memórias é necessária a compreensão de cada uma delas cria um espaço diferente e único para se situar.

Se acredita que os mais ínfimos detalhes podem fazer aflorar estas memórias. Um cheiro, um sabor da infância, o “cheiro de madalenas e chá”, como conta Proust. Savic (2018) considera que todos os nossos sentidos podem ativar lembranças do lugar, bem como podem constituir-se em patrimônio, não sendo qualidade única dos elementos visuais. Savic comenta ainda acerca de uma hegemonia da visão, discutida por autores como Pallasma (2005) e Zardini (2005). Espaços de silêncio, de sons, cheiros específicos, visão periférica, entre outras formas de usar os sentidos podem nos transportar para memórias associadas a estes locais.

A vivência da(s) (múltiplas) cidade(s) cria memórias (e histórias). Quanto maior esta vivência maior a identificação com estes espaços. Deste que trabalhado e valorizado, como

discutido anteriormente. São estas memórias o combustível desta tese, esta vivência, as diferentes visões e os diferentes espaços criados em uma mesma cidade, em um mesmo espaço geométrico. Estas histórias são chamadas de histórias urbanas e serão discutidas a partir de agora.

Quem se propõe a trabalhar com histórias urbanas tem que ter em mente que estas nem sempre estão aparentes, como pegadas a guiar os passos e o olhar do pesquisador (Pesavento, 2004). A professora brasileira salienta que é comum observar, em diversas cidades, uma severa transformação do espaço, onde a modernidade implantada tão avassaladora que apagou do espaço materialidades e sociabilidades do passado. Para Paul Ricouer é este imaginário que é capaz de ver e ler a temporalidade transcorrida. Os momentos passados da cidade estão presentes no imaginário de quem os vivenciou. Por mais que se tenham fotografias, filmes e outras mídias que retratam tempos antigos, é a lembrança a única capaz de interpretá-las.

Como visto que cada memória gera um novo espaço, tem-se neste momento, de acordo com Pesavento (2004), uma ampliação do leque de fontes, que oferece ao pesquisador possibilidades sempre maiores de abordagens. A autora brasileira assevera que se pode recuperar, praticamente sem limites, as cidades de outro tempo, ao observar as marcas da historicidade.

Mas essa cidade do passado é sempre pensada através do presente, que se renova continuamente no tempo do agora, seja através da memória/evocação, individual ou coletiva, seja através da narrativa histórica pela qual cada geração reconstrói aquele passado. É ainda nessa medida que uma cidade inventa seu passado, construindo um mito das origens, recolhendo as lendas, descobrindo seus pais ancestrais, elegendo seus heróis fundadores, identificando um patrimônio, catalogando monumentos, atribuindo significados aos lugares e aos personagens, definindo tradições, impondo ritos. Mais do que isso, tal processo imaginário de invenção da cidade e de escrita de sua história é capaz de construir utopias, regressivas ou progressivas, através das quais a urbe sonha a si mesma. (Pesavento, 2007, p.16)

Para Lepetit (2001) houve um preterimento do ato e da ação, dando maior ênfase àquilo que o autor chama de estruturas de longa duração, neste caso, o espaço em si. O autor, no entanto, já avisava que o eclipse do ator parecia terminar. Dentro dos processos urbanos, apareceriam com mais ênfase nos estudos os usuários destes locais, demonstrando a importância de quem realmente “faz” a história. Lepetit (2001) garante que a sociedade é agora vista como produto da interação, como uma categoria da prática social e não só meros espectadores da evolução do espaço. A partir disto ocorre uma verdadeira reviravolta pragmática. A postura do historiador modifica-se quando ele considera, no processo histórico,

um presente em andamento. E não algo que simplesmente termina em dado momento do tempo.

Esta valorização dos ocupantes destes espaços como atores possíveis de narrá-los e interpretá-los permite um sem-fim de visões sobre o mesmo lugar. E, ao mesmo tempo, percebe a cidade como um espaço em constante evolução. Disciplinas como antropologia, sociologia, ciências sociais se debruçam sobre estes personagens que eram obliterados pelo todo. A massa disforme que antes representava os habitantes de um local passa a ser compreendida como uma massa composta de protagonistas anônimos. A história, enquanto disciplina, busca sempre a veracidade dos acontecimentos, mas é a memória, e somente ela, segundo Ricouer (2000) que se alcança, que se confirma este reconhecimento: “foi lá, foi assim, foi ele, foi então!”

É nas narrativas urbanas que produzem os habitantes das cidades contemporâneas sobre seu vivido urbano que se coloca o desafio de se restituir a legibilidade dos fenômenos da cultura na sociedade (Rocha & Eckert, 2005). Trata-se de reconhecer estes espaços pela oralidade de indivíduos e grupos neste jogo de eterna reinvenção das práticas de interação de seus moradores, como diz Goffman (2012). Para que se tenha a compreensão do processo de mutação destes locais, torna-se necessário levar em conta o tempo presente do vividos de seus habitantes (e por eles narrados) e observar a cidade como objeto temporal a partir da forma como os sujeitos pensam a ordenação de superposições temporais vividas. (Rocha & Eckert, 2005)

Com essa abertura aos atores, cada cidade se torna um “palimpsesto de histórias contadas sobre si mesma” (Pesavento, 2004) onde são escritas, apagadas e reescritas, onde existem e se perdem com a mesma facilidade. Como num palimpsesto, as histórias ocorridas e registradas não são totalmente apagadas. As que perduram revelam algo sobre o tempo e sobre as razões da construção das narrativas. Com o dinamismo presente nas memórias e, conseqüentemente, nas histórias, personagens e acontecimentos são revistos e cedem espaço a novas interpretações, dando visibilidade e voz a diferentes atores (Pesavento, 2007, p.17). Nas palavras de Thomas De Quincey “o palimpsesto da memória é indestrutível, sendo sempre possível resgatar, pela evocação, experiências e sensações adormecidas”. Os mesmos episódios podem ser analisados e revisitados em diferentes visões, como observado no capítulo anterior, as memórias podem ser complementadas e são moldadas de acordo com as versões que recebemos de nossos círculos de relações.

Kant (apud Lepetit, 2001) define o homem como ser de livre atividade. E, por esta definição, criador de histórias e acontecimentos e assim capaz de transmitir a gerações futuras. Esta capacidade que é única do ser humano cria a possibilidade de inventar um passado, contar as origens de seu espaço, seu caminho percorrido, explicar o seu presente e construir o futuro

da cidade (Pesavento, 2004). Porém o que se busca discutir aqui é a quantidade de vozes e de histórias ouvidas. Como dito anteriormente, apenas poucas, quando não somente uma, versões sobrevivem, e outras tantas se perdem ao longo do tempo. A cidade que se vê, a cidade que vivemos, abriga as cidades soterradas, mortas, esquecidas, necessitando da narrativa do passado para compreender e rememorar.

Rocha e Eckert (2005) comentam que estudos e pesquisas que abordam a memória (individual e coletiva) urbana e os fenômenos culturais da e na cidade têm como função o entendimento e a reconstrução de identidades de indivíduos e grupos na realidade contemporânea. É através da sobreposição de tempos vividos e de tempos passados pelos habitantes das cidades, continuam as autoras, que se pode pensar o tempo social como uma forma temporal diferente do tempo contínuo. Justamente por esta sobreposição de acontecimentos e pela própria sobreposição da cidade em suas construções e reconstruções.

Na visão de Calvino (1984) as cidades são como uma máquina que compõe, repõe e readapta suas funções, ou como um organismo, que, num mesmo espaço, carrega e atualiza elementos de outro tempo. A cidade, para se distinguir das outras, personifica atitudes e modos de existir, transformando-se no tempo e alterando a superfície de seu espaço. Faz-se necessário um exercício de escuta, oportunizar ouvir as vozes da cidade, proporcionar a manutenção destes espaços passados, que impactam no presente, para que não se percam em seus sentidos. O urbanista Kevin Lynch em seu livro seminal *A Imagem da Cidade* (*The Image of the city* - lançado em 1960), contava que cada um tem uma imagem própria, e única, da cidade e esta é raramente ou nunca divulgada.

Calvino (1990, p. 145 apud Loureiro, 2011) nos diz que “cada vida é uma enciclopédia, uma biblioteca, um inventário de objetos, um catálogo de estilos, onde tudo pode ser continuamente remexido e reordenado de todas as maneiras possíveis.” Como observado no primeiro capítulo, a construção das memórias de um local e, por consequência, da história de um local, está atrelada a um silenciamento de muitas vozes, à sobreposição de interesses de grupos dominantes. Qual seria o conhecimento obtido hoje se mais vozes fossem ouvidas? Ou se mais ecos destas vozes atravessassem o tempo?

As cidades possuem referências relacionadas à forma como cada indivíduo se relaciona no ambiente urbano, diz Brod (2014). Os espaços urbanos são fontes inesgotáveis de histórias que ocorrem diariamente, marcando e construindo esta relação. Estes acontecimentos, muitas vezes inesperados, pontuam a forma como os usuários destes espaços lembrar-se-ão dos locais. A imprevisibilidade do cotidiano, por mais contrastante que possa ser esta expressão, é responsável pelos momentos marcantes vividos e recordados. Embora o ordenamento urbano contemporâneo se esforce para organizar espaços e assim diminuir essa imprevisibilidade e a

rotina do dia a dia (casa, trabalho, lazer, os mesmos trajetos, os mesmos transportes) se repita sempre, serão aqueles encontros inesperados, com pessoas, situações, que gerarão as memórias.

Muito por isso há uma linha de pensamento que defende que a melhor pessoa para criar memórias no local é o turista, pois toda a relação deste com a cidade é imprevisível. Imprevisível no sentido de não saber o que encontrará a dobrar em cada esquina, não estar acostumado à dinâmica de seu destino. Para Jakle (1987), a melhor pessoa para experienciar e expressar o *sense of place* seria, antes do morador, o turista, pois o turismo envolveria uma busca deliberada por esta experiência. É importante cair no estranhamento, perder-se na cidade: muitas vezes o olhar desenraizado do estrangeiro tem a possibilidade de perceber as diferenças que o olhar domesticado não percebe, interiorizado e demasiadamente habituado pelo excesso de familiaridade (Cavenacci, 2004). Esta relação com o turismo será mais aprofundada no próximo capítulo deste trabalho.

2.2 A memória do lugar e o lugar da memória

Esta investigação tem como foco estudar as memórias de usuários do espaço público da cidade de Pelotas, no sul do Brasil. Para tal torna-se importante realizar tal distinção de espaço. Abreu (2005) apresenta uma divisão bastante interessante para tal conceituação (Figura 29). Nela o autor divide os espaços em: público, coletivo e privado, de usos partilhados ou privado e com a mesma distinção quanto sua posse.

Classes \ Parâmetros	Uso / Acesso	Propriedade
Público	Partilhado	Partilhada
	Privado	Partilhada
Colectivo	Partilhado	Privada
Privado	Privado	Privada

Figura 29 - Classes, parâmetros, uso e propriedade dos espaços. Fonte: Abreu (2005)

Como abordado na secção anterior e agora mais bem exemplificado, podem-se considerar, as casas como um espaço de uso/acesso privado e de propriedade privada, os *shoppings centers*, as galerias comerciais, as casas de espetáculos e museus privados, entre outros como espaços coletivos, de uso partilhado e de propriedade privada. Em comum aos espaços públicos está o fato de sua propriedade ser partilhada, no entanto, diferem em relação ao seu uso/acesso. Os bancos públicos, museus públicos, casas de espetáculo públicas, entre outros, são exemplos de espaços públicos com acesso privado, já as ruas, praças, parques,

avenidas, orlas e semelhantes, são os espaços públicos de uso/acesso partilhado e de propriedade partilhada, foco desta investigação.

A cidade, como afirma Meneses (2004, p.87) “é mais que espaço físico; é mais que materialidade. Ela é o *lócus continuum* de cultura, onde natureza, construção material, símbolos, significados e representações se constroem em diversidade”. Para o autor, o espaço público é repleto de elementos que ativam a memória, como monumentos históricos. Meneses assevera que estes locais se constituem em materializações dos sentimentos e dos interesses predominantes em cada época. São estes interesses que acabam por condenar ou celebrar a memória ou o esquecimento dos episódios e seus personagens. No entanto esta escolha dos símbolos e monumentos representativos é realizada por um grupo que detém o poder (político, econômico, social...) e nem sempre representa toda a população.

É no espaço público que se pode observar o auge do relacionamento entre indivíduos e espaço, comenta Naaman (2011). Para o autor este espaço jamais é neutro e funciona como receptáculos de memórias. A cidade onde vivemos, trabalhamos, consumimos e nos divertimos é intimamente ligada a fantasias de pertencimento comum e de orgulho local/nacional, defende Naaman (2011). O investigador salienta ainda que este espaço surge como base onde passado, presente e futuro se relacionam. É a experiência vivida do tempo, como define Rahman (2010). A lembrança do passado, a vivência do presente e a expectativa do futuro se entrelaçam pelos locais cotidianos e formam a relação deste com seus usuários.

A relação entre espaço, memória e cultura necessita de exames mais profundos dos seus vários significados e das inúmeras dinâmicas que gera, principalmente em contextos socioculturais específicos (Turan, 2019). Para a autora o próprio processo de atribuir significados a um lugar não pode ser separado de seu contexto histórico, sociocultural e político do espaço e de seus habitantes. Turan (2019) ainda defende que seria um erro analisar estas questões somente a partir dos impactos que os usuários do espaço causam, sem considerar aqueles que o próprio espaço causa em seus usuários.

Gould e Silverman (2013) compreendem que os marcos históricos estão presentes na paisagem urbana, na “leitura da história de um local pelos seus monumentos, placas, e estátuas, que constituem lugares de memória urbanos” (Gould & Silverman, 2013, p. 791). Se compreende que a memória não está só em museus, galerias, livros, mas também incrustada em vias, passarelas, calçadas, parques e prédios que constituem uma cidade. Gould e Silverman (2013) comentam da diferença da percepção destes lugares por parte de autóctones e de turistas, para os autores, os lugares de memória representam locais de visitas obrigatórias. Já para os locais são espaços definidores de sua cultura e patrimônio. No entanto, para ambos o ambiente construído molda a memória tanto individual quanto coletiva.

Estes locais de memória presentes no espaço urbano criam uma conexão entre a paisagem do cotidiano, a memória e a experiência. Stangl (2008) trabalha com a distinção entre os locais de memória instituídos pelo Estado e os locais de memória e aqueles que o autor denomina *vernacular memorials* que são espaços públicos, prédios e objetos que constituem a cidade do dia a dia, criados a partir de memórias por indivíduos ou instituições. Ao contrário daqueles locais “oficiais”, estes considerados pelos cidadãos não são acompanhados por narrações ou interpretações, contudo não são menos capazes em criar e moldar memórias.

Esta investigação busca observar se estas diferenças entre locais estão presente nas memórias dos usuários do espaço público da cidade de Pelotas. Se as histórias que os participantes lembram tem como palcos locais de memórias instituídos ou locais do cotidiano que acabam por se transformar em espaços de memória. Stangl (2008) comenta que os *vernacular memorials* estão no cruzamento entre forma espacial e vida cotidiana. Para o autor histórias e mitos urbanos, literatura urbana, histórias, tradições, planejamento e arquitetura são expressões da memória coletiva centrada nestas relações.

Pierre Nora, talvez o mais citado autor com sua extensa obra Lugares de Memória (*Lieux de memoire*) com primeira edição em 1984, argumenta que diferentes são estes lugares, nem todos físicos, que guardam a memória de um povo. Podem ser museus, arquivos, cemitérios, coleções, festas, aniversários, processos verbais, monumentos, santuários etc. São sinais de reconhecimento e de pertencimento em uma sociedade. A memória está diretamente ligada às identidades sociais. Para o autor, há lugares de memória porque não há mais meios de memória. Nora (1993) comenta que os lugares de memória têm três sentidos: o material; o funcional e o simbólico e estes agem simultaneamente, em graus diversos. Como explica:

Mesmo um lugar de aparência puramente material, como um depósito de arquivos só é lugar de memória se a imaginação o investe de uma aura simbólica. Mesmo um lugar puramente funcional, como um manual de aula, um testamento, uma associação de antigos combatentes, só entra na categoria se for objeto de um ritual. Mesmo um minuto de silêncio, que parece um exemplo extremo de uma significação simbólica, é ao mesmo tempo o recorte material de uma unidade temporal e serve, periodicamente, para uma chamada concentrada de lembrança. Os três aspectos coexistem sempre. (Nora, 1993, PP. 21-22)

Nora complementa ao dizer que estes lugares são materiais por seus aspectos geográficos, suas colocações no espaço. São funcionais, pois garantem a cristalização e a transmissão das lembranças e simbólicos porque caracterizam um acontecimento ou uma experiência vivida por um pequeno grupo, resultando assim uma maioria que não participou e

só conhece os eventos ocorridos através das lembranças de terceiros. Nora (1993, p.22) comenta ainda que a razão fundamental de ser um lugar de memória é “parar o tempo, bloquear o trabalho do esquecimento, fixar um estado de coisas, materializar o imaterial para prender o máximo de sentido num mínimo de sinais”.

No entanto o francês salienta que só há lugares de memória pois não existem mais meios de memória. Segundo o autor (1993, p.8) isso se dá pelo fenômeno “da mundialização, da democratização, da massificação e da mediatização”. Ocorre o que o autor chama o fim da sociedade-memória, aquela que garantia a manutenção e a transmissão dos valores, poderia ser a igreja ou a escola, a família ou o Estado. Também comenta do fim da ideologia-memória, aquela que assegurava a passagem do passado para o futuro e indicava o que se deveria reter do passado para preparar o futuro. Para Vieira (2016) isso justificaria a obsessão por arquivos no mundo contemporâneo. Sobre isso:

Nenhuma época foi tão voluntariamente produtora de arquivos como a nossa. À medida que desaparece a memória tradicional, nos sentimos obrigados a acumular religiosamente vestígios, testemunhos, documentos, imagens, discursos, sinais visíveis do que foi, como se esse dossiê, cada vez mais prolífero, devesse se tornar prova em não se sabe qual tribunal da história (Nora, 1993, p.15)

A gravação digital ainda não era tão difundida nos anos 1980 quando Pierre Nora escreveu suas obras. Com o passar do tempo ficaram cada vez mais presentes em nosso cotidiano. Neste ínterim Huyssse (2000) também comenta sobre a mediatização como um fator maior de esquecimento do que de memória, para o autor é justamente a mídia, a imprensa, a internet, as formas digitais de armazenamento que fazem a memória ficar cada vez mais disponível, no entanto ele se pergunta se não é justamente este aumento explosivo de memória, e de formas de memória, que está acompanhado de um aumento explosivo de esquecimento? Passadas duas décadas desde o trabalho de Huyssse e quatro desde o trabalho de Nora, hoje temos uma imensa digitalização da memória. Praticamente qualquer ação nossa é registrada em meios digitais e, muitas vezes, divulgados e armazenados em aplicações que nos lembrarão, ano após ano, o que fazíamos naquele mesmo dia.

Ribeiro (2003) comenta que é a vontade de lembrar que constitui os produtos dos meios de comunicação, ela expressa a sensibilidade mnemônica que é própria deste mundo e a transforma em espetáculo, com elementos de fragmentação, velocidade e entretenimento. Encerra-se com as palavras de Vieira (2016) que talvez melhores definam o projeto Cidade como Tela, para a professora, a cultura da memória (que se expressa no desejo incontido de

arquivamento, no rememorar nostálgico do passado, no dever da lembrança) não precisa se esgotar no consumo fetichizado ou no entretenimento banal. É possível imaginar, segundo a autora, que as lembranças, mesmo que se expressem de forma transitória e efêmera, podem também produzir reflexão e conhecimento.

Neste capítulo foram debatidos conceitos acerca da cidade, do espaço público e da construção da memória neste espaço. Observa-se que este espaço, bem como a memória, é construído no cotidiano e sobreposta a cada dia. Cada uso do espaço público oportuniza a criação de novas memórias e de sentimentos de identidade e de identificação com o mesmo. A noção do espaço partilhado, seja ele de característica pública ou privada também foi aqui debatida, bem como os elementos que fazem que esta ligação (*sense of place*) seja perdida (*placelessness/não-lugar*). Por último se discutiu a importância da mediatização para a manutenção (e o aumento), bem como para a transmissão de valores, dos lugares de memória.

Espera-se que o resultado deste projeto, forneça acesso a material que possa contribuir na descoberta de acontecimentos e personagens que fazem parte da formação identitária da cidade de Pelotas, seja por parte de moradores locais de diferentes gerações ou por parte de turistas que visitam a cidade e possuem interesse de conhecer histórias locais contadas por moradores. No próximo capítulo serão discutidas as formas de apresentação destas histórias, bem como seu potencial uso turístico. Serão apresentadas também noções sobre os museus virtuais e a importância da narrativa no turismo.

3 Exibição

Neste terceiro capítulo de fundamentação serão abordados os espaços de exposição propostos para o material coletado ao longo do processo de elaboração da investigação (os vídeos caseiros). A exposição imaginada no âmbito do projeto Cidade Como Tela se dá no próprio sítio *web* elaborado para coletar e armazenar estas histórias. No entanto, o que se propõe aqui é uma relação das memórias com os espaços dos acontecimentos, gerando um potencial atrativo turístico para o município. Neste capítulo são trabalhados conceitos como turismo, turismo cultural, turismo virtual, sítios de memória, museu virtual, credibilidade no turismo.

3.1 Breve introdução ao turismo

“Não sei... isto pode ser uma ferramenta turística. Isto pode ser o futuro do turismo para alguém perceber a vibração de uma cidade. (...) Isto pode caracterizar melhor uma cidade do que qualquer vídeo promocional ou institucional.” Trecho da entrevista com André Almeida para Daniel Brandão em sua tese *Museum of Ransom*. (Brandão, 2013, apêndice 7, p.261).

Ao ler este trecho da entrevista surgiu o interesse em como transformar (ou possibilitar que) um museu virtual participativo e colaborativo, características presentes tanto neste trabalho (Cidade como Tela) como no trabalho de Daniel Brandão com o Museu do Resgate em um atrativo turístico.

A primeira discussão se faz acerca do próprio turismo enquanto área de estudo. Pakman (2014), Quinteiro e Baleiro (2017), entre tantos outros, apontam o turismo conceitualmente como cruzamento entre estudos realizados em múltiplas áreas científicas, podendo citar a economia, a administração, a geografia, a antropologia, a sociologia, o direito, o planejamento, o ordenamento territorial, entre outras. A partir desta observação já se nota que a definição do turismo não será algo consensual ou mesmo permanente.

Esta confusão conceitual inicia já nas diferentes visões do que pode ter sido o início do turismo. Se por um lado compreende-se que turismo está associado ao deslocamento, pode-se pontuar a origem desta atividade ainda na Grécia antiga, nas viagens para assistir aos jogos em Olímpia ou para consultar o Oráculo, em Delfos. Por outro se considerar o turismo como atividade econômica, grande parte de seus estudiosos (e este autor se coloca neste grupo) posiciona a origem do turismo em um período pós-revolução Industrial, com as mudanças sociais, científicas e tecnológicas observadas por Quinteiro e Baleiro (2017) como as férias pagas e a invenção de formas mais rápidas de viajar. É neste momento, em 1845, que surge a primeira agência de turismo, criada na Inglaterra por Thomas Cook.

Neste intervalo, outros pontos marcantes foram importantes para a discussão da teoria do deslocamento, das viagens e da atividade turística, como as estradas e as estalagens romanas, a Idade Média com as peregrinações religiosas e espaços de fé como Jerusalém, Meca, Roma, Santiago de Compostela etc. As narrações das viagens de Marco Polo pela Ásia Central e o Extremo Oriente e o complemento da educação do jovem aristocrata britânico, feito no *Grand Tour* percorrendo as mais emblemáticas cidades europeias.

A origem e os conceitos e definições do turismo são temas incessantes de debates acadêmicos. Ao longo dos anos a definição de turismo vem sendo discutida e “aprimorada” por estes debates. Para começar a tornar mais clara esta discussão, são apresentadas na Figura 30, as diferentes definições para turismo cunhadas pela Organização Mundial do Turismo (OMT – World Tourism Organization (WTO)), agência da Organização das Nações Unidas (ONU – United Nations (UN)) criada para organização, promoção e desenvolvimento do turismo no mundo.

ANO	DEFINIÇÃO
1937/38	Toda pessoa que viaja, por um período de 24 horas ou mais, para um país diferente daquele de sua residência habitual.
1963	Atividade desenvolvida por uma pessoa que visita um país diferente daquele de sua residência habitual, com fins distintos do de exercer uma ocupação remunerada, e por um período de tempo de pelo menos 24 horas.
1991	O turismo compreende as atividades realizadas pelas pessoas durante suas viagens a e estadias em lugares diferentes de seu entorno habitual, por um período de tempo consecutivo inferior a um ano, tendo em vista lazer, negócios ou outros motivos.
1999	O turismo compreende as atividades realizadas pelas pessoas durante suas viagens a e estadias em lugares diferentes de seu entorno habitual, por um período de tempo consecutivo inferior a um ano, tendo em vista lazer, negócios ou outros motivos não relacionados ao exercício de uma atividade remunerada no lugar visitado.
2008	O turismo é um fenômeno social, cultural e econômico, que envolve o movimento de pessoas para lugares fora de seu local de residência habitua.

Figura 30 - definições de turismo, OMT. Fonte: adaptado de Pakman, 2014

Importante salientar aqui o caráter informacional desta agência, Pakman (2014, p.4) em seu texto apresentado à Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Turismo (ANPTUR) salienta a necessidade desta distinção “pode se considerar tecnicamente errada a adoção de definições da OMT enquanto referência incontestada da essência do turismo”. Estas definições buscam, como a própria instituição salienta, a padronização de estatísticas e a uniformização de critérios entre diferentes países.

No entanto, não se pode desconsiderar a utilização destas em textos acadêmicos, presentes em artigos, dissertações e teses das diferentes áreas transversais e nas pesquisas da própria área do turismo. Para confrontar, e aprofundar a discussão, na Figura 31, são apresentadas definições de turismo de diferentes autores acadêmicos. Panosso Netto (2013) comenta alguns princípios fundamentais para a existência do turismo, segundo o pesquisador brasileiro, seriam oito estes elementos: Sujeito; deslocamento; retorno; motivação; hospitalidade; experiência; comunicação e tecnologia. O sujeito, representado naquele que viaja (o turista) e naquele que recebe ou no prestador de serviços (o anfitrião).

AUTOR/AUTORES – ANO	DEFINIÇÃO
Guyer-Freuler (1905)	Em sentido moderno, um fenômeno do nosso tempo que se explica pela necessidade crescente de descanso e de mudança de ares, pela aparição e desenvolvimento do gosto pela beleza da paisagem, pela satisfação e bem-estar que se obtém da natureza virgem, mas, muito especialmente, pelas crescentes relações entre povos diferentes, pelo aumento de empresas que dão lugar ao desenvolvimento do comércio, da indústria e das profissões e pelo aperfeiçoamento dos meios de transporte
Schullard (1910)	Soma das operações, especialmente as de natureza econômica, diretamente relacionadas com a entrada, a permanência e o deslocamento de estrangeiros para dentro e para fora de um país, cidade ou região
Hunziker;Krapf (1942)	Conjunto das relações e fenômenos decorrentes de viagens e estada de forasteiros, desde que não vinculadas a alguma atividade produtiva nem com residência permanente no destino
Cuervo (1967)	O turismo é um conjunto bem definido de relações, serviços e instalações que se geram em virtude de certos Ilustração 2: Tipos de Viajantes. Visitantes Viajantes Outros Imigrantes, nômadas, refugiados, estudantes, diplomatas, etc. Turistas Visitantes Excursionistas do Dia Não pernoitam no local visitado 13 deslocamentos humanos
Fuster (1971)	Fenômenos e relações que esta massa (turistas) produz em consequência de suas viagens. É todo o equipamento receptor de hotéis, agências de viagens, transportes, espetáculos, guias, intérpretes. Turismo são também as organizações privadas ou públicas que surgem para fomentar a infraestrutura e a expansão do núcleo.
Wahab (1977)	Atividade humana intencional que serve como meio de comunicação e como ela da interação entre povos, tanto dentro de um mesmo país como fora dos limites geográficos dos países. Envolve o deslocamento temporário de pessoas para outra região, país ou continente, visando a satisfação de necessidades outras que não o exercício de uma atividade remunerada
Kaspar (1981)	O conjunto das relações e fenômenos resultantes da viagem e da estada de pessoas para as quais o lugar da estada não é nem a residência principal e durável nem o lugar usual de trabalho
Mathieson; Wall (1982)	movimento temporário para destino fora das residências locais de trabalho normais, as atividades efetuadas durante esta permanência e as facilidades criadas para atender as necessidades do turista
Andrade (1997)	o complexo de atividades e serviços relacionados aos deslocamentos, transportes, alojamentos, alimentação, circulação de produtos típicos, atividades relacionadas aos movimentos culturais, visitas, lazer e entretenimento
Tribe (1997)	soma dos fenômenos e relações resultantes da interação nas regiões emissoras e recetoras, dos turistas, fornecedores de negócios, governos, comunidades e ambientes
Lage; Milone (1998)	O turismo, na sociedade moderna, pode ser definido como um conjunto de diversas atividades econômicas incluindo transportes, hospedagens, agenciamento de viagens e práticas de lazer, além de outras ações metodológicas que produzem riquezas e geram empregos para muitas regiões e países
Goeldner; Ritchie; McIntosh (2002)	a soma de fenômenos e relações originadas da interação de turistas, empresas, governos locais e comunidades anfitriãs, no processo de atrair e receber turistas e outros viajantes
Cunha (2010)	conjunto das atividades lícitas desenvolvidas por visitantes em razão das suas deslocações, as atrações e os meios que as originam, as facilidades criadas para satisfazer as suas necessidades e os fenômenos e relações resultantes de umas e outras

Figura 31 - Definição de turismo, acadêmicos. Fonte: adaptado de Bernardo (2013); Panosso Netto (2013)

O deslocamento, segundo Panosso Netto (2013) também pode ser dividido em dois grupos, o interno (realizado dentro do país de origem do turista) e o externo (fora do país de origem). O retorno, como informa o autor, é parte imprescindível para a definição do turismo e do turista. Panosso Netto (2013) salienta que este conceito já está na raiz da palavra turismo (*tour*) – a viagem em círculo, o ir e voltar. Uma viagem de ida, somente, não é uma viagem turística.

A motivação, oculta ou manifestada, sempre irá existir para que o turista decida sair em viagem (Panosso Netto, 2013, p. 70). O autor comenta ainda que este motivo para se viajar está presente mesmo quando o turista não quer realizar a viagem. O quinto princípio é a hospitalidade. Este fenômeno sociocultural, que engloba o alimento, a bebida e a hospedagem oferecidos aos turistas, já percorre milênios na história e está enraizado na própria questão da sobrevivência da espécie humana. Ainda para Panosso Netto (2013, p.70) “quando falamos em

sair imaginamos que teremos um lugar para ficar, seja ele um hotel, uma pousada, a casa de amigos ou parentes.”

A experiência estará sempre presente na atividade turística, seja ela boa ou má. Isso se dá pelo fato do turismo ser composto por uma variedade de serviços tangíveis e intangíveis, como o atendimento no hotel, uma refeição saborosa que proporcionam, como consequência, experiências sensoriais e psicológicas. De acordo com Panosso Netto (2013) fazer turismo envolve comunicação. É praticamente impossível viajar sem se comunicar com ninguém. Comunicar, ainda nas palavras do autor, é também se relacionar com outros povos e culturas. O último princípio abordado por Panosso Netto (2013) é a tecnologia. As tecnologias envolvidas nos meios de comunicação e de transporte são as que mais se destacam.

Esta breve introdução acerca da atividade turística tem como objetivo preparar o campo teórico para aquela que talvez seja a principal discussão nesta relação do turismo com o projeto Cidade Como Tela: como transformar um ambiente virtual projetado para receber, armazenar e divulgar histórias urbanas da cidade de Pelotas em um atrativo interessante para o município?

3.2 A virtualidade no turismo

É unanimidade entre todos os conceitos apresentados acima a necessidade de deslocamento para a realização do turismo. A atividade já traz em seu próprio nome esta condição de sair de seu lugar, de ir até outro espaço fora de sua zona de residência, de pernoitar neste espaço, conhecer seus atrativos, sua cultura etc. Já o espaço virtual é acessível a partir de qualquer lugar do mundo. Entre o final do século XX e o avanço do século XXI, com a facilidade de acesso à internet, surgiu o conceito de turismo virtual. Para Zambrano (2011) os limites do corpo e a tensão produzida na relação com o espaço e consigo mesmo ao realizar-se uma viagem qualquer desaparecem no momento da prática do turismo virtual, pois ali se oferece e se acessa de tudo, sem restrições ou contradições aparentes. Ainda Zambrano:

Este turismo possibilita conhecer qualquer lugar e zerar esta relação de estranheza do corpo com o espaço – com todas suas condicionantes culturais – estranheza esta que não está presente em seu lugar de origem. (ZAMBRANO, 2011, p.196)

As ofertas de atrativos turísticos virtuais têm crescido muito nos últimos anos e não são poucos os espaços reais que oferecem também experiências virtuais. Museus como o Louvre, o d’Orsay (ambos em Paris); A Galleria degli Uffizi (Florença); o Van Gogh Museum (Amsterdã); o Met (Metropolitan Museum of Art – Nova York); o Museu de Arte Contemporânea Serralves (Porto) e o MASP (Museu de Arte de São Paulo) são algumas das instituições que oferecem estas visitas.

Além de museus, cidades oferecem a possibilidade de se “caminhar” por suas ruas sem a necessidade de sair de casa. Como alguns exemplos podemos citar: Veneza; Petra; Istambul; Hong Kong, entre inúmeras outras, são exemplos de destinos que se colocam a disposição do turista virtual. Ainda entre os atrativos virtuais, podemos encontrar: parques zoológicos, oceanários (como o Edinburgh Zoo e o Georgia *Aquarium*); Atrações (Muralha da China, Pirâmide de Gizé, Central Park, entre outras); Parques Nacionais (Parque dos Vulcões no Havaí ou o Glacier em Montana).

O sítio na internet proposto pelo projeto, e de mesmo nome (www.cidadecomotela.com) pode ser considerado um museu virtual, já que recebe, armazena e divulga histórias ocorridas no espaço urbano de Pelotas. Também pode ser considerado como um *website* de memória local, determinação estudada por De Kreek (2016) em sua tese de doutoramento. Nela o autor define estes espaços como locais virtuais que oferecem a residentes de determinada localidade a oportunidade de coletar e partilhar suas experiências em seus bairros ou distritos. Para o autor, estes espaços virtuais possuem a capacidade de fortalecer a comunidade onde estão inseridos.

O investigador holandês Mike de Kreek estudou 161 sítios na internet que tinham como tema a valorização da memória local. Foram encontrados projetos das mais diversas origens geográficas (90 nos Estados Unidos, 34 na Holanda, 24 na Inglaterra, 4 na Austrália, 3 na Argentina, 3 na Bélgica, 2 na Alemanha e 1 na Espanha). De acordo com De Kreek (2016) as memórias digitais contidas nestes espaços consistem em gravações de áudios, vídeos, fotos, desenhos ou textos. Estes espaços poderiam ser de cunho participativo (aberto para o envio de material) ou somente de cunho observacional.

De Kreek (2016) sugere um modelo analítico para verificar a significância social destes sites de memória (Figura 32). Para tanto ele indica três níveis de análise: um macro (Comunidade); um intermediário (Grupo); e um micro (Individual). No nível macro estão três elementos, a memória da comunidade, a cidadania cultural e a capacidade da comunidade. A memória da comunidade é compreendida como uma representação de eventos e experiências passadas que deixam traços no ambiente construído e contribuem com uma compreensão sociocultural partilhada entre os residentes. A cidadania cultural é o processo de criação de vínculo e de senso de comunidade. Este processo está implícito em participar em práticas relativas ao consumo, celebração e crítica oferecidas no âmbito da cultura popular, bem como no entrelaço da vida cotidiana, na produção de conteúdos criativos e na vida social. A capacidade da comunidade é compreendida como a consciência e a habilidade de uma comunidade utilizar de forma efetiva seus ativos.

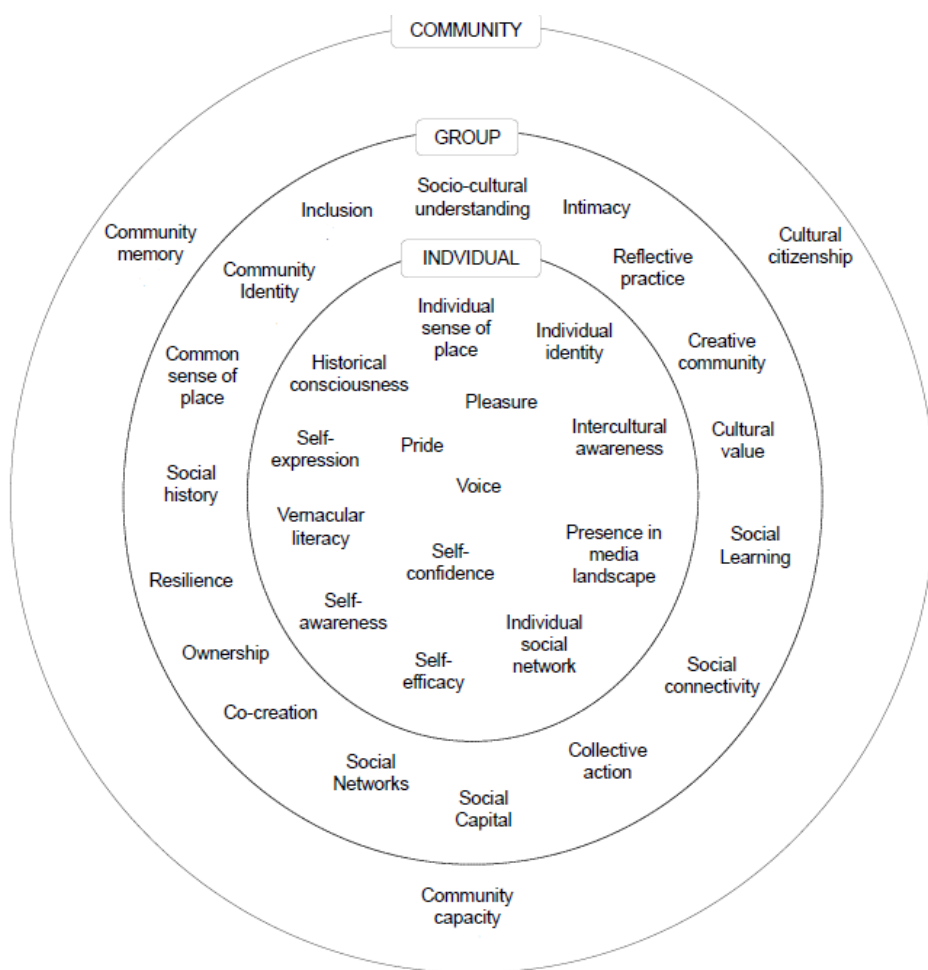


Figura 32 - Níveis de análise websites de memória. Fonte: De Kreek (2016)

No nível intermediário são dezessete elementos: compreensão sociocultural; intimidade; práticas de reflexão; comunidade criativa; valor cultural; aprendizado social; conectividade social; ação coletiva; capital social; relações sociais; cocriação; aquisição; resiliência; história social; senso de lugar comum; identidade da comunidade e inclusão. Estes pontos, segundo o autor, são desenvolvidos a partir dos elementos individuais, que serão apresentados a seguir.

Os elementos de avaliação individuais são utilizados por De Kreek (2016) para descrever os efeitos causados no indivíduo por seu envolvimento com as memórias locais. Este nível é composto por catorze elementos, são eles: senso de lugar individual; identidade individual; consciência histórica; prazer; voz expressão individual; instrução sobre o lugar; consciência intercultural; relação individual na sociedade; autoconfiança; ganhos; autoconsciência; autoeficácia; e, presença em mídias. No âmbito do projeto Cidade Como Tela acredita-se que este possua potencial para alcançar todos estes, de forma que resulte em ganhos tanto em nível individual do participante, quanto do grupo a que pertencem e, por consequência, para a própria cidade de Pelotas.

Outros exemplos de sites de memória, que podem ser considerados também como museus virtuais, podem ser encontrados nos exemplos já trabalhados em capítulos anteriores como o Museu da Pessoa (www.museudapessoa.org) e o Museu do Resgate (www.museudoresgate.org). No entanto, este pesquisador não considera o turismo realizado através de computadores ou outros dispositivos a partir da casa do “turista” como efetivamente turismo, por lhe faltar justamente o primordial, o deslocamento, o contato. Zambrano (2011) também observa isso ao se apoiar na teoria do não-lugar, de Augé, o autor se pergunta se a viagem virtual onde só se pode relacionar a pessoa com a paisagem pode chegar, levando ao limite, como um não-lugar absoluto onde não há o mínimo risco que possa existir uma construção identitária, relacional, histórica... características fundamentais assinaladas por Augé para se referir aos lugares antropológicos.

Também não se pode desconsiderar que a teoria onde o turismo virtual busca apoio cresceu muito a partir do ano de 2020, com as pessoas impossibilitadas de saírem da casa pela pandemia do novo Coronavírus. Diferentes economias e setores da sociedade foram afetados pelas medidas restritivas impostas com a finalidade de reduzir a contaminação. De acordo com Gretzler et al (2020) a indústria das viagens e do turismo pararam e outras atividades como as linhas aéreas ou a hotelaria viram-se obrigadas a reduzir suas operações a uma pequena fração do que estavam acostumados.

Embora os autores salientem que este campo é estudado há praticamente três décadas, concordam também que para compreender a profundidade e a complexidade dos efeitos causados pela pandemia serão necessários estudos de longo prazo. Ainda importante salientar aqui a diferença conceitual entre o turismo virtual abordado nestes últimos parágrafos e o *e-tourism* (turismo eletrônico). No turismo virtual, como já observado, não há o deslocamento do turista para um destino, mas sim a navegação em sítios de destinos ou de atrativos turísticos.

Já o *e-tourism* é definido por Neidhardt e Werthner (2018) como a análise, o desenho, a implantação e a aplicação de tecnologia da informação ou de soluções de *e-commerce* (comércio eletrônico) na indústria do turismo e das viagens, bem como análise dos impactos dos respectivos processos técnicos e econômicos e das estruturas de mercado. Na visão de Gretzler et al (2020), torna claro aqui o uso das tecnologias da informação como uma ferramenta que colabore com o setor.

Nesta tese o conceito do *e-tourism* é bastante utilizado, uma vez que se acredita no potencial destas tecnologias em oferecer uma melhor experiência para o viajante. Na opinião de Buhalis (2019) tem surgido, dentro dos estudos acadêmicos do *e-tourism* algumas áreas de

interesse, como a Web 2.0²², as *big data*²³, a realidade virtual²⁴ e as tecnologias *smart*²⁵. Gretzler et al comentam que as tecnologias, passada a pandemia, vão acomodar algumas mudanças no comportamento de consumo do turista, como: percepção de risco, compras e reservas online de último minuto, necessidade de pacotes turísticos personalizados, entre outras. Bem como afetarão os modelos de interação, algo buscado aqui nesta tese também.

Novamente aqui não se traz nenhuma novidade ao comentar do uso das tecnologias de comunicação e informação no turismo. Desde ao menos a década de 1980, como salienta Hassan (2011) em sua dissertação de mestrado a internet e outras ferramentas já estão presentes. Cabe aqui considerar, no entanto, que o próprio autor salienta que, ao menos até o princípio da última década, este uso estava majorado em áreas como transporte, alojamento e organização e administração do turismo. Sendo o uso destas ferramentas minimizado nos atrativos turísticos.

González (2011) citava algumas vantagens da integração da atividade turística com a internet, entre elas: a acessibilidade, a comodidade, a rapidez, a novidade, a cobertura global, a *gran riqueza*, a flexibilidade e o baixo custo. Optou-se por manter o termo *gran riqueza* na grafia original. Talvez seja essa, entre todas as vantagens elencadas pelo autor espanhol, a que mais conversa com esta tese, pois González (2011) trata, neste ponto, da capacidade da internet, por ser multimídia, de se constituir como uma grande vantagem na promoção dos destinos turísticos.

Para compreender as diferentes aplicações das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) no turismo, Jiménez et al. (2018) elaboraram um quadro (Figura 33) onde estes usos estão divididos nas fases pré, trans e pós viagem.

Mesmo que mais recente do que a publicação de Hassan (2011), é possível ainda observar, a partir deste quadro elaborado pelos autores espanhóis, o pouco uso destas tecnologias no turismo, principalmente no que se refere a possibilidades de aplicação nos destinos. Com exceção da realidade virtual, não se encontra aqui possibilidades de interação do turista com as TIC's ou mesmo o uso delas como complemento a atrativos turísticos existentes.

Nas fases pré e pós viagem o uso destas ferramentas é mais intenso, mas com poucas finalidades diferentes: a promoção do destino e a coleta de dados sobre o turista, para uma maior personalização e fidelização do mesmo. Esta falta de criatividade, originalidade e visão, segundo Gretzel et al (2020) também é vista nos trabalhos científicos sobre o tema. Para os

²² Web 2.0 designa a segunda geração de comunidades e serviços oferecidos na internet, principalmente através de aplicativos e baseados em redes sociais e tecnologia da informação.

²³ Conjunto maior e mais complexo de novas fontes de dados. Dados que um software tradicional de processamento não teria mais capacidade de análise. Os Big Data são definidos em três V's: Volume, velocidade e veracidade.

²⁴ Realidade virtual é uma tecnologia de interface entre um usuário e um sistema operacional, através de recursos gráficos 3D ou imagens em 360º onde o objetivo é criar a sensação de presença em um ambiente virtual.

²⁵ Tecnologias onde um dispositivo consegue realizar funções e atividades por si mesmo, graças a sua conexão com a internet.

autores citados, os pesquisadores na área do e-tourism não devem se limitar apenas a replicar modelos teóricos já aprovados, mas também criar artefatos novos e originais com alta relevância prática ou alto impacto científico.

Pré Viagem	Destino	Pós viagem
Promoção, inspiração e busca de informações	Atenção e informação ao turista	Valorização da estada no destino
Web DMO's ²⁶ ; Sítios de promoção; Redes Sociais; OTA's ²⁷ ; Buscadores; Imprensa; Blogs; Portais de opinião; Comunidades de viagem; App's; Visitas virtuais; Vídeo Marketing	WEB DMO's; Ofertas Online; Redes Sociais; Buscadores; Blogs; App's; Dispositivo Multimídia Realidade Virtual	Portais de opinião; Sítios de promoção
Planejamento e Preparação da viagem	Contratação de serviços	Valorização da experiência no destino
Web DMO's; OTA's; Blogs Portais de opinião Comunidades de viagem	WEB DMO's Redes Sociais App's	Portais de opinião; Redes sociais; Blogs Comunidades de viagem
Comercialização do destino	Mobilidade do turista	Fidelização do turista
OTA's; Buscadores; Portais de opinião	Redes Sociais; App's; GPS	Portais de opinião; Redes Sociais; Blogs; Comunidades de viagem; e-mail
Inteligência do destino		
Captação de turistas; imagem / reputação online; segmentação (CRM ²⁸)	Acompanhamento da atividade e do comportamento; Reforço e atenção personalizados; Vendas no destino	Coleta de informação sobre a experiência; Estratégias de fidelização; Imagem / reputação online; novos produtos e serviços

Figura 33 - Tecnologias de informação e comunicação no turismo. Traduzido de Jiménez et al (2018)²⁹

Ao pesquisar o estado da arte acadêmico do conceito de *smart tourism*, que será melhor abordado ainda neste capítulo, Kontogianni e Alepis (2020) encontraram e analisaram sessenta e um artigos acadêmicos publicados sobre o tema entre os anos de 2013 e 2019 e cinco diferentes plataformas (DBLP; Google Acadêmico; Scopus; Academia e *ResearchGate*). A intenção dos autores era identificar as abordagens e os conceitos mais comuns para quem explorou cientificamente este tema. Os autores conseguiram identificar onze constructos, são eles: preservação da privacidade; context awarness; patrimônio cultural; sistemas de recomendação; mídia social; Internet das coisas (*Internet of Things – IoT*); Experiência do usuário; tempo real; modelagem de uso; realidade aumentada e big data. Na Figura 34, está o quantitativo de cada constructo sobre o total de artigos científicos pesquisados.

Observa-se um uso das TIC's no patrimônio cultural voltado às ações turísticas, um dos focos desta investigação, no entanto, esta relação não é tão estudada, sendo responsável pelo segundo menor número de pesquisas, ao lado das investigações sobre realidade aumentada e atrás apenas das investigações sobre preservação de privacidade. O que demonstra ainda uma abertura científica a ser aprofundada sobre o tema.

²⁶ DMO – Destination Marketing Organization (Organização de marketing do destino), órgão responsável pela promoção de um destino turístico.

²⁷ OTA – Online Travel Agency (agência de viagens online)

²⁸ CRM – Customer Relationship Management (Gestão da relação com o cliente), ferramenta de gestão para personalização dos serviços/produtos oferecidos

²⁹ Mantido em sua formatação original

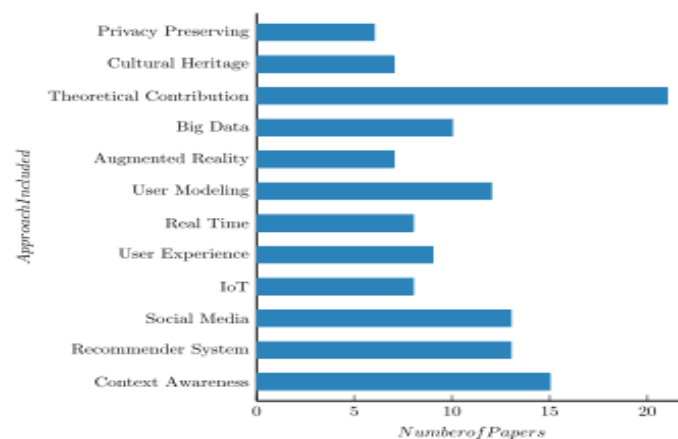


Figura 34 - Constructos investigados smart tourism. Fonte: Kontogianni; Alepis (2020)

O smart tourism ou as smart destinations é definido por Lopez de Avila (2015) como um destino turístico inovador, alicerçado no que há de mais atual em termos tecnológicos, o que garante a sustentabilidade das áreas turísticas, facilita a integração do turista com o espaço, melhora a qualidade da experiência turística no destino bem como a qualidade de vida do residente.

Do ponto de vista do consumidor, Xiang et al. (2015) defendem que este destino pode ser considerado smart quando faz uso intensivo da infraestrutura tecnológica com o intuito de aumentar a experiência turística dos visitantes ao personalizar e avisar tanto de produtos quanto de serviços disponíveis na região. Por último, em um ponto de vista gerencial, um destes destinos *smart* pode melhorar as organizações de gestão turística do local, bem como outros atores do turismo realizar suas tomadas de decisão baseadas nos dados colhidos por algumas destas ferramentas (Lamsfus et al, 2015).

O número de destinos inteligentes ainda é pequeno, porém, começa-se a perceber uma preocupação maior dos gestores sobre o tema. A União Europeia, através da Direção Geral da Comissão Europeia para o Mercado Interno, a Indústria, o Empreendedorismo e as pequenas e médias empresas, passou a reconhecer, através do prêmio *European Capital of Smart Tourism* (Figura 35), os feitos conquistados nesta área. Segundo o comissionado, o turismo inteligente responde a novas demandas e desafios em um setor de mudanças rápidas, incluindo a evolução de ferramentas digitais; criação de produtos e serviços; igualdade de oportunidades e acessos a todos os visitantes; desenvolvimento sustentável do local, e; financiamento a indústrias criativas, talentos locais e patrimônio (European Comission, 2022).



Figura 35 - European Capital of Smart Tourism. Fonte: https://smart-tourism-capital.ec.europa.eu/about_en

Quatro são as categorias analisadas para a distinção do prêmio: acessibilidade, sustentabilidade, digitalização e patrimônio cultural e criatividade (Figura 36). Segundo o órgão, a acessibilidade inclui serviços multilíngues e digitais disponíveis para todos os viajantes, independentemente de sua idade, de seu nível de conhecimento ou de alguma deficiência física. A sustentabilidade não representaria só, segundo esta comissão europeia, a gestão e a proteção dos recursos naturais, mas também a redução dos impactos da sazonalidade no ambiente e o envolvimento das comunidades locais.



Figura 36 - European Capital of Smart Tourism categorias analisadas. Fonte: https://smart-tourism-capital.ec.europa.eu/about_en

Uma cidade digital usa a digitalização para realçar todos os aspectos da experiência turística, facilitando acessos aos serviços de forma simples para todos os turistas, bem como contribuindo no crescimento dos negócios locais. Por último, o patrimônio cultural e a criatividade buscam proteger e capitalizar sobre este patrimônio bem como sobre o potencial local e os bens criativos, para o benefício do turismo no destino, da indústria e dos turistas e visitantes em geral.

O prêmio distingue anualmente duas cidades europeias como Capitais do Turismo Inteligente. Concedido desde o ano de 2019, seis cidades já foram agraciadas (no ano de 2021 o prêmio não foi entregue devido à pandemia). Anualmente também, são eleitas outras quatro

idades campeãs, uma para cada categoria descrita acima (acessibilidade, sustentabilidade, digitalização e patrimônio cultural e criatividade). Uma lista das cidades finalistas também fica disponível para consulta. As distinções, desde o ano de 2019 são apresentadas na Figura 37.

Ano	Capitais	Cidades vencedoras por categoria		Finalistas
2019	Helsinque (Fin) Lyon (Fra)	Acessibilidade Sustentabilidade Digitalização Patrimônio Cultural e Criatividade	Ljubljana (SL) Malaga (ES) Copenhague (Din) Linz (Aut)	Bruxelas (Bel) Nantes (Fra) Palma (ES) Poznan (Pol) Tallinn (Est) Valencia (ES)
2020	Gotemburgo (Sue) Málaga (ES)	Acessibilidade Sustentabilidade Digitalização Patrimônio Cultural e Criatividade	Gotemburgo (Sue) Breda (Hol) Ljubljana (SL) Karlsruhe (Ale)	Bratislava (SK) Bremerhaven (Ale) Nice (FRA) Ravenna (ITA) Torino (ITA)
2022	Bordeaux (FRA) Valencia (ES)	Sem anúncio até janeiro de 2022		Dublin (IR) Florença (ITA) Ljubljana (SL) Palma (ES)

Figura 37 - finalistas e vencedoras do prêmio European Smart Tourism. Elaborado pelo autor

Chung et al (2021) salientam que as ações pensadas para o *smart tourism* devem ser pensadas tanto no âmbito das aplicações para o turismo quanto no âmbito das infraestruturas urbanas pensadas para os residentes, já que esta fronteira entre espaço de moradia e espaço de turismo, é, segundo os autores citados, cada vez mais tênue. Ainda Chung et al (2021) comentam que se faz necessário pensar em formas para que tanto turistas, quanto residentes, participem do processo de cocriação de valor para estes espaços.

Para Magasic (2021) três áreas entrelaçadas são o campo mais proeminente de estudos no que tange o turismo inteligente e o uso de ferramentas de informação e comunicação: a performance; o lugar e o compartilhamento. O autor aborda uma atualização do conceito de turismo *sightseeing*, representado por um turismo somente de observação, de visualização dos espaços, para um turismo “*sitesharing*” de compartilhamento dos espaços. Segundo o autor (2021, p.413) o “*sitesharing* apresenta uma forma de conceituar a influência política contida nas TIC’s dentro do campo do turismo, bem como um reconhecimento dos agentes do turismo no uso destas tecnologias para moldar as dimensões sociais e culturais.”

Sobre a performance Magasic (2021) comenta que mais do que ser plateia para performances encenadas da cultura local, os turistas eram compreendidos como atores que contribuíam para o significado do atrativo turístico através de interpretações individualizadas e do comportamento no destino. Para o autor, pesquisas sobre performance sugerem que os turistas não consomem locações de formas socialmente construídas, mas também por motivações e interpretações individualizadas. O autor se usa deste conceito para fazer a relação entre o espaço turístico como local para o turista expressar diferentes ideias ou facetas da sua identidade com o espaço virtual, também considerado um espaço de livre expressão.

O turismo, por muito tempo, foi conceituado como uma experiência dicotômica em relação à vida cotidiana. Ocorria em outro espaço, de forma isolada, com contato muitas vezes dificultado. White e White (2007) já salientavam que, com o advento da internet, o “eu” virtual do turista continua, em parte, ou totalmente, em contato com suas relações sociais e suas responsabilidades. O que antes era conectado por telegramas, cartas e cartões postais, com toda dificuldade gerada pela distância, principalmente no tempo para a comunicação, hoje, segundo os autores, foi alterado pela internet e os *smartphones*.

Magasic (2021) sugere que esta mudança nas comunicações e informações afeta o comportamento do turista durante sua viagem, tendo em vista que um acontecimento realizado no que antes era um espaço isolado, as performances turísticas hoje são frequentemente integradas nas redes sociais onde os “encontros podem ser compartilhados e o feedback recebido no momento” (Magasic, 2021, p.406). Salienta ainda que a negociação entre essa conectividade social, enquadrada na presença de audiência online é uma tensão que nasce com o turismo inteligente.

Depois deste acompanhamento das performances turísticas, da audiência online, o próprio lugar seria a segunda área de estudos. A noção de lugar já foi trabalhada no capítulo anterior desta investigação, o que nos faz avançar diretamente ao lugar turístico, conceituado por MacCannell (1976) como: uma sequência de estágios arranjados de formas diferentes que estruturam uma variedade de relações discursivas entre turistas e autóctones. Já Boullón (2002, texto original de 1986) considera o lugar turístico como um espaço que conta com, seja em seu território ou em um espaço de influência, atrativos turísticos de tipo e hierarquia suficientes para motivar uma viagem.

De acordo com Magasic (2021) à medida que se entra na era do turismo inteligente, a conceitualização de espaço turístico pode sair do mundo puramente físico e passar a considerar também os bytes do espaço virtual, principalmente nas atividades que envolvem a cultura participativa. A segunda geração da Web 2.0 promoveu um ambiente de poucas barreiras para a criação de conteúdo e ainda um desenvolvimento financiado por amadores em forma de blogs, fóruns e mídias sociais, como defendem Jenkins, Ito e Boyd (2015). No turismo, isso é bastante comprovado, segundo Magasic (2021) quando se observa a preferência por informações de sites como TripAdvisor, com conteúdo gerado pelos usuários do que de publicações tradicionais, como o Guia Michelin.

“As capacidades de auto publicação da Web 2.0 dão espaço ao turista como formadores do lugar e da prática turística” (Magasic, 2021, p. 407). Narrativas turísticas são compartilhadas em grande número pelas redes sociais e estas contam a história de experiências turísticas individuais com o espaço, comenta o autor. O lugar turístico que antes era apresentado apenas

por órgãos oficiais, por publicações especializadas ou por lembranças de família (fotos, postais etc.) hoje é mostrado diariamente por milhares de pessoas diferentes, cada um com a sua visão do espaço.

Além destas narrativas, tanto escritas quanto visuais, as publicações dos turistas contêm metadados como hashtags, palavras-chave ou geolocalização, o que, segundo Magasic (2021) permite que se organizem estas narrativas em categorias como lugar, características sociodemográficas ou, até mesmo, pelas emoções causadas. A partir da cultura participativa, como salienta o autor, os turistas passam a ter, com a quantidade de postagens individuais, capacidade de moldar o significado de um espaço turístico.

Outra alteração causada pelas Tecnologias de Informação e Comunicação é a capacidade de se criar camadas virtuais, seja com imagens ou textos, que se sobrepõe ao espaço. Sobre isto, Magasic (2021) comenta que ao usar estas tecnologias seja na preparação da viagem, enquanto ela está ocorrendo ou mesmo depois, quando contamos a alguém, os turistas são levados a uma experiência cada vez mais híbrida, físico-digital. Neste turismo inteligente a atenção do turista está dividida entre a paisagem física e a tela. Como são os próprios turistas que formam a maior parte dos dados utilizados, haverá, por parte destas uma influência na formação da imagem do local turístico.

Nesta intersecção entra a terceira área de estudos sugerido por Magasic (2021), o compartilhamento. Como o próprio autor diz, não é novidade a lembrança (e a partilha desta) das viagens realizadas, para isso sempre foram utilizadas uma variedade de mídias diferentes (fotografias, filmes, postais...). Segundo o autor as narrativas de viagem não eram partilhadas somente como uma forma de recontar eventos, relembrar paisagens ou interações ocorridas durante aqueles momentos, mas também uma forma de descrever um crescimento pessoal.

No *smart tourism* esta partilha é normalmente realizada durante a viagem, para Magasic (2021) contar histórias da viagem é algo imperativo, como ficar em contato com a família e amigos ou estabelecer novas relações. No entanto o autor chama a atenção para os perigos que a abertura de dados no mundo virtual pode gerar. Para ele, esta cultura da partilha no turismo, muito aparente no turismo inteligente, é uma forma de apoiar a coleta de dados sobre as experiências e as opiniões dos turistas.

O autor considera o *sitesharing* como um modo de turismo onde a partilha de narrativas online é um ato obrigatório do consumo turístico. Neste conceito, segundo Magasic (2021) os pontos de visita são trocados por espaços mais multidimensionais, como eventos mundanos, acontecimentos e transições. O que indica, teoricamente, um movimento de se privilegiar as capacidades, as possibilidades e as mutabilidades de um espaço em detrimento à prática somente de observação deles.

Outra consideração feita por Magasic (2021) é acerca da influência destes turistas. Enquanto o espaço turístico é “encenado” para o consumo visual dos turistas e pode ser fisicamente separado dos mesmos este local de partilha é mais fluido, de significado indeterminado. Esta mudança envolve uma capacidade do turista em identificar, consumir e promover locações baseadas em suas próprias escolhas e a própria habilidade dos locais terem seus significados moldados (e alterados) ao longo do tempo.

Esta é uma premissa do projeto Cidade como Tela, não ressignificar o espaço por si, mas apresentar diversos significados para o mesmo espaço e proporcionar ao turista a possibilidade de ele criar, e gravar e divulgar, seus próprios significados. Conhecer as memórias de pessoas que passaram por ali e, também, ter a chance de guardar suas memórias, são possibilidades que aumentam a ligação do turista com o espaço.

Uma das questões fundamentais para este novo turista é a autenticidade. No turismo este debate também não é novo. Desde os anos 1970 pesquisadores da área como Jost Krippendorf (A sociologia do turismo), quando destacava as encenações organizadas para o consumo turístico e Dean MacCannell (*The tourist*), quando tratava, amparado pela teoria de Erving Goffman, do *front stage* e do *backstage* da atividade turística, discutem sobre áreas para o turista e para o residente local.

3.3 Turismo e autenticidade

A palavra autenticidade, que tem sua origem no grego autentes (agir de acordo com a autoridade própria) é, segundo Guerreiro (2016) ela própria objeto de estudo de extrema importância para o campo turístico. O autor (2016, p.6) salienta que a autenticidade, enquanto conceito, está “longe de corresponder aos conceitos de operacionalidade exigidos a qualquer conceito que vise ser aplicado no campo empírico ou até mesmo racional”. Pernecky (2012) lembra que mais do que um excesso de definições o termo autenticidade padece de uma carência dela, principalmente nas investigações acerca do turismo.

MacCannell (1973) considerava o turismo como uma nova religião e, por conseguinte, os turistas como peregrinos, sempre a buscar o conhecimento do mundo e das culturas autênticas de cada lugar. Para o autor, sempre que o turista saía de casa era em procura de experiências verdadeiras e não apenas para repetir hábitos e padrões do seu local de moradia. No entanto, para o autor, a oferta não repetia a mesma lógica do que a procura e ele passou a considerar, baseado nos estudos de Goffman, como já salientado, que existiam duas autenticidades: a real e a encenada (*staged authenticity*, no termo original).

Na opinião de MacCannell (1973), utilizando-se da divisão de Goffman, o *front* seria o espaço de encontro entre anfitriões e visitantes, entre clientes e pessoal responsável pelo serviço. Já o *back* o local que os executores locais utilizam para descansar e se preparar entre o serviço, o local onde os visitantes não teriam acesso. Como exemplos de *front*, o autor cita recepções, salões e, como espaços de *back*, cozinhas, salas de caldeiras e vestiários. Para MacCannell, mais do que divisões arquitetônicas, as diferenças entre os locais centram-se no tipo de performance social executadas e nos papéis sociais encontrados em cada espaço.

Dado a particularidade da performance neste ponto, podemos distinguir três papéis cruciais na função: aquele que performa; aquele para quem a performance é realizada; e aqueles que nem performam e nem consomem. Estes papéis podem ser explicados com base nos locais onde cada um destes atores tem acesso. Aqueles que performam aparecem tanto no *front* quanto no *back*; aqueles a quem a performance é realizada aparecem no *front* e os demais estão excluídos de quaisquer dos espaços. (Goffmann, 1959, pp. 144-145)

MacCannell (1973) traz esta questão para o turismo, segundo o autor, um espaço de *back*, fechado para os consumidores, permite que se oculte adereços e atividades que podem pôr em descrédito o trabalho apresentado no *front*, como se aquela realidade apresentada precisasse de alguma mistificação para ser aceita pelo turista. Para o autor, uma realidade que precise de mistificação para ser aceita, não é uma realidade, é algo que só se atinge, em seus termos, “trapaceando” (MacCannell, 1973, p.591).

Os turistas, e o turismo, se inserem nesta mesma lógica, segundo o autor. Estes viajantes são motivados pelo desejo de ver a vida como realmente acontece, viver esta experiência, relacionar-se com os autóctones e, ao mesmo tempo, falham em atingir estes objetivos. MacCannell (1973) lembra ainda que o próprio termo turista é utilizado para rotular alguém que está obviamente satisfeito com suas experiências inautênticas.

Para apresentar o seu modelo, Dean MacCannell cria, para além dos dois estágios propostos por Goffman, outros quatro. O primeiro estágio, seria o *front* de Goffman, o qual o turista supostamente procura entrar e dominar. O segundo estágio, seria o que MacCannell chama de *front* turístico, um local decorado para assemelhar-se superficialmente a uma região de bastidores (*back*). No terceiro estágio estaria uma região de *front* (de entrada totalmente permitida ao turista e de interações entre turistas e prestadores de serviço) totalmente organizada para que representar uma região *back*. O quarto espaço seria um ambiente aberto a forasteiros, mas que poderia ser considerada uma região de bastidores. O quinto teria um acesso ainda mais limitado aos turistas e, por último, o sexto estágio seria a área de *back* como conceituada por Goffmann.

Praticamente meio século se passou entre a teoria de MacCannell e os dias atuais e sua teoria, por mais influente que tenha sido, e seja, na literatura do turismo, já foi contradita por outros tantos autores. Ainda no final da década de 1970 Erick Cohen (1979) observa uma falta na teoria de MacCannell, a falta da impressão dos turistas sobre a cena observada, para tentar ilustrar, apresenta seu modelo das situações turísticas (Figura 38).

Natureza da Cena	Impressão do turista sobre a cena	
	Real	Performada
Real	Autêntica e reconhecida como tal	Autenticidade questionada, suspeita de atuação
Performada	Falha ao reconhecer um espaço turístico performado	Reconhecimento e aceitação de um espaço turístico performado

Figura 38 - cena real e cena performada. Adaptado de Cohen (1979)

Seguindo na linha da autenticidade, tema que nos cabe aqui aprofundar, Pearce e Moscardo (1986), propuseram um modelo que leva em consideração, em um primeiro momento, tanto espaço quanto população anfitriã. Para os investigadores australianos, nessa configuração é possível classificar, objetivamente, quatro tipos de cenas turísticas, são elas: população anfitriã autêntica em espaço autêntico (*backstage people in a backstage region*); população anfitriã autêntica em um espaço inautêntico (*backstage people in a frontstage region*); população inautêntica em um espaço autêntico (*frontstage people in a backstage region*), e; população inautêntica em um espaço inautêntico (*frontstage people in a frontstage region*). A partir destas definições, ao inserir também a percepção dos visitantes, os autores conseguiram chegar a nove experiências turísticas, conforme apresentado no Figura 39.

Tipo	Definição	Exemplo ³⁰
Exp 1	Turista encontrando população autêntica em local autêntico onde o turista considera importância tanto no local quanto nos anfitriões	searched and found a little known chapel in the mountains with superlative fourteenth century frescos. An old Greek woman got the key from the Mayor of the village and took us up for a private visit. No English was spoken but her pride and our awe were all the communication necessary.
Exp 2	Turista encontrando população inautêntica em local inautêntico onde o turista considera importância tanto nos anfitriões quanto o local	Old Sydney Town is an attractive and exciting historical village. The entertainment was first rate, seeing convicts flogged was a vivid reminder of Australia as it was in the past. The buildings, especially the pub, looked just how I thought they would and my boyfriend and I enjoyed talking to the people in costume.
Exp 3	Turistas encontrando população inautêntica em local autêntico onde o turista considera importância tanto nos anfitriões quanto o local	This trip beginning at the top of a mountain and ending at the bottom was one of the most exciting experiences of my whole life. A guide led us along a dimly lit trail inside of the mountain explaining the history of the salt mine. The scenery was breathtaking and the guide was helpful, pleasant and trustworthy, making me feel that I had accomplished a difficult task.
Exp 4	Turistas encontrando população anfitriã autêntica em local inautêntico onde o turista considera importância tanto nos anfitriões quanto o local.	In conjunction with my job I was spending a week on a Hawaiian island in the major hotel complex of Maui. I was appalled by the cheap tinsel trappings of modern tourism and the negative social impact of tourism on the community. What I found worthwhile about the whole experience was a chance meeting with a gardener. This individual proved to be an extremely entertaining character with a fund of information about Hawaiian politics, violent local crimes, tourist stupidity and a range of views on modern society. He was just the sort of person who provides me with material for my work.
Exp 5	Turistas encontrando população autêntica em um cenário onde o local não desempenha papel preponderante	rm single and I enjoy being that way so travelling for me is about getting on with other people, especially women. My best experience was meeting a Danish girl in Copenhagen. She was from the country but worked in the city. I like blondes and she was terrific looking so after chatting to her in a hotel bar I arranged to

³⁰ Optou-se por manter os relatos conforme o texto original para que não houvesse perda de significado na tradução

		see her again. She actually turned up and we went to dinner and back to my room. You can imagine the rest. Apart from being really good, I liked her to talk to and I have written her a couple of letters since getting back two months ago. I reckon it's the people you meet that make holidays.
Exp 6	Turistas encontrando população inautêntica em um cenário onde o local não desempenha papel preponderante	Upon arrival at a Montreal motel on a late Friday afternoon, we (my wife and another couple) immediately inquired about a bus tour of the city, which was provided by the motel. The manager apologized and said the bus was full, but would make other arrangements for us. On Saturday morning a Cadillac limousine with chauffeur was provided for us for a tour of the city at the same cost as the bus tour. Needless to say, it was one of the most satisfying experiences we have had
Exp 7	Turistas em local autêntico onde a população anfitriã não desempenha papel preponderante	We were in Northern Spain at the time of the Catalan riots. Walking down a residential street in Lerida we were terrified to hear the screech of brakes and the muffled sounds of gun shots. My husband half threw me over a small wall into a Spanish courtyard where we lay quietly until the sounds died down. I'd seen some of these courtyards in pictures but hadn't dared enter one. With its tiles, statues and small citrus trees it was very beautiful and of course safe. Quite a way to get a view of Spanish life!
Exp 8	Turistas em local inautêntico onde a população anfitriã não desempenha papel preponderante	The beach at Scheveningen in Holland, June 1979 - the hotel had a huge lobby that opened out onto a pink marble terrace, with the beach and ocean beyond this. It was sunny and warm - the most beautiful light filled this lobby - I felt the overall scene with people, sun and hotel was exhilarating. I never felt so free and fortunate. The beach was not crowded but full of people and children, lots of music and smells of food
Exp 9	Considera que a autenticidade é apenas um dos aspectos da experiência turística. Nesta, nem população anfitriã nem local desempenham papel preponderante	The best holiday I had was one in which we left my son with his grandmother and left Canberra for a holiday on the Gold Coast and Brisbane in 1974. We had a limited budget, but sufficient, as we planned to laze on the beach and just make a few day trips to Brisbane. I had planned and daydreamed about this holiday, but it turned out to be much better. In the early part of the holidays we went to the races and when we overheard someone saying what horse they were going to back, we changed our choice and backed it too. We won a lot of money and I was able to afford to ring Canberra every day and thus didn't have to wonder if my son was fretting. We were able to go on trips we hadn't planned. We moved from the boarding house into a motel, and I had a rest from cooking I hadn't planned on

Figura 39 - Definições de experiências. Adaptado de Pearce; Moscardo (1986)

Observa-se, até a década de 1990 então uma discussão bastante intensa na academia dos fatores que são relevantes na formação da autenticidade (ou da sensação de) no turismo. Até então três elementos haviam sido considerados, a população anfitriã, o local e a percepção do turista. Em 1999 o professor chinês Ning Wang publica um artigo que acalientaria novamente este debate. Em *Rethinking Authenticity in Tourism Experience* aborda o tema em três ângulos, o objetivismo, o construtivismo e a pós-modernidade.

O investigador classifica a autenticidade em duas dimensões, a intrapessoal e a interpessoal. Wang (1999) considera o conceito de autenticidade ainda relevante para alguns tipos de turismo, entre os quais, o turismo cultural, que envolve a representação do outro ou do passado. Este tipo de turismo, que será abordado na sequência deste capítulo é o buscado no atrativo proposto aqui no projeto Cidade Como Tela. O autor salienta que produtos turísticos, ou consumidos por turistas, como obras de arte, festivais, rituais, gastronomia, vestimenta, entre outros, são normalmente descritos como autênticos ou inautênticos.

Wang (1999) comenta que diferentemente das autenticidades objetivistas e construtivistas (ou simbólicas), que envolvem se, e como, os produtos turísticos visitados são autênticos, como visto em MacCannell, Cohen e Pearce & Moscardo, há uma experiência

existencial, que abarca sentimentos pessoais e subjetivos próprios da atividade turística. Para o autor, a pessoa, enquanto turista, sente-se muito mais autêntica e livre para se expressar do que nas atividades cotidianas, isso se dá porque o turista está envolvido em programas incomuns, livres das restrições diárias, uma “ruptura limitada e temporária que permite que seus sentidos se abram a novos estímulos” (Moraes & Gândara, 2016, p.4).

No entanto a discussão sobre a autenticidade no turismo ganha outros contornos com o conceito da pós-modernidade. Wang (1999) defende que, no turismo, a pós-modernidade se caracteriza pela desconstrução da autenticidade. Para o autor, enquanto investigadores como MacCannell preocupavam-se com uma autenticidade encenada no espaço turístico, os pesquisadores pós-modernos não consideram a inautenticidade um problema.

Para ilustrar o conceito no turismo, Wang (1999) se usa dos escritos de Umberto Eco (*Travels in Hyperreality*, 1986) e Jean Baudrillard (*Simulations*, 1983), que, segundo o autor, “representam um posição pós-moderna típica no que diz respeito ao tema da autenticidade no turismo” (WANG, 1999, p.356). No caso de Umberto Eco, Wang diz que o escritor italiano desconstrói o conceito de autenticidade ao desestruturar os limites entre a cópia e o original. Para tal, se utiliza da Disneylândia, onde não faria diferença algo ser falso ou original, já que não haveria um original para ser usado como referência pois nasceram da fantasia e da imaginação.

Já Baudrillard utiliza-se do conceito de simulacro de Platão para explicar diferentes ordens culturais na história. Segundo o sociólogo francês são três categorias de simulacros observadas historicamente. A primeira surge no período entre a Renascença e o começo da Revolução Industrial. Neste momento o simulacro dominante é o da falsificação, onde são distorcidos os elementos originais, que indicam o surgimento da representação. A segunda categoria de simulacros aparece na era industrial, e é chamada de Produção e indica o potencial infinito de reprodução exata de um objeto, o que Benjamin vai chamar de perda da aura. A terceira categoria, simulação, que, segundo Wang (1999) refere-se aos dias atuais. Segundo Baudrillard, no mundo atual:

se vive pelo modo do referenciado, já que não existe mais nenhuma referência... o processo contraditório de verdadeiro ou falso, de real ou imaginário está abolido... o mundo de hoje é uma simulação que não admite originais ou origens. (Baudrillard, 1983, pp. 116, 122 apud WANG, 1999).

O exemplo da Disneylândia também é utilizado, para o francês, na Disneylândia não há fronteiras entre o real e o falso. O real pode se tornar falso e vice-versa. A intenção é justamente sobrepor o real e o falso e as linhas entre estes dois são sistematicamente apagadas. Cohen (1995) nos diz aqui que o turista estaria menos preocupado com a autenticidade por duas

razões: a primeira, se o turista moderno estava em busca do autêntico, o pós-moderno está em busca da diversão e de aproveitamento superficial do espaço; e a segunda seria uma maior preocupação deste turista nos impactos culturais do turismo, principalmente em comunidades mais frágeis, neste caso uma autenticidade encenada ajudaria a proteger estas comunidades e culturas.

Outra proposta para discutir a autenticidade em atrações turísticas é trazida por Matos e Barbosa (2018), que propõem analisar este conceito a partir da teoria da complexidade elaborada por Edgar Morin. Segundo os autores, o filósofo francês defende que “para que se consiga compreender melhor o mundo moderno, deve-se abandonar o pensamento e os paradigmas simplificadores e aderir a uma forma mais holística de visão do mundo” (Matos & Barbosa, 2018, p.156).

Os investigadores brasileiros defendem que com a adoção desta teoria se permite observar a questão da autenticidade não só do ponto de vista do objeto ou do turista, mas de todos os atores envolvidos como população local, prestadores de serviços, entre outros. Outro fator importante neste ponto é o meio social, já que a experiência do turista influencia, e é influenciada, pelos demais. A percepção da autenticidade é alterada também pelas relações e emoções vividas durante a atividade turística.

Para Matos e Barbosa (2018), o estudo da autenticidade segue com relevância na academia, à medida que as novas formas de consumo e o novo comportamento dos turistas demonstram a busca por experiências próximas ao que se entende por questões culturais originais, visitas a locais menos turísticos e maior relações com os autóctones e suas atividades cotidianas. Esta “autenticidade” é considerada aqui nesta investigação, já que busca a relação direta (embora mediada pela tecnologia) com as lembranças locais contadas por moradores da cidade de Pelotas, que ocorreram não necessariamente em locais considerados turísticos do município. Elemento também considerado por André Almeida, como elencado no início deste capítulo.

Cabe salientar, no entanto, que um atrativo turístico que busque autenticidade não transforma todo um destino em autêntico, ou o turismo em um destino em experiência autêntica. Sobre isto Matos e Barbosa (2018) comentam que a autenticidade é construída ao longo de todo o contato do turista com a comunidade receptora e é negociada ao longo de todo este processo, que começa antes mesmo da viagem, com a forma como o destino é comercializado.

A última discussão sobre autenticidade que permeia esta investigação, trata-se das experiências turísticas cocriadas. Binkhorst (2005) argumenta que a experiência turística mais autêntica possível está naquela criada conjuntamente entre dois consumidores (C2C – *Consumer*

to Consumer). Para o autor, a tecnologia permitiria o empoderamento cada vez mais dos consumidores na criação de experiências.

A teoria da cocriação tem origem nos estudos da administração no começo dos anos 2000. Prahalad e Ramaswamy (2000) introduzem o conceito ao reconhecer que tanto fornecedores quanto clientes interagem e colaboram largamente dentro do sistema de preços que tradicionalmente mediam as relações de demanda e oferta. Em seu artigo apresentado na *Harvard Business Review* os autores traçam uma linha do tempo para definir os consumidores enquanto cocriadores. Defendem que entre os anos de 1970 e 1990 os consumidores eram vistos como uma audiência passiva. Primeiro as empresas buscavam persuadir pré-determinados grupos de compradores (anos 1970 e começo dos anos 1980). Em um segundo momento, as transações passaram a ter foco em consumidores individuais (final dos anos 1980 e começo dos anos 1990). No final da década de noventa se buscava relações duradouras com os consumidores. Somente nos anos 2000, segundo os autores, que os consumidores passam a ter um papel ativo.

Galvagno e Dalli (2014) posicionam o início da discussão sobre cocriação em serviços (setor onde o turismo está incluído) na investigação de Vargo e Lusch (2004). Nela os autores sugerem que as empresas não devem focar em produtos, mas sim considerar suas ofertas em termos de serviços que podem proporcionar aos clientes. Galvagno e Dalli (2014) salientam que a cocriação é parte fundamental desta teoria pois é através da colaboração, da participação do consumidor que a oferta é realizada e seus benefícios (atividades e serviços) são gerados.

Necessário lembrar aqui que a participação do cliente no processo é característica inata a qualquer serviço, juntamente com a perecibilidade, a intangibilidade e a heterogeneidade, a inseparabilidade (o fato do serviço só existir se há alguém para consumir no momento). No entanto, quando se trata da cocriação discute-se muito mais como se aproveitar deste momento de consumo para transformar o serviço em uma experiência positiva para o cliente que a consome e para potenciais consumidores.

No turismo as pesquisas sobre a cocriação tem tanto foco no turista (Ek et al., 2012; Ihamaki, 2012; Rihova et al., 2013; Tan; Luh & Kung; 2014; Busser & Shulga, 2018, 2019), no destino (Gomez-Oliva et al., 2019; McCartney & Chen, 2019; Iglesias-Sanchez et al., 2020;) e nas organizações de turismo (Mathisen, 2013; Bertella, 2014) para apenas citar algumas investigações sobre o tema na última década.

Campos et al (2015) dentro da perspectiva do turista e ao analisarem cinquenta artigos científicos sobre o tema, identificam e discutem sobre quatro dimensões chave: 1 – o turista contribui, em algum aspecto, fase ou experiência turística geral; 2 – O turista participa ativamente em experiências turísticas no destino; 3 – O turista interage com outras pessoas

durante a experiência turística no destino; e, 4 – O turista se envolve em experiências subjetivas no destino.

Ao propor uma escala de cocriação em experiências turísticas Busser e Shulga (2018) se utilizam da teoria do valor, de Hartman (1967) e da lógica dominada por serviços, de Vargo e Lusch (2004) e propõem a análise em uma escala de cinco dimensões: a significância (*meaningfulness*); a colaboração (*collaboration*); a contribuição (*contribution*); o reconhecimento (*recognition*) e, a resposta afetiva (*affective response*), que estas implicariam então na cocriação, o que levaria a um sentimento de lealdade, como apresentado na Figura 40.

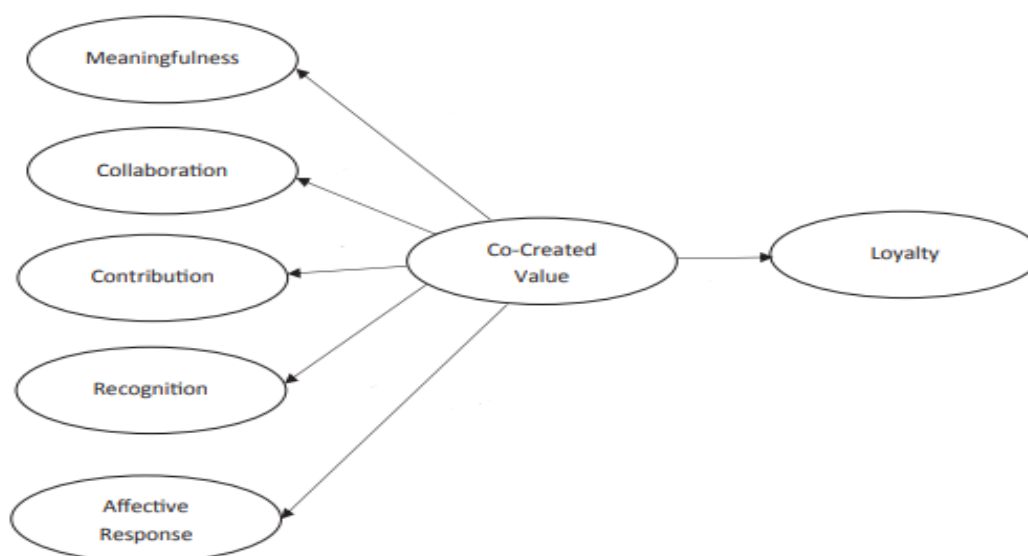


Figura 40 - Análise em cinco dimensões. Fonte: Busser; Shulga, 2018

Para os autores a dimensão significância é compreendida quando um indivíduo acredita no significado, na importância de um serviço e que este vale a pena. Quando se acredita que a cocriação de valor é um processo significativo, seu resultado tem maior valor. A cocriação possui um significado social, conteúdos e características específicas. Busser e Shulga (2018) exemplificam com turistas modernos que buscam inspiração, autenticidade da marca, pertencimento a uma comunidade que tenha significados e valores específicos.

A colaboração compreende um senso de cooperação para ganhos mútuos. Quando há cocriação de valores os consumidores assumem um papel ativo e criam valor junto com os prestadores de serviço, por meio de colaboração, seja ela direta ou indireta, em um ou mais estágios de produção e de consumo. Quando há percepção positiva da colaboração ocorre a criação de valor e a redução das avaliações negativas de eventuais falhas.

A terceira dimensão considerada, contribuição, trata da confiança sobre até onde um beneficiário compartilha recursos próprios para que os resultados almejados sejam

efetivamente atingidos. Este ponto é atingido pelo engajamento. Segundo os autores, quanto mais importantes são estes recursos para o agente, mais valor será criado.

Kumar et al (2010) consideram que enquanto algumas pessoas são motivadas por compensações relativas às suas contribuições, mesmo que estas estejam ligadas à fama e atenção. Esta é a premissa da quarta dimensão apresentada por Busser e Shulga (2018), o reconhecimento. Este reconhecimento pode ser atingido de maneira intrínseca ou extrínseca, quando há a percepção do valor essencial que este agente possui no processo de cocriação.

A resposta afetiva é a última dimensão considerada. Para os autores esta resposta é considerada a partir de componentes específicos (interesse, alegria, felicidade e diversão). No trabalho proposto pelos investigadores a resposta afetiva está relacionada ao valor emocional e de prazer. Segundo a pesquisa sentimentos positivos entre turistas e autóctones são imprescindíveis para que siga havendo esta relação.

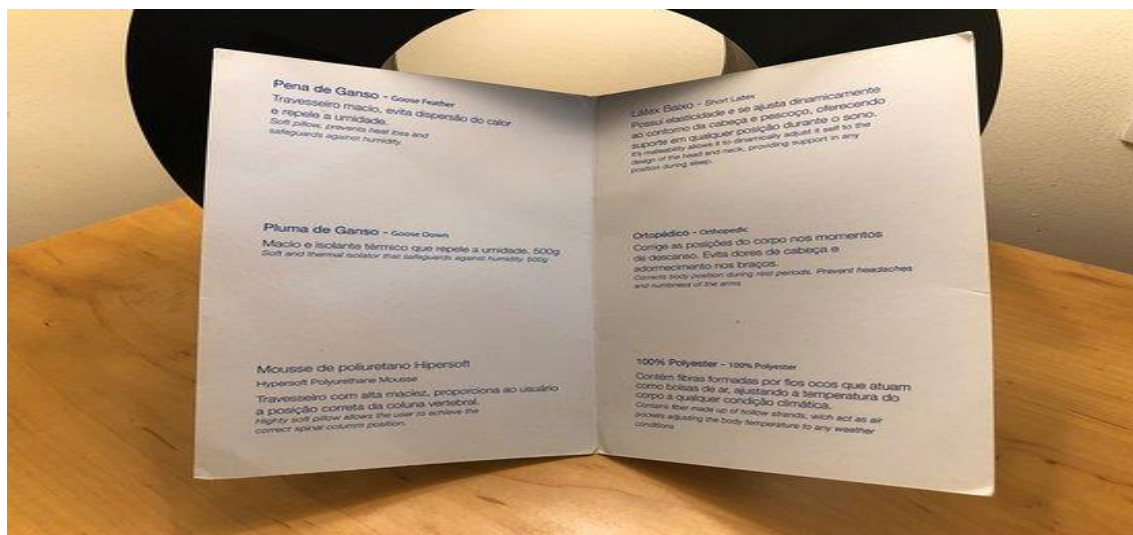


Figura 41 - Exemplo de cocriação. Fonte: Hotéis Intercity - disponível www.intercityhoteis.com.br

Mohammadi et al (2020) comentam que até o surgimento das redes sociais virtuais e a expansão do acesso a tecnologias de informação, a cocriação estava confinada apenas ao ambiente físico entre o turista e o fornecedor do serviço. Um exemplo disto são hotéis que contam com menu de travesseiros (Figura 41). A cocriação da experiência da hospedagem assenta aqui na possibilidade do hóspede escolher um, ou mais, itens, que personalizam sua hospedagem.

Este tipo de cocriação pode ser definido como sugerido pelo fornecedor e sem nenhum impacto para outros turistas. Outra forma de cocriação, talvez a mais presente na literatura hoje, é a participação de turistas nestas redes como avaliadores e propositores de experiências turísticas. A relação entre compartilhamento de experiências nas redes sociais com impactos no destino turístico também tem sido bastante considerada na literatura.

Campos et al (2018) comentam que a cocriação, neste caso abordada no contexto turístico, pode ocorrer nos três diferentes momentos: antes, durante e depois da viagem. A cocriação antes da viagem ocorre com a troca de informações entre futuros viajantes e pessoas que já visitaram o local ou até mesmo prestadores de serviços no destino. Como exemplo de cocriação no local os autores citam a possibilidade de construir um instrumento musical em uma oficina. Para ilustrar a cocriação depois da viagem citam o compartilhamento de memórias e experiências em alguma comunidade virtual.

Experiências turísticas oferecidas por moradores têm sido bastante frequentes, a plataforma Airbnb, por exemplo, que já havia valorizado o morador como anfitrião³¹ passa também a oferecer possibilidades de atividades em diferentes destinos pelo mundo e atividades turísticas locais (ou experiências virtuais) criados por estes (Figura 42). Nele o turista pode planejar uma viagem com dicas de moradores locais, agendar aulas de gastronomia, enologia, instrumentos musicais. Agendar um horário com um tatuador ou fotógrafo, entre outras inúmeras possibilidades.

Nesta investigação propõe-se a utilização do ambiente virtual do Cidade Como Tela como atrativo turístico de Pelotas. Considera-se aqui que este uso constituir-se-ia em um atrativo turístico que favorece a cocriação. A possibilidade do turista compartilhar e divulgar suas memórias no sítio faz com que o atrativo possa ser alterado.



Figura 42 - Experiências virtuais. Fonte: www.airbnb.com

A partir do momento em que um vídeo é carregado, passa a compor o rol de conteúdo disponível para futuros visitantes. Para retomar a discussão sobre autenticidade, busca-se aqui criar uma experiência turística mais autêntica possível, na visão de Binkhorst (2005), uma experiência *consumer to consumer*, que aqui poderíamos chamar de usuário para usuário, onde

³¹ Não cabe aqui neste trabalho entrar na discussão dos apartamentos turísticos e a relação com o aumento do preço dos aluguéis, da segregação e da gentrificação. Somente considerar a ideia original da plataforma, do morador local como anfitrião.

o conteúdo do atrativo sairia da população local para o turista e do turista para a população local. A figura 43 apresenta um resumo dos conceitos trabalhados nesta discussão sobre a autenticidade.

Autor/ano	Suporte teórico	Conceito	Definição
MacCannell (1973)	Goffmann	Front e backstage	Toda a atividade turística é encenada
Cohen (1976)	MacCannell	Impressão do turista	Além do espaço turístico, a impressão do turista também é considerada na autenticidade
Pearce; Moscardo (1986)	MacCannell/ Cohen	Front e back stage e Impressão do turista incorporados a relevância da experiência	Nove possibilidades de análise de experiências turísticas e níveis relação e relevância
Wang (1999)	Umberto Eco / Baudrillard	Pós-modernidade	A autenticidade não importa pois nada mais tem base em algo original
Binkhorst (2005)	Prahalad e Ramaswamy	Cocriação consumer to consumer (C2C)	O atrativo turístico mais autêntico é aquele cocriado entre dois consumidores.

Figura 43 - Conceitos de autenticidade no turismo. Elaborado pelo autor.

Como dito por Binkhorst (2005), a tecnologia possibilitou uma maior participação dos turistas nas criações, avaliações e sugestões de experiências turísticas. O uso das novas tecnologias de informação e comunicação no turismo tem sido bastante presente em atrações em todo o mundo.

3.4 As tecnologias de informação e comunicação no turismo

Biz (2003) definiu as TIC's em turismo como o uso de hardwares e de softwares alinhados a complexidade dos sistemas de comunicação e informação acerca de produtos e serviços turísticos que facilitam e permitam, por meio de diversos canais de distribuição, a percepção do intangível ao tangível.

Estas tecnologias empoderam o turista a identificar, personalizar e comprar produtos turísticos e favorecem a globalização do setor ao facilitar o desenvolvimento, gestão e distribuição em termos globais, como comentam Buhalis e O'Connor (2005). Em um artigo de revisão e projeção publicado em 2020 o professor Dimitrios Buhalis relembra aquilo que chama de The Internet Networking Era (entre 1990-2005). Neste período, comenta o autor, as organizações deram início a sua presença na internet, através de sítios e do e-commerce. Google e Yahoo revolucionaram a procura de informações.

A web 2.0 é marcada pelo surgimento de blogs e de outras plataformas de interação, como as redes sociais, o que facilitou a interação entre os usuários. As interações entre os turistas, através de comunidades de viagens revolucionaram as comunicações, saindo de uma lógica de informação do produtor para o consumidor (*producer-to-consumer*) para outras mais complexas como: consumidor para consumidor (*consumer-to-consumer*); e, consumidor para o produtor (*consumer-to-producer*). Além disso a comunicação passa da lógica de um para muitos (*one-to-many*), para outras como: muitos para um (*many-to-one*); um para um (*one-to-one*); e,

muitos para muitos (*many-to-many*). Isto favoreceu, além da cocriação, observada anteriormente, a desintermediação no turismo (e em outros setores) e uma posterior reintermediação (com o surgimento de novos intermediários). Sites de avaliação como TripAdvisor e Yelp, habilitaram os consumidores em se expressar, influenciando a reputação, as ações de marca e a performance dos destinos, atrativos, serviços turísticos. (Buhalis, 2020).

Ao analisar o cenário atual e projetar o futuro destas novas tecnologias de informação e comunicação no turismo, Buhalis (2020) comenta que uma variedade de tecnologias tem sido usada, nestas ele inclui a inteligência artificial, robótica, pagamentos sem meios físicos, realidade aumentada e realidade virtual, entre outros. A Web 3.0 surge com a formatação de grandes quantidades de dados (*big data*) e o suporte da capacidade de diferentes computadores operarem entre si. A utilização de smartphones no turismo, tema importante para este projeto, também surge aqui e tem a capacidade de mediar a experiência turística. Nesta ordem o professor grego cria o modelo daquilo que chama de turismo em ambiente de inteligência (*Ambient Intelligence Tourism – Aml Tourism*), conforme Figura 44.

Este ambiente é conduzido por uma variedade de tecnologias disruptivas: a internet das coisas (*Internet of things*); a internet de tudo (*Internet of everything*); a quinta geração de redes móveis (5G); a identificação de rádio frequência (*Radio Frequency Identification – RFID*); dispositivos móveis como smartphones; aplicações com API (*Application Programming Interface*); criptomoedas e *blockchains*; sensores e informações por proximidade (*Beacon*); computação onipresente (*pervasive computing*); *gamification*; e capacidades de análises sustentada por inteligência artificial e aprendizado automático (*Machine Learning*).

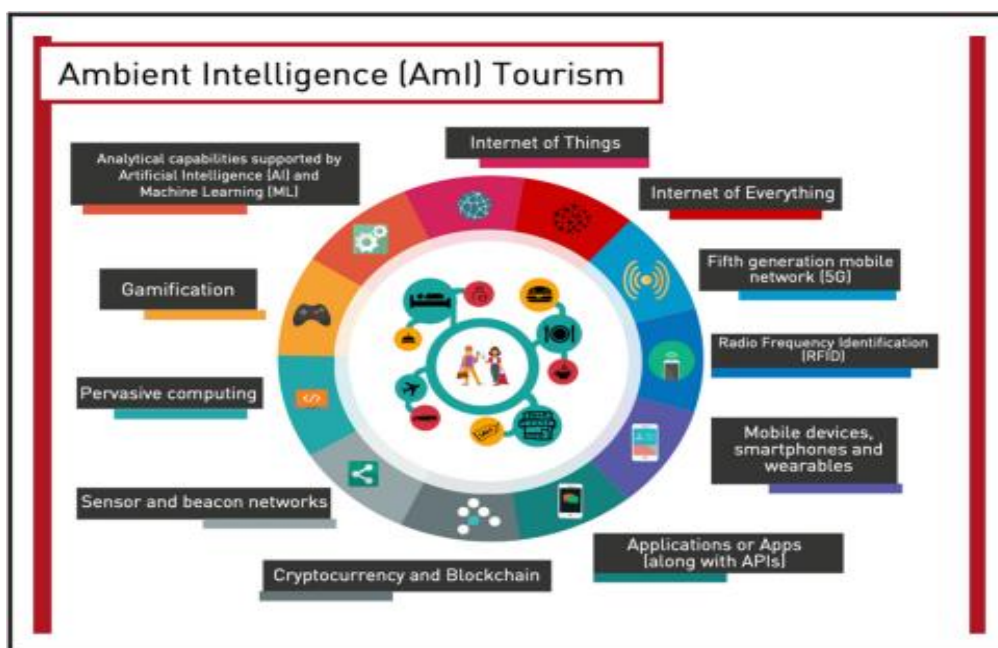


Figura 44 - Ambient Intelligence tourism. Fonte: Buhalis, 2020

Neste cenário não surpreende o surgimento de atividades e experiências turísticas mediadas pela internet. Neste trabalho vamos centrar maior atenção naquelas que necessitam de dispositivos móveis, como o proposto no projeto Cidade Como Tela.

Tussyadiah (2015) observava que o uso de dispositivos pessoais para planejar, organizar e avaliar uma viagem já era bastante alto, no entanto, outros usos já começavam a ser observados na metade da última década. Para a investigadora, estes novos papéis estavam ligados a capacidades de habilitação, quando é necessário o aparelho para que a experiência seja possível ou de facilitação, quando as tecnologias assistivas melhoram esta experiência. Tussyadiah (2015) discute que o uso destes aparelhos resulta em uma amplificação de certos aspectos da viagem.

Em artigo publicado no *Journal of Hospitality Marketing & Management*, no ano de 2018 Rob Law, Irene Cheng Chu Chan e Liang Wang realizam um levantamento bibliográfico das investigações realizadas acerca do uso destes dispositivos no turismo. Interessante salientar aqui que dos 92 artigos considerados, em apenas 1 há a relação entre o dispositivo móvel e um atrativo turístico, o que descortina uma incipiência deste viés de consideração.

O uso de dispositivos móveis é comumente associado com a melhora da experiência turística pelo aumento das habilidades cognitivas dos turistas (Tussyadiah, 2015). A autora usa como exemplo aqui as diferentes camadas de informação acessíveis, onde o turista pode aprender mais sobre aquele atrativo (Figura 45). A investigadora refere pesquisas onde se observa que o turista que recebeu informações adicionais em museus e galerias de arte teve uma experiência mais completa (Leue, Han, & Jung, 2014; Leue, Jung, & Dieck, 2015).

Em recente artigo publicado Clara e Correia (2021) analisam quatro diferentes museus portugueses (Museu Nacional de História Natural e da Ciência; Museu Nacional dos Coches; Museu Nacional de Arte Antiga; e, News Museum) e os usos que estes fazem das tecnologias citadas.

Os autores compreendem que a realidade virtual permite aos museus explorar seus conteúdos de forma mais imersiva. O uso de óculos de realidade virtual também foi considerado. Clara e Correia (2021) descobriram que há, por parte dos visitantes, intenção de retorno ao museu, para que se possa repetir a experiência e intenção de visitas a outras instalações que se utilizam da mesma tecnologia.

A utilização destas tecnologias de informação e comunicação em atrativos ligados ao turismo cultural é considerada por Guimarães, Figueiredo e Rodrigues (2015) como um guia inovador de exposições ou como complemento de conteúdos sobre os artefatos expostos. Estas tecnologias, seguem os autores, possibilitam a criação de modelos de interação entre, imersão e personalização na relação entre o usuário, neste caso o turista, e o material exposto. No

entanto são percebidas, por parte dos investigadores portugueses, algumas limitações na incorporação de novos conteúdos pelo próprio usuário. É neste espaço que se posiciona o projeto aqui apresentado, quando possibilita ao usuário o acréscimo de conteúdo, transformando cada história contada também em um material cultural digital.

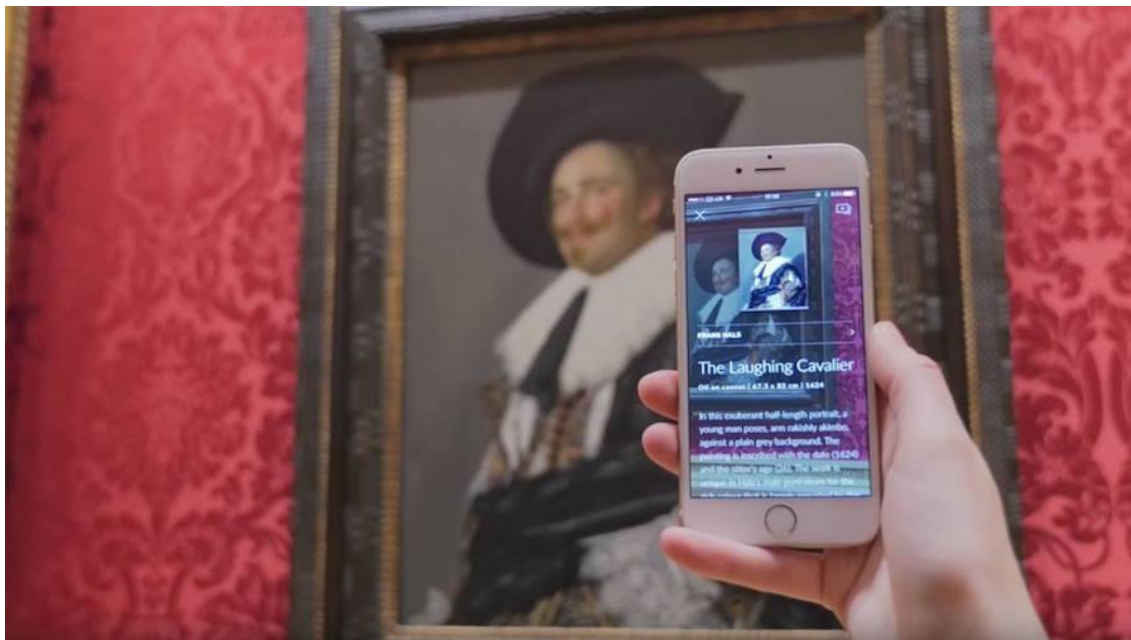


Figura 45 - Exemplo de uso de dispositivo móvel para aumento da informação. Fonte: <https://elpulphoto.com.br/realidade-aumentada-nos-museus/>

Se considerarmos a definição de museu criada por Joana Baião (2009) como espaços que possuem como missão recolher, estudar, conservar e divulgar o patrimônio cultural, podemos enquadrar aqui o Cidade Como Tela como um museu virtual com foco nas histórias urbanas das ruas da cidade de Pelotas. Guimarães, Figueiredo e Rodrigues (2015) estudam a aplicação das tecnologias citadas nestes espaços, com sua riqueza cultural, suas histórias, seus artefatos. No entanto salientam que o uso destas tecnologias não precisa ficar restrito ao espaço construído.

Este conceito de local pode ser um museu, igualmente uma igreja numa zona específica como a Sé Catedral de Lisboa, o jardim da Gulbekian em Lisboa, a praça Al'Mutamid em Silves, a casa-museu Fernando Pessoa, a história da cidade de Lisboa que tem um museu específico, ou outros tipos de lugares de memória. (Guimarães; Figueiredo; Rodrigues, 2015, p. 253).

Os autores ainda vão além, quando dizem que estes lugares correspondem a lugares de inspiração ou com uma história que possibilita a criação de narrativas, onde se pode criar objetos virtuais de interação ou visualização. Como já discutido em capítulos anteriores, e premissa fundamental para este projeto, entende-se que qualquer local onde há relação e lembrança pode ser considerado como um espaço passível de criação de narrativas. A aplicação desta

tecnologia como suporte ao acesso ao atrativo turístico aqui projetado se dá em qualquer espaço público em que haja memória dos participantes do projeto, ou a qualquer em que venha a se constituir estas memórias no futuro.

A aplicação destas tecnologias no espaço público, como percebido, também não é algo recente. Exemplos de uso, voltados ao turismo ou não, podem ser observados em diversos locais. Na sequência serão apresentados alguns dos exemplos destes usos.

O Museu do Ontem (Figura 46) é um aplicativo para dispositivos móveis que surge em contradição ao Museu do Amanhã³², tem o intuito de apresentar histórias escondidas (ou esquecidas) da região do Cais do Valongo (hoje chamado Porto Maravilha), no Rio de Janeiro. Este aplicativo mistura jornalismo e gamificação para que o usuário, turista ou não, descubra espaços onde ocorreram histórias que não são contadas.

As histórias estão escondidas não só no passado, mas também no próprio aplicativo, para que se descubram estes locais os usuários precisam caminhar pelas ruas que compõem o espaço. Quanto mais lugares o usuário percorrer fisicamente, mais histórias e conteúdos são apresentados no aplicativo. Outra funcionalidade interessante do projeto Museo do Ontem é a possibilidade de se percorrer, virtualmente, o espaço por dois mapas diferentes (Figura 47), um do espaço atualmente e outro do espaço no início do século XIX.



Figura 46 - Logotipo Museu do Ontem. Fonte: www.museudoontem.com.br

Ao todo o projeto conta com cinco diferentes rotas: Tour História do Brasil Express; Tour da Corrupção; Tour dos Fantasma; Tour do Terror; e, Tour do Samba. Em cada uma delas são apresentadas matérias em diferentes mídias (imagem, áudio, vídeo e texto) de conteúdos

³² O Museu do Amanhã, inaugurado em 2015 como uma das obras de valorização da cidade do Rio de Janeiro para os Jogos Olímpicos de 2016, localizado em uma área portuária que passou por uma extensa reformulação.

jornalísticos sobre os locais de interesse. Não há, no entanto, a possibilidade do usuário adicionar qualquer conteúdo ao aplicativo. Cabe comentar que este aplicativo recebeu o prêmio do World Summit Award (WSA), no ano de 2017.



Figura 47 - Mapas do Rio de Janeiro. Fonte: disponível em <https://www.archdaily.com.br/br/891650/museu-do-ontem-revela-as-historias-esquecidas-da-zona-portuaria-do-rio-de-janeiro>

Para Montoza (2018) é muito destoante pensar em um museu tecnológico, projetado para ser sustentável e monumental, como o Museu do Amanhã (Figura 48), espaço que discute os futuros possíveis para o planeta esteja construído a menos de 800 metros do local onde ficava o citado Cais do Valongo, local da chegada de ao menos meio milhão de africanos em condição de escravidão durante os séculos XVIII e XIX, e não haja nenhuma menção sobre os devastadores efeitos da escravidão, constando “nada além de uma placa na parede fazendo menção ao que é” (Montoza, 2018, p.123). Neste ponto o resgate de memórias feito pelo Museu do Ontem torna-se fundamental pelo não apagamento desta história do Brasil.



Figura 48 - Museu do Amanhã. Fonte: disponível em www.museudoamanha.com.br

Outro exemplo de uso destas tecnologias com possível aplicação no turismo pode ser encontrado na cidade colombiana de Cartagena das Índias. Pelo meio do aplicativo La Cartagena de Gabo (Figura 49) o usuário tem a possibilidade de conhecer alguns locais da cidade que tem

relação com o escritor Gabriel Garcia Márquez, ganhador do Prêmio Nobel de Literatura em 1982. Cidade de residência do escritor, Cartagena foi inspiração para muitos de seus livros.



Figura 49 - La Cartagena de Gabo. Fonte: googleplay

A partir do download da aplicação³³ o usuário tem a possibilidade de conhecer histórias, através de áudios, que relacionam espaços da cidade com o escritor, sejam locais onde Garcia Márquez morou, visitou ou que foram inspiração para suas obras. Em sua descrição o aplicativo é apresentado como: uma rota histórica, cultural e literária baseada na vida e na obra do Prêmio Nobel de literatura, o colombiano Gabriel Garcia Márquez, um dos autores mais lidos em todas as línguas.

Neste aplicativo também não há a possibilidade de criação de conteúdo por parte do usuário. Cada espaço com histórias é representado por um pin no mapa do centro histórico do município. Não há, no espaço público, qualquer indicação do aplicativo, sendo que esta relação necessita ser feita pelo próprio usuário. De acordo com Lugo e Menasza (2019) a rota tem duração de aproximadamente quatro horas e conta com áudios em cinco idiomas diferentes.

Um exemplo de aplicativo com possibilidade de criação de conteúdo por parte dos usuários pode ser encontrado na cidade de São Paulo. O projeto Cidade Aumentada (Figura 50) propõe criar camadas de memórias sobre diferentes locais da cidade. Nele o usuário é convidado a compartilhar fotos, áudios, vídeos ou textos sobre espaços públicos ou privados que lhe foi importante de alguma forma. De acordo com informações no site do projeto

³³ Este aplicativo pode ser baixado a partir das plataformas GooglePlay e AppStore pelo custo de US\$6.49.

(www.cidadeaumentada.com) este tem como motivação ativar diversos pontos de memórias urbanas a partir do compartilhamento realizado pelos habitantes no espaço físico e material da cidade.

Por meio de imagens, textos, sons e vídeos, os cidadãos são convidados a compartilhar suas memórias geolocalizadas e armazenadas em computação em nuvem, configurando assim uma nuvem de memórias que, uma vez ativadas, poderão ser acessadas em realidade aumentada no contexto espacial em que aconteceram por meio de dispositivos móveis nos pontos geolocalizados. Esta ativação acontece quando se tem o aplicativo instalado em algum dispositivo móvel e que se passe, ou permaneça, em algum espaço que já tenha sido referido por alguém. O projeto já conta também com alguns materiais da cidade do Rio de Janeiro.

Não há um roteiro específico ou sugerido e sim pontos no mapa que indicam os locais. O próprio aplicativo informa, caso esteja a mais de um quilômetro de distância, meios de transporte para que se chegue ao ponto indicado. Se a distância for entre cem metros e um quilômetro, o aplicativo indica as melhores rotas para que se faça o trajeto a pé. Não há também, nos locais, nenhuma indicação do projeto, sendo esta relação feita somente pelo aplicativo.



Figura 50 - Projeto Cidade Aumentada. Fonte: www.cidadeaumentada.com

O último ponto que associa as tecnologias de informação e comunicação a esta investigação é o uso do QR Code (*Quick Response Code*). O uso desta tecnologia no turismo não é algo novo, pode-se dizer, inclusive, que é algo bastante consolidado já neste setor. Um dos motivos, esclarece Porto (2017) é o fato do QR Code não alterar o influenciar no objeto.

Ainda Porto (2017) comenta que existem diversos lugares originando projetos que utilizam desta tecnologia para divulgação de praças, edifícios e outros pontos atrativos de um destino. Silva (2013) salienta que esta ferramenta permite um acesso fácil a informações, além de hiperlinks, caso de nosso projeto, que levam a outras plataformas ou endereços eletrônicos.

No turismo cultural, Rossini et al (2019) indicam que o QR Code aplicado à esta modalidade turística pode ser utilizado para que se socialize amplamente a história e o patrimônio cultural e assim possibilite aos gestores públicos e à sociedade civil a consciência de que a preservação da memória e da identidade possam ser também uma fonte de renda dessas comunidades.

Perinotto et al (2021) consideram que este tipo de ação impulsiona o turismo e contribui com a educação patrimonial, pois apresenta informações, não somente para visitantes e moradores que estejam no local, mas também para quem acessa a internet a partir de qualquer lugar do mundo, transformando estes espaços locais em globais.

Entretanto, por mais difundida que esteja a tecnologia e sua aplicação no turismo, Perinotto et al (2021) em artigo recente descobriram que praticamente 90% (88,4% mais precisamente) dos respondentes de sua investigação, jamais utilizaram-se do QR Code para obter informações em um espaço turístico, mesmo que, do mesmo universo perguntado 76,7% informaram já ter utilizado desta ferramenta em algum momento da vida e que, no turismo, o uso está mais associado a conhecer um produto antes da decisão de compra.

Resultados semelhantes haviam sido descobertos por Gutierrez et al., (2020) quando inquiridos visitantes na cidade de Bragança em Portugal. Na investigação realizada descobriu-se que 82,4% já haviam utilizado o QR Code em alguma atividade não relacionada ao turismo. No entanto, quando perguntados se em sua estada em Bragança estes mesmos turistas haviam visitado algum lugar, fossem praças, igrejas, monumentos ou ruas históricas, que disponibilizassem QR Code para aceder a maiores informações, apenas 6% dos entrevistados disseram que haviam visitado e acessado a elas, 20% responderam que haviam visitado, mas não houve curiosidade em acessar e mais de 73% responderam que não visitaram, ou não observaram, o uso do QR Code em algum lugar.

Ainda sobre a relação do turista com a ferramenta do QR Code, Dockchan et al (2020) descobriram que o uso é mais presente em turistas com idade entre 18 e 29 anos. Na investigação foi considerada uma forma útil de acesso a conteúdo relativos aos cinco locais históricos pesquisados. No mesmo estudo percebeu-se que o principal valor da aplicação do QR Code é a possibilidade de autossuficiência para o referido acesso. Parte aqui como uma meta deste projeto, refletir em formas de realizar esta conversão entre o encontro com a ferramenta QR Code e seu efetivo uso por parte do turista/morador de Pelotas que, de alguma forma, se relaciona com o Cidade Como Tela.

Ao longo destes três capítulos, Tintas e Pincéis, A Tela em Branco e Exposição, se fundamentou e discutiu a teoria que alicerça o projeto Cidade Como Tela. O primeiro capítulo abordou a construção da memória, tanto no caráter individual, quanto no coletivo, tratou sobre

a figura do narrador, sua importância, o auge e o ressurgimento, Outro item abordado neste capítulo foi a construção de objetos artísticos participativos e colaborativos, sendo apresentados exemplos e definições de obras com estas características, encerram este capítulo as formas de participação em criações virtuais, suas facilidades e entraves para um acesso mais amplo e democrático e os vídeos caseiros, forma sugerida de participação em nosso projeto, apresentando e discutindo sua evolução até os dias de hoje.

A Tela em Branco, capítulo subsequente da fundamentação teórica, versou sobre a cidade e o espaço urbano, sua capacidade de promover encontros, reflexões e memórias e de suas desigualdades e injustiças. O capítulo dissertou também sobre as funções do espaço urbano e como este contribui para a organização espacial da cidade. Apresentou os espaços públicos de circulação, foco deste projeto, e demonstrou como a mudança de comportamento no usufruto destes locais altera a relação entre o habitante de Pelotas e os espaços sociais de lazer. Reforçou a influência da questão da globalização nos espaços e de como este fenômeno é importante para a compreensão das particularidades locais. Tratou ainda de temas ligados à identidade e à identificação com o lugar, citando e debatendo conceitos como *sense of place*, *placelessness* e não-lugar e da importância das relações humanas para a construção de definições e significados, discutiu como as narrativas (e os narradores) tem importância na criação destes palimpsestos de histórias contadas, relacionando estes espaços com as memórias discutidas no capítulo anterior e alertando para sua importância para o turismo cultural urbano, tema que foi tratado no capítulo seguinte.

Este terceiro e último capítulo da fundamentação teórica, denominado Exibição, trouxe a discussão a atividade turística, as discussões sobre seus conceitos e origens. Debateu também sobre a virtualização do turismo, atividade originalmente calcada no deslocamento físico, mas que leva, atualmente, a tradicionais atrativos turísticos reais oferecerem seus produtos também para “viajantes virtuais”. Outro ponto abordado foram os sítios de memória e a criação de museus virtuais sobre as memórias de locais, se discutiu a diferença entre o turismo virtual e o e-tourism, e o uso das tecnologias de informação e comunicação nesta área, onde foram apresentados exemplos de ações turísticas. Foram tratadas ainda questões de autenticidade e experiência no turismo, de construções participativas e colaborativas e de como a cocriação tem sido um diferencial para a atração de viajantes, relacionando o turismo tanto à memória quanto à cidade.

O próximo capítulo apresenta os procedimentos metodológicos utilizados nas diferentes fases de construção do Projeto Cidade Como Tela. Expõe e justifica os métodos escolhidos e o desenvolvimento das partes teóricas e práticas desta realização. Por último demonstra como serão recolhidos e analisado os dados obtidos neste processo.

4 Procedimentos Metodológicos

Este capítulo apresenta e esclarece as alternativas metodológicas escolhidas para a execução da investigação. Em um primeiro momento cabe aqui reapresentar os objetivos propostos neste trabalho:

- Objetivo Geral:
 - Compreender se a construção de um espaço virtual de histórias urbanas contribui para a identificação do usuário do espaço público pelotense e possui potencial turístico.
- Objetivos Específicos:
 - Possibilitar a construção participativa e colaborativa de um objeto virtual que preserve estes vídeos;
 - Criar formas de coleta e divulgação dos vídeos caseiros de histórias urbanas;
 - Verificar a influência das memórias urbanas na identidade e identificação do usuário do espaço público com o local;
 - Discutir a possibilidade do uso turístico destas histórias;
 - Mapear os locais onde ocorreram as histórias narradas; e
 - Propor um atrativo turístico que percorra os espaços de memória.

Foram buscadas, para alcançar estes objetivos, abordagens tanto qualitativas quanto quantitativas, uma vez que se acredita que estas duas se completam. Na abordagem qualitativa, o objeto é o fator determinante para a escolha de um método, os objetos são estudados em sua complexidade e totalidade (Flick, 2004). Já a pesquisa quantitativa procura quantificar os dados, traduzir as opiniões e informações em números e aplicar alguma forma de análise estatística. (Malhotra, 2001). Para Hair et. al. (2005) os dados quantitativos são utilizados para representar a propriedade de algo, como são registrados em números, os dados se prestam a análise estatística. Malhotra (2001) define que é necessário encarar as pesquisas quantitativas e qualitativas como complementares e não como concorrentes.

A investigação foi conduzida durante os últimos dois anos, como mostra a linha do tempo apresentada na Figura 51. As primeiras atividades foram desenvolvidas após a apresentação do relatório intercalar, no mês de março de 2020. Logo em seguida começaram, no Brasil, as medidas restritivas de circulação e permanência no espaço público, o que acarretou uma mudança de rumo no projeto.

Atividades/Ano	2020				2021				2022	
	1º trimestre	2º trimestre	3º trimestre	4º trimestre	1º trimestre	2º trimestre	3º trimestre	4º trimestre	1º trimestre	2º trimestre
Relatório Intercalar	X									
Website primeira versão	X									
Divulgação do projeto	X									
Coleta de histórias	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Website segunda versão		X	X							
Cartazes e flyers				X						
Mapeamento das memórias					X					
Elementos Disruptivos de paisagem							X			
Caminhada exploratória								X		
Grupo focal								X		
Inquérito								X		
Website terceira versão									X	
Escrita final								X	X	X
Júri										X
		Início das medidas restritivas de circulação e permanência no espaço público							Abrandamento das medidas restritiva	

Do mês de março de 2020 até o mês de novembro de 2021 restrições de circulação e permanência no espaço público foram impostas no município. Estas medidas foram abrandadas no referido mês de novembro de 2021 e, praticamente, extintas, em fevereiro de 2022, com a liberação da circulação e permanência no espaço público sem a necessidade do uso da máscara de proteção individual. O que possibilitou que fossem realizadas atividades nestes espaços, que serão melhor apresentadas na sequência deste capítulo.

Sobre esta pesquisa, além dos caracteres quantitativos e qualitativos apresentados, ela pode ser considerada como uma investigação-ação, definida por Coutinho et al (2009) como uma família de metodologias de investigação que incluem ação (ou mudança) e investigação (ou compreensão) ao mesmo tempo, utilizando um processo cíclico ou em espiral, que alterna entre ação e reflexão crítica. A cada novo ciclo são aperfeiçoados os métodos a partir da interpretação dos dados obtidos. Esta característica, salienta Mattos (2011, p.50) também está presente na pesquisa etnográfica, para a autora: “os instrumentos de coleta e análise utilizados nesta abordagem de pesquisa, muitas vezes, tem que ser formulados ou recriados para atender as necessidades do trabalho de campo”.

Os autores concluem que o essencial neste modelo metodológico é a exploração reflexiva que o investigador faz da sua prática, o que contribui não só para a resolução dos problemas como para a “planificação e introdução de alterações dessa mesma prática” (Coutinho et al., 2009, p.360).

A investigação-acção constituiria sobretudo uma alternativa metodológica no campo das ciências do homem e da sociedade, bem mais do que um novo paradigma da sociologia. A investigação-acção supõe uma conversão epistemológica, isto é, uma mudança de atitude da postura acadêmica do investigador em ciências humanas. Sempre que uma investigação-acção se torna mais radical, esta mudança resulta de uma transformação da atitude filosófica do investigador relativamente à sua própria relação

com o mundo. [...] trata-se de um olhar sobre a cientificidade das ciências do homem e da sociedade. Barbier (2006, apud Coutinho et al, 2009, p.360)

Coutinho et al (2009) comentam que a investigação-ação é utilizada em diferentes perspectivas, variando sempre de acordo com a problemática a ser estudada. O essencial nesta forma é a exploração reflexiva que o investigador faz da sua prática, contribuindo não só para a resolução do problema como também para a introdução de alterações nesta prática.

Objetivo	Metodologia
Possibilitar a construção participativa e colaborativa de um objeto virtual que colete, armazene e divulga estas histórias	Criação do website
Criar formas de coleta e divulgação dos vídeos caseiros de histórias urbanas	Divulgação do projeto; Elementos disruptivos de paisagem.
Verificar a influência das memórias urbanas na identidade e identificação do usuário do espaço público com o local	Caminhada Exploratória; Grupo Focal; inquérito
Mapear os locais onde ocorreram as histórias narradas	Georreferenciamento
Propor um atrativo turístico que percorra os espaços de memória	
Discutir a possibilidade do uso turístico destas histórias.	Caminhada Exploratória; Grupo Focal; inquérito

Figura 52 - Objetivos e metodologias. Elaborado pelo autor.

Esta investigação que aqui se apresenta pode ser considerada como uma investigação-ação pelo seu caráter cíclico na construção dos processos, que geram críticas e avaliações para melhoria do processo ao longo do trabalho. As adaptações dos procedimentos motivadas, muitas vezes, pelos efeitos causados pela pandemia do Coronavírus, serviram para possibilitar a execução do projeto. A Figura 52 apresenta as metodologias utilizadas para o alcance de cada um dos objetivos específicos.

Para além das apresentadas, nesta investigação foram utilizadas outras abordagens metodológicas que serão mais bem detalhadas ao longo deste capítulo. A história oral, a gravação em vídeo, o georreferenciamento, os elementos disruptivos de paisagem; a caminhada exploratória, o grupo focal e a aplicação de inquérito com usuários do espaço público compõem estas abordagens.

Para a tomada de decisão das formas metodológicas a serem utilizadas foi realizado um levantamento em diferentes publicações acadêmicas, bem como em outras teses e dissertações.. O primeiro tópico a ser debatido, nesta secção de metodologia, é a história oral, escolhida nesta investigação como forma de transmissão de conteúdo entre os participantes.

4.1 História Oral

A transmissão de informações é atividade humana desde a origem das civilizações. A primeira forma de passar conhecimento a outras pessoas é a oralidade, escolhida como ponto de partida nesta investigação. Já dizia Thompson (1998, p.45) “a história oral é tão antiga quanto a própria história”. É também a forma mais democrática de se comunicar. Michelet comenta sobre a tradição nacional que permaneceu espalhada na boca do povo, que todos diziam e

repetiam, sejam eles camponeses, pessoas da cidade, jovens, crianças, velhos e adultos. Nas palavras de Vansina (1969):

Naquelas partes do mundo habitadas por povos que não usavam a escrita, a tradição oral consistia na forma primordial de reconstrução do passado e, mesmo entre aqueles que já haviam desenvolvido a escrita, muitas tradições históricas, mesmo as mais antigas, eram baseadas na história oral. (Vansina, 1969, p.1)

Vansina (1985) diz que três são as fontes dos historiadores orais, as próprias reminiscências, os boatos e os participantes ou testemunhas oculares dos acontecimentos. Esta pesquisa se utiliza deste último grupo como foco. Ao buscar histórias ocorridas nas ruas de Pelotas que tenham sido vividas ou acompanhadas pelo participante. A transmissão de conhecimento pela oralidade, quando se trata de feitos e acontecimentos vividos por gerações anteriores, é compreendida por Vansina (1985) como tradição oral e dividida em quatro diferentes grupos: 1 – O discurso memorizado; 2- Os relatos; 3 - Os feitos épicos; 4 – Os contos, provérbios e ditos.

Esta é uma consideração importante feita pelo autor, a diferenciação entre a história oral e a tradição oral. Vansina (1985) deixa claro que as fontes orais, as narrativas orais, não são, necessariamente, tradições orais. Para que se encaixem neste grupo deve haver transmissão de conhecimento através da oralidade por, ao menos, uma geração. Os povos africanos possuem uma longa e valorizada presença da oralidade como fonte de relato de manutenção das suas tradições. Vansina (1969) divide esta tradição oral africana em cinco categorias: As fórmulas; os nomes de lugares e de pessoas; a poesia oficial e a poesia privada; as narrativas; as memórias.

A interseção entre a oralidade e a cidade de Pelotas, no sul do Brasil, desenvolve-se mais fortemente com esta presença africana. Tem-se nos arquivos oficiais municipais, toda a formação, evolução e desenvolvimento da cidade, desde a chegada dos primeiros migrantes, os lotes de terra distribuídos, a transformação da vila em cidade. No entanto, documentos sobre a presença negra no município, são limitados a recibos de compra e venda de escravos ou a notícias de escravos fujões ou assassinos, publicadas nos jornais locais.

Para que as diferentes gerações de africanos soubessem de sua história era necessário recorrer às memórias e lembranças dos mais velhos. Cabe ressaltar aqui que a cidade de Pelotas foi a segunda cidade do Brasil em número de escravos, menor apenas do que a cidade de Salvador, na Bahia. Havia (e ainda há) uma figura responsável pela transmissão deste conhecimento através da oralidade, o mestre *griôt*:

O espírito das coisas ao se tornar homem, começou a falar uma língua estranha cheia de imagens e de flores. Porém não foi compreendido, e por considerarem louco,

jogaram-no ao mar. Um peixe o engoliu, e um pescador, tendo pescado este peixe e o comido, começou a falar uma língua misteriosa. Ele foi apedrejado e enterrado. Aos poucos, o vento do deserto descobriu a face e num dia de Simoun³⁴, alguns pedaços do seu corpo caíram no couscous de um caçador. Na mesma hora, com palavras místicas, ele começou a contar coisas desconhecidas. Então, ele foi exterminado; o seu corpo, reduzido num pó tão fino quanto a poeira do deserto, foi lançado ao espaço. Um homem, cujo ofício consistia em tirar de uma corda estendida sobre a cabaça harmonias divinas, aspirou alguns grãos desta poeira e, ao mesmo tempo, seus dedos faziam a corda vibrar, ele se pôs a cantar. E o deixaram viver. Assim, a piedade fez nascer o griot e é ela quem o permite existir para sempre. (Mito Mandinga in Bernat, I. (2021): Encontros com o griot Sotigui Kouyaté).

O mito que traz o surgimento da tradição *griot* mostra a dificuldade de perpetuação dos conhecimentos africanos. Aqueles que se propuseram a manter estas tradições pagaram, muitas vezes, com suas vidas e a manutenção destas histórias só pode ser possível com a piedade a seus mensageiros. Bernat (2021) comenta que o griot é a principal fonte de armazenamento e transmissão de contos iniciáticos, anedotas e provérbios, através dos quais os africanos, de qualquer idade, aprendem sobre si mesmo, sobre os outros e sobre o mundo. Esses elementos de tradição oral são a verdadeira escola africana, e o griot, seu mestre principal.

Ainda Bernat (2021) esclarece que toda a educação, a história do povo africano, assim como a genealogia de suas famílias se dava através da oralidade, pela voz e presença do griot. Quanto mais velho o griot, mais histórias conta e mais histórias ouve, de mais encontros participa e mais conhecimento adquire. O griot, salienta o autor, é o mestre das palavras, é ele que não permite que a cadeia de transmissão dos conhecimentos fundamentais da vida se apague. Há relatos da presença de mestres griot desde o século XIII na África Ocidental. Esta importante figura esteve presente no cotidiano municipal pelotense até o ano de 2020, quando faleceu a última mestra griot, Sirley Amaro.

A tradição oral pelas vozes silenciadas se repete em outros locais. Conta Thompson (1998) que ainda no século III ocorria a coleta sistemática de tradições históricas dos plebeus por parte do historiador real chinês. O autor lembra também da documentação sobre a história e a cultura asteca antes da conquista, feita a partir das memórias dos mais velhos pelos frades franciscanos no México, no século XVI. Nesta investigação não se trabalha apenas com vozes silenciadas, mas sim com a procura de uma maior abrangência de vozes, que contem histórias

³⁴ Vento quente e violento do deserto do Saara

(ao menos suas versões delas), que lhes foram marcantes e que tragam lembranças do espaço público pelotense.

Bem como a oralidade, a narrativa autobiográfica é a forma escolhida para esta investigação. Histórias contadas por quem delas participaram, seja de forma ativa ou apenas na observação. Sobre ela Wilhem Dilthey (apud Thompson, 1998) comenta que é a forma mais elevada e mais instrutiva em que nos confrontamos com a compreensão da vida. Segundo ao autor, quem busca os fios de ligação na história de sua vida já terá criado, de diferentes pontos de vista, uma coerência naquela vida que agora está pondo em palavras. E complementa: “em suas memórias, já terá separado e salientado os momentos que experimentou como significativos; outros, terá deixado perderem-se no esquecimento” (Dilthey apud Thompson, 1998, p.78).

Esta capacidade de edição da memória, consciente ou não, depende de diferentes fatores, explicitados no primeiro capítulo desta tese. Esta característica está presente também no segundo ponto buscado na investigação aqui apresentada, a gravação em vídeo da narrativa oral. Se ao narrar um acontecimento para uma plateia leva-se em consideração quem está a ouvir, o tempo que o narrador possui, o motivo pelo qual ocorre esta narração. No entanto, caso não se tenha preparado previamente, qualquer edição de conteúdo só é possível de forma mental por parte de quem narra. Na opinião de Kristensen (2018) a câmera de vídeo é o instrumento perfeito para a investigação científica, pela capacidade de armazenamento, a qualidade da imagem e o fácil acesso.

Ao instigar que suas histórias sejam contadas em vídeos, se proporciona ao contador destas memórias, uma segunda possibilidade de edição. Sobre a facilidade de edição e as possibilidades de alcance do vídeo digital, já se discutiu também no primeiro capítulo deste trabalho. No entanto, o uso do vídeo enquanto procedimento metodológico ainda não foi aqui trabalhado. Lomax e Casey (1998) já observavam trabalhos com vídeo em discussões científicas desde a década de 1970, tanto quanto processo quanto como dado. Para os autores, o vídeo pode ser considerado como uma forma metodológica que pode fornecer um registro fiel no que tange os objetivos da investigação.

4.2 A gravação em vídeo

O vídeo, em investigações etnográficas, na qual esta se enquadra, é reconhecido como um material de inestimável valor (Lomax & Casey, 1998). O vídeo, na opinião de Pink (2004), convida os participantes a produzirem narrativas que entrelaçam o verbal e o virtual. Toraldo et al., (2018) argumentam que as metodologias baseadas em vídeo oferecem um potencial único

para investigações multimodais. No entanto, os efeitos da gravação em vídeo sobre os participantes ainda são pouco estudados. Assim como Heider já discutia o efeito do próprio pesquisador sobre o participante, estar em frente a uma câmera afeta qualquer pessoa, ocasionando uma diminuição da naturalidade. Pink (2004) argumenta que, ao saber que será filmado, o participante já prepara a si e ao cenário que aparecerá, o que demanda algum tempo de aviso prévio. Esta preparação, segundo a autora, reflete como cada participante percebe sua contribuição e como isto afeta a sua abordagem.

Neste trabalho foi instado aos participantes que a gravação fosse realizada sem a presença do investigador, para que o contador de história pudesse escolher o melhor momento, local e formato de gravação, sem que tivesse que ficar preso a formas pré-definidas. Ao conceder esta liberdade, pretende-se observar como cada participante reage a sua filmagem. Acredita-se que a ausência do investigador contribui para uma narração com maior naturalidade, onde o participante sente-se à vontade para cortar e recomendar sua gravação, bem como para editar partes ou acrescentar trechos às memórias narradas.

Não é o simples ato de gravar, existe um efeito performativo no objeto de investigação, ao se trabalhar com vídeo, garantem Mengis et al., (2016). Whiting et al (2018) determinam que se por um lado a participação do investigador no processo de gravação em vídeo empodera o participante, por outro, introduz, simultaneamente aspectos de vigilância e de distanciamento com o objeto, neste nosso caso, as memórias. Os autores defendem que na captura de momentos íntimos é imprescindível que o controle da câmera fique por parte do participante, considera-se a busca e exposição das reminiscências um destes momentos.

Na opinião de Whiting et al (2018) esta forma de investigação com vídeos gerados pelos participantes pode ser denominada como pesquisa participativa com vídeo (*video participatory research*). De acordo com os autores ela oferece uma maior flexibilidade na quantidade de instruções dadas aos participantes, nos contatos entre investigador e participante e no fornecimento de material de filmagem (se oferecido pelo investigador ou se de propriedade do participante). Brandão (2014) utilizou-se desta técnica em sua investigação de doutoramento, apropriando-se das duas formas, a cessão de material e do uso de material do participante.

Uma das características desta investigação aqui apresentada é o fato de ser executada durante a pandemia de Coronavírus, permeada pelas restrições de circulação impostas pelos diferentes níveis de governo, prioritariamente em nível municipal e estadual. A possibilidade de uso do material de propriedade do participante tornou-se, portanto, imprescindível para a realização dela, uma vez que minimiza os contatos pessoais entre investigador e participante e reduz o manuseio de materiais por diferentes pessoas.

Nassauer e Legewie (2021) argumentam que, mesmo com o crescimento das aplicações de vídeo em pesquisas científicas, ainda não há um enquadramento metodológico com ferramentas e procedimentos de análise explícitos, bem como não foram criados critérios de qualidade. As análises de vídeos são realizadas, segundo os autores, de acordo com o arcabouço metodológico presente em cada área do conhecimento. Para suprir tal lacuna Nassauer e Legewie (2021) sugerem um formato de análise, o VDA (*video data analysis*). No entanto esta aplicação é sugerida para vídeos que captem situações como elas ocorreram na realidade, ao contrário do que se busca nesta investigação, onde os vídeos são gravados pelos próprios participantes e podem ser (re)feitos várias vezes, sofrendo as mais diversas edições.

O uso de vídeos em pesquisas etnográficas é tema abordado por Knoblauch e Schnettler (2012). Spradley (1979) define a etnografia como o trabalho de descrever uma cultura, de compreender a maneira de viver do ponto de vista de seus nativos, para o autor, é uma ferramenta útil para a compreensão do modo como as pessoas veem as suas experiências. Uma das categorias do estudo etnográfico, segundo Spradley (1979) é o estudo de um grupo restrito de pessoas. No caso desta tese, dos usuários do espaço público pelotense.

Ao se definir pelo assunto (memórias urbanas) e pelo formato (vídeos caseiros autobiográficos) o primeiro passo é a criação de um espaço virtual de coleta, armazenamento e divulgação deste material e a subsequente procura por este material.

4.3 A execução do projeto

Nesta parte será relatada a forma de execução de cada uma das fases desta investigação. A partir da pesquisa bibliográfica dois passos concomitantes foram realizados no início desta investigação, a busca por participantes interessados em compartilhar suas memórias e o desenvolvimento de um sítio na internet onde estas memórias ficassem armazenadas e disponíveis. A apresentação das etapas metodológicas se dará seguindo a ordem temporal, apresentada na linha do tempo (Figura 51).

4.3.1 A criação do website – primeira versão

Executar o projeto de um sítio na internet que respondesse aos caracteres participativo e colaborativo propostos no projeto foi o desafio proposto a dois programadores locais³⁵. Estas premissas, associadas aos temas memória e Pelotas foram discutidas pelo investigador e os desenvolvedores do sítio. Este espaço virtual deveria ser capaz de receber, armazenar e divulgar os vídeos dos participantes. Era importante que o sítio estivesse disponível quando iniciasse a

³⁵ Richard Junior e Christian Santos

busca pelas memórias, uma vez que os participantes poderiam enviar seus vídeos direto para o ambiente virtual. Em um primeiro momento se registrou o domínio www.cidadecomotela.com por um período de três anos. No mês de dezembro de 2019 foi apresentado o primeiro esboço (Figura 53).



Figura 53 - Página inicial www.cidadecomotela.com. Elaborado pelo autor

A cor azul do fundo remete à bandeira da cidade de Pelotas, tendo sido escolhido o mesmo tom presente no pavilhão. O logotipo traz a torre do Mercado Municipal, facilmente identificável pelos moradores e visitantes da cidade junto com o título do projeto. Como elemento de fundo, o próprio Mercado Municipal, observado a partir de seu Largo (Largo Edmar Fetter), ponto de encontro e palco de acontecimentos da cidade.

Para o visitante do sítio são apresentadas algumas opções de interação, a primeira, a possibilidade de assistir aos vídeos que ficariam em miniatura ao pé da página inicial, estariam ali relacionados os últimos quatro vídeos carregados. No botão branco a opção “conhecer o projeto”, nela o visitante teria informações sobre o projeto e as formas de participação, bem como sobre o autor do projeto. No botão vermelho, como forma de destaque, o visitante tinha a opção “enviar vídeo”.

Ao clicar nesta opção o visitante é direcionado ao espaço para carregar o arquivo do seu vídeo. Para o envio do vídeo era necessário que se preenchessem os campos nome e contato, somente para arquivo, pois estes dados não estariam disponíveis para os visitantes do sítio. Além disto, os participantes poderiam realizar uma breve descrição sobre o vídeo enviado e escolher a imagem que ficaria como “capa” deste vídeo (a imagem que fica quando a apresentação do vídeo ainda não iniciou). Esta escolha da capa sintoniza-se também com o

caráter participativo do projeto, uma vez que o participante tem controle das imagens apresentadas.

Para que fosse autorizado o envio do vídeo, era necessário conhecer os termos de uso do sítio. O envio só seria autorizado no momento que o participante preenchesse como “lido” este campo. Neste primeiro momento do sítio, a simples confirmação de ciência dos termos era necessária para autorizar que o material fosse disponibilizado a público, aparecendo com destaque na tela inicial do projeto

Ao se aceitar este esboço o sítio tornou-se disponível no mês de fevereiro de 2020, estando apto a receber, armazenar e divulgar os vídeos dos participantes do projeto. Como será observado no próximo item, esta disponibilidade ocorreu de forma simultânea à uma matéria na edição do jornal de notícias de maior circulação local onde o projeto era apresentado e se chamava por memórias. Nesta versão, as miniaturas de vídeo foram suprimidas da tela inicial e posicionadas mais abaixo em uma aba exclusiva para os vídeos (Figura 54).

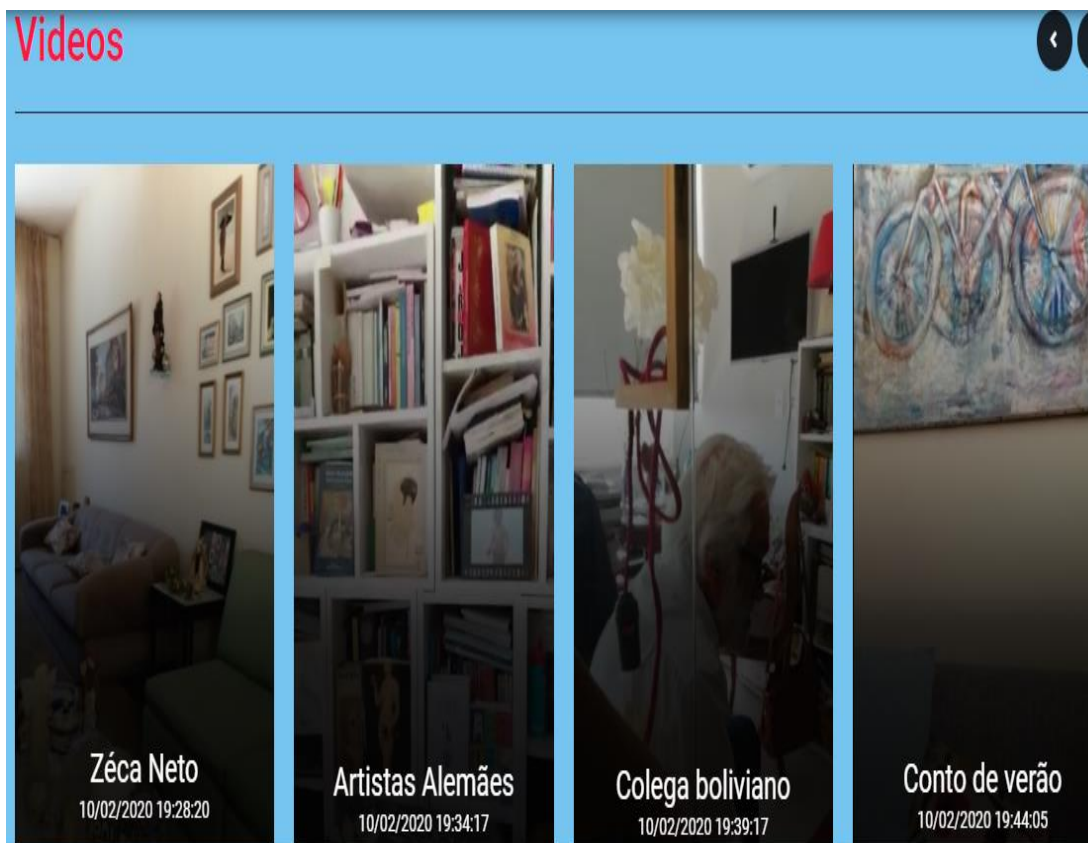


Figura 54 - www.cidadecomotela.com

No entanto foi verificado que o caráter colaborativo não estava presente no sítio. Este disponibilizava apenas funções participativas (como o envio do próprio vídeo e a possibilidade de escolha da imagem da capa). Um dos caminhos possíveis para solucionar isto era a abertura de caixas de diálogos em texto, onde os visitantes poderiam complementar histórias já existentes ou questionar pontos abordados nos vídeos. Contudo, acredita-se que o uso de textos

afetaria a forma de participação escolhida (o vídeo). Para tal, foi criada a opção “responder a este vídeo” onde aparece a possibilidade de se enviar um vídeo que ficará associado ao material original.

4.3.2 A busca por memórias

Com a primeira versão do sítio colocada no ar se deu início a uma busca por participantes que se dispusessem a partilhar suas memórias. Esta fase também passou por ajustes durante a sua execução, na busca de uma abrangência maior de histórias e de possibilidades de participação, bem como nas necessidades de se cumprir os rigores dos protocolos sanitários locais em relação à pandemia de Covid-19.

Junto com o lançamento da primeira versão do ambiente virtual, foi colocada em prática uma busca por memórias através de diversos meios. Na edição conjunta do jornal Diário Popular (jornal impresso de maior circulação no município), capa (Figura 55) e página 3 (Figura 56) dos dias 08 e 09 de fevereiro de 2020 foi divulgada uma matéria que apresenta o projeto e convida os leitores a participar do mesmo, escrita pela jornalista Michele Ferreira.



Figura 55 - Capa jornal Diário Popular. Fonte: www.diariopopular.com.br

Nesta matéria foi colocado o objetivo do trabalho, bem como a forma de participação possível. Também foi apresentado o site www.cidadecomotela.com além dos relatos de um

participante e do próprio periódico sobre uma história já presente no trabalho, a apresentação de um grupo acrobático alemão na Praça Coronel Pedro Osório (área central da cidade) no ano de 1957.

www.diariopopular.com.br

SÁBADO/DOMINGO, 8 E 9 DE FEVEREIRO DE 2020 3

ESPECIAL



Paulo Rossi - DP

Doutorado. Professor
Pedro Pinheiro é o autor da proposta

“FOI UM MARCO NA MINHA INFÂNCIA”

O guri piratiniense já morava em Pelotas. Era maio de 1957. Uma multidão aglomerava-se para assistir às três sessões do espetáculo do grupo acrobático alemão Zugspitz Artisten. “Não sei de onde eles tiravam a coragem. Era no peito e na raça”, relembra o médico Paulo Rosa, um dos primeiros a contribuir com depoimento ao projeto.

Um cabo de aço foi esticado do alto do Rex Hotel (foto abaixo) em direção ao edifício Del Grande, ao lado do Theatro Sete de Abril. Ali, os artistas esbanjavam perícia e equilíbrio. Um feito de encantar o público, de todas as idades. “Realmente, foi um marco na minha infância. Era algo muito emocionante”, reitera. Era dia de vento. E no alto-falante reverberavam as palavras *Cuidado, Alex*, em referência a Alex Schack.

A frase repetida por várias vezes ao longo das apresentações, inclusive, passou a ser adotada pela criança - em tom de brincadeira - sempre que algum amigo ia atravessar a rua, resvalava ou “atropelava” um colega, na escola - conta o psiquiatra e diverte-se. De novo.

As acrobacias geraram notícia. Foram parar nas páginas do Diário Popular, na época. Em 2015, o espetáculo também foi registrado no Almanaque do Bicentário - Volume 3. Ainda assim, o olhar de cada um dos espectadores sobre, eventualmente, uma mesma história dará, justamente, a riqueza a que a tese se propõe. (DP)

Qual a Pelotas você guarda na memória?

Projeto Cidade Como Tela busca relatos de histórias que marcaram a comunidade

Por Michele Ferreira
michele@diariopopular.com.br

Um cabo de aço é esticado nas alturas para apresentação do grupo acrobático alemão Zugspitz Artisten, no Centro Histórico de Pelotas, em 1957. O redondo da praça Coronel Pedro Osório transforma-se em ponto de encontro aos antigos carnavales. Incêndio, livros queimados e perseguição ao povo de origem alemã, também em solo pelotense, durante a 2ª Guerra Mundial, nos anos 1940. A tristeza que se espalha pelas ruas durante a enchente que atingiu cerca de 50 mil pessoas, em maio de 2004.

Os relatos integram o projeto Cidade Como Tela, da tese de doutorado do professor do curso de Hotelaria da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL), Pedro Mascarenhas de Souza Pinheiro. Um site já está no ar e conta com a participação da comunidade. Não há restrições de temas nem recortes específicos no tempo. Basta que as recordações tenham sido vivenciadas nas ruas

de Pelotas ou em espaços públicos, para que tenham a chance de ganhar diferentes versões.

“Trabalho com a ideia de que não existe apenas uma verdade em memória. Por isso, podem existir múltiplas versões de uma mesma história”, destaca Pedro. E lembra que a fase de coleta irá se estender por até três anos.

TRABALHO DEVE CULMINAR COM A INSTALAÇÃO DE TÓTENS

Os vídeos mais assistidos e os episódios que mais aparecerem entre as memórias devem compor material a ser produzido e exibido em tóten instalados, possivelmente, nos locais que estejam relacionados com as histórias; seja através de realidade virtual ou de realidade aumentada. Um conteúdo que deverá despertar a curiosidade tanto de moradores quanto de turistas.

O projeto, entretanto, não prevê recursos para concretização desta última etapa. Parcerias com o Poder Público, com o setor privado ou através de financiamento coletivo deverão assegurar a ideia, que tiraria a tese de doutorado do ambiente acadêmico e a estenderia como ferramenta direta de interação com a sociedade por prazo prolongado.

COMPARTILHE SUAS MEMÓRIAS!

É simples participar do projeto Cidade Como Tela. Basta relembrar de acontecimentos que marcaram o dia a dia da cidade e que até hoje permanecem como algo relevante também para você. Não há assuntos pré-definidos. Podem passar por cultura, arte e patrimônio. Esporte, política, religião, saúde, educação... De tragédias à exaltação e alegria. De mobilizações sociais a eventos pré-agendados, que fazem o cotidiano de Pelotas. Os relatos devem ser contados em vídeo, com tempo de duração livre. Não é obrigatório aparecer na gravação. Caso possua fotos ou documentação para ilustrar a memória, utilize o material. Do contrário, fique à vontade para escolher o cenário, aponte a câmera e solte o verbo. Há apenas duas regras para participar: ter a idade mínima de 18 anos e não citar nomes, caso vá disparar críticas durante o vídeo. Para enviar material, é necessário fazer login e preencher termo de consentimento para uso da imagem. O site é o www.cidadecomotela.com e o endereço eletrônico para fazer contato com o professor Pedro Mascarenhas de Souza Pinheiro é pedrohotelaria@hotmail.com. O doutorado é realizado junto ao programa em Artes dos Media da Universidade Lusófona do Porto, em Portugal, sob orientação da professora Andreia Pinto de Sousa.



Divulgação - DP

Acrobacia. O episódio de 1957 marcou a memória do médico Paulo Rosa

Figura 56 - Matéria Jornal Diário Popular. Fonte: www.diariopopular.com.br

Como forma de participação foi sugerido que os interessados entrassem em contato com o autor do projeto através da referida plataforma e o envio de vídeos também por este meio digital. Até este momento, o plano de trabalho incluía a coleta por memórias em eventos sociais nos diferentes bairros da cidade de Pelotas, bem como o contato com pessoas nas ruas

da cidade. Esta proposta teve que ser abandonada por conta da pandemia, que restringiu a circulação e aglomeração de pessoas na cidade desde o mês de março de 2020 até (ao menos) o presente momento (fevereiro de 2022) e ainda sem previsão de normalização.

A participação em eventos virtuais foi uma das formas encontradas para divulgar o projeto e angariar participantes. Foram diferentes ações neste sentido organizadas com participantes de diferentes áreas como cultura, patrimônio, memória e turismo. Entre estes, a participação no projeto O Assunto é Turismo³⁶ coordenado pelo professor doutor Calidon Costa e difundido através do Instagram.

4.3.3 A Segunda Versão do Sítio

Após considerações observadas na apresentação do relatório intercalar deste projeto de investigação do doutoramento e seguindo a premissa da investigação-acção baseada na avaliação e constantes ajustes no decorrer do projeto, foram alteradas alguns aspetos e funcionalidades do sítio www.cidadecomotela.com conforme apresentado na Figura 57.

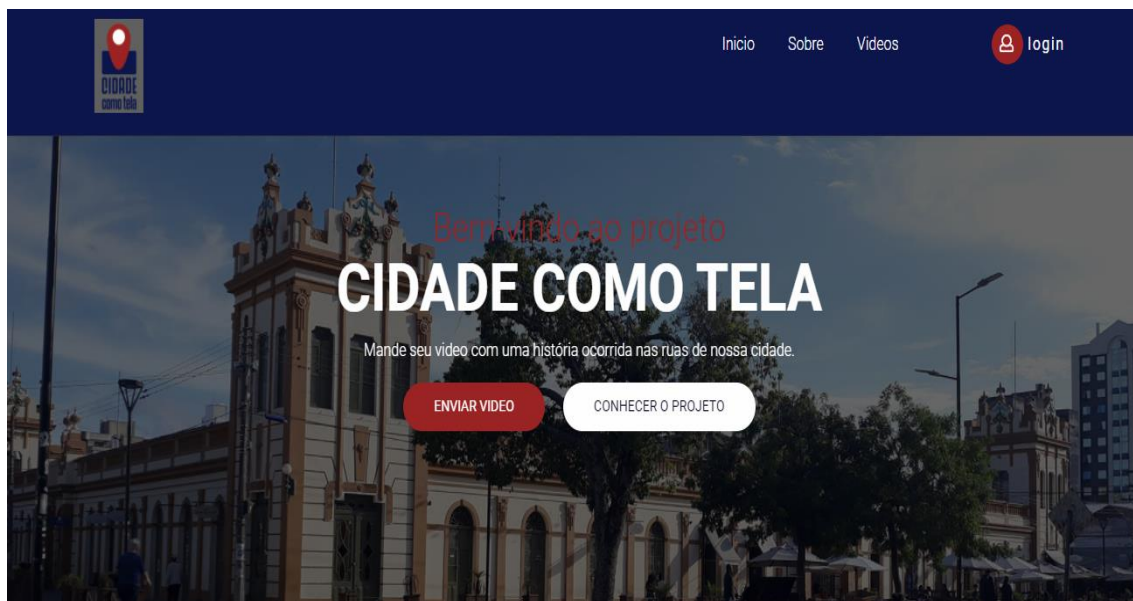


Figura 57 - Página inicial segunda versão. Elaborado pelo autor

A alteração mais fundamental em termos de resultado na investigação e na busca por um espaço, além de participativo, colaborativo, foi a inclusão do botão responder a este vídeo, comentado na secção acima. Esta funcionalidade incorporou ao projeto uma de suas premissas, a de que as memórias poderiam ser complementadas e/ou confrontadas por outros participantes de um mesmo evento, ou, até mesmo, por outras memórias ocorridas no mesmo espaço.

³⁶ Também disponível em seu canal no YouTube a partir do link <https://www.youtube.com/watch?v=SbHXDV-yKvs>



Figura 58 - Um pouco sobre nossas histórias. Elaborado pelo autor.

Foram incorporadas, na tela inicial do sítio, duas novas secções, a primeira, chamada “um pouco da nossa história”, conforme Figura 58, apresenta, em forma de carrossel (com botões para correr para o próximo vídeo ou para o vídeo anterior) os vídeos mais assistidos. Outra secção foi denominada “últimos vídeos” (Figura 59), que coloca a disposição do usuário os vídeos mais atuais carregados na plataforma. Tais alterações foram consideradas para contemplar tanto aqueles visitantes que já conhecem o projeto (indicando os vídeos mais novos), como aqueles que acessam pela primeira vez (indicando os vídeos mais vistos).

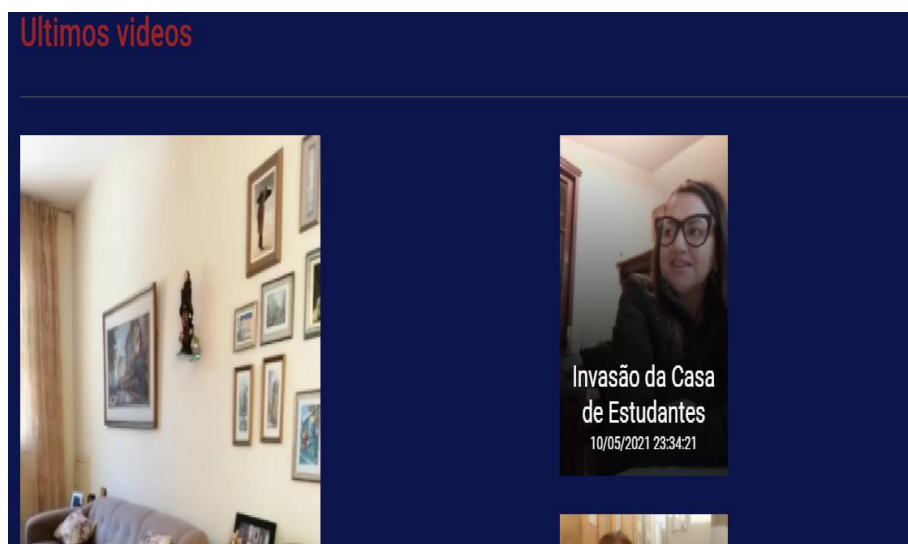


Figura 59 - Últimos vídeos. Elaborado pelo autor

Para além destas alterações funcionais, outras, de ordem estética, foram realizadas. A primeira foi a troca do logotipo do projeto (Figura 60), esta troca foi realizada para que a identidade do sítio coincidissem com a do material gráfico utilizado para a busca pelas memórias, como será abordado na sequência deste capítulo. O logotipo antigo apresentava elementos da cidade de Pelotas, como a tonalidade do azul utilizado (o mesmo do pavilhão municipal) e o

contorno da torre do relógio, presente no Mercado Público local. Já o novo logotipo busca referências do próprio projeto na sua composição.

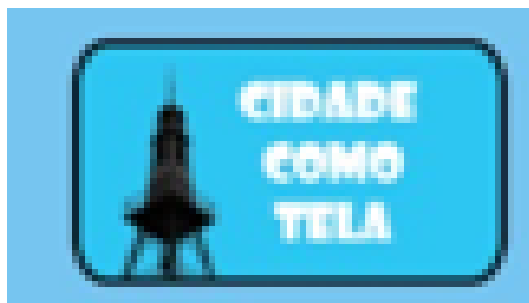


Figura 60 - Logotipos. Elaborado pelo autor.

Foi pensado em um logo identificasse ao usuário (tanto do sítio virtual quanto do espaço público) as prerrogativas do projeto: tanto a tela (considerando a tela no conceito espaço para desenvolver das ações, quanto a tela do computador/*tablet/smartphone* utilizado para aceder as informações).



Figura 61 - Modelos logotipo segunda versão. Elaborado pelo autor.

Ao mesmo tempo foram imaginados logotipos para diferentes usos durante o projeto (Figura 61). Uma que contenha apenas o símbolo imaginado e outra com o mesmo símbolo e o nome do projeto. Tendo o símbolo e o texto sendo mais indicados para espaços e apresentações

horizontais e apenas o símbolo em espaços reduzidos ou onde o logotipo completo já tenha sido apresentado anteriormente.

A escolha das novas cores do sítio seguiu também a influência do logotipo. Em busca de maior harmonia entre os diferentes ambientes da investigação. No novo sítio, bem como no logotipo, predominaram as cores azul, vermelho e branco. O azul simbolizando o conhecimento almejado pelas narrativas e o armazenamento de dados; o vermelho relacionado às experiências que serão contadas; e o branco como representação da cor de todas as cores, explicitando a intenção de se buscar o mais democrático acesso possível ao projeto e seus resultados. A tipografia escolhida foi a Kenyan Coffee, em sua versão regular. A pequena distorção nas letras busca trazer um pouco da estética de uma cidade.

4.3.4 Cartazes e flyers

Já com a nova identidade visual e na tentativa de buscar uma participação mais democrática, em meio a pandemia, foram lançados dois subterfúgios. A divulgação do projeto através de cartazes afixados em espaços públicos autorizados pela administração local nas diferentes regiões da cidade de Pelotas, a saber, Areal, Barragem, Centro, Colônia, Fragata, Laranjal, São Gonçalo e Três Vendas (Figura 62).

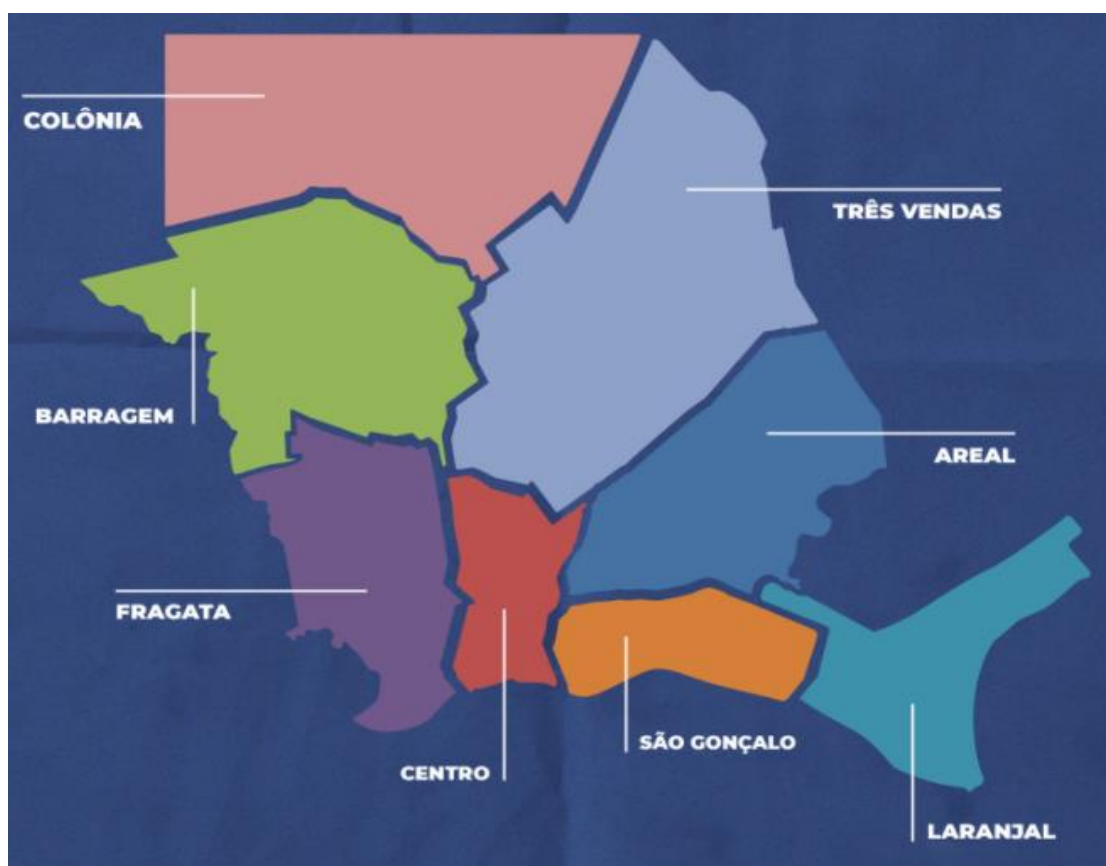


Figura 62 - Regiões de Pelotas. Fonte: www.pelotas.com.br

Os cartazes continham o nome, o logotipo do projeto e as cores pensadas para a segunda versão do sítio (a que estava em funcionamento quando da afixação destes), a chamada para as memórias, um QR (Quick Response) Code que direcionava o usuário direto para uma conversa através do aplicativo WhatsApp, o número de WhatsApp criado para este projeto e uma foto de um local emblemático da cidade (Figura 63).





Figura 63 - Cartazes convite participação. Elaborado pelo autor.

Estes locais foram escolhidos para que as diferentes regiões da cidade fossem representadas no material, sendo um local de cada um dos bairros pelotenses retratados. Optou-se também pela disposição dos cartazes de forma que o bairro representado na foto não fosse o bairro onde estava afixado o cartaz, para que houvesse a ideia de que as histórias poderiam ter como palco qualquer espaço do município.

Esta forma de divulgação veio para substituir a proposta original da investigação, que previa a busca das histórias no espaço público, em contato direto com os usuários destes locais nos diferentes bairros da cidade. Uma vez que esta ideia foi impossibilitada pela pandemia, buscou-se assim outra forma de relação do projeto com o próprio espaço já que se acredita que estes são catalisadores destas memórias.

Outra forma proposta foi a impressão de flyers de apresentação do projeto. Foram impressos 350 flyers, respectivos a 0,1% da população local (aproximadamente 343 mil

habitantes no Censo de 2020), estes foram colocados em caixas de correio de residências de cada uma das regiões acima, de acordo com sua população (Tabela 1)

Região	População Estimada	Flyers
Areal	78 mil	80 unidades
Barragem	5 mil	08 unidades
Centro	60 mil	60 unidades
Colônia	22 mil	22 unidades
Fragata	80 mil	80 unidades
Laranjal	45 mil	45 unidades
São Gonçalo	28 mil	30 unidades
Três Vendas	25 mil	25 unidades

Tabela 1 - flyers distribuídos. Elaborado pelo autor

A distribuição do material ocorreu no mês de dezembro de 2020, sendo a escolha das residências realizada de forma aleatória. Foi priorizada a entrega em diferentes ruas da mesma região, sendo depositado o *flyer* em caixas de correio, para minimizar o contato com moradores e respeitar os protocolos sanitários vigentes de distanciamento. Junto ao material gráfico foi anexada uma carta contendo a explicação do projeto, como mostra a Figura 64. Ambos foram depositados em um saco plástico devidamente esterilizado.



Figura 64 - Conteúdo depositado nas caixas de correio. Elaborado pelo autor.

Para a imagem do *flyer* (Figura 65) optou-se por um elemento também vinculado à história do município e que passasse a impressão de que pudesse ser levado e não associasse o projeto diretamente a um local específico da cidade. Com esta finalidade em mente foi escolhida uma imagem dos doces finos pelotenses, tombados como patrimônio imaterial nacional pelo IPHAN (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional). Estes doces foram inscritos no Livro de Registro dos Saberes do supracitado Instituto no mês de maio de 2018.

Segundo o IPHAN (2018)³⁷ a integração entre os elementos materiais e imateriais é tem fundamental importância para que se compreenda a dimensão das tradições, memórias e identidade da nação brasileira. O órgão estatal salienta ainda que: “Pelotas encontra-se no epicentro de uma região doceira que abarca uma multiplicidade de saberes e identidades sob a forma de duas tradições, a dos doces finos e a dos doces coloniais”.



Figura 65 - Flyer e carta de apresentação. Elaborado pelo autor.

A carta de apresentação do projeto (Figura 65) contém, além da própria apresentação, um convite para que o leitor participe com o envio de seu vídeo e divulgue o trabalho em suas redes sociais, efetuando a marcação do autor e do projeto através da hashtag #cidadecomotelapelotas. Quando da concepção do projeto, nunca houve intenção de se criar uma rede social própria do Cidade Como Tela, uma vez que estaria sujeita à mesma rede de relacionamentos do autor. Ao se solicitar que as pessoas compartilhassem o projeto em suas próprias redes sociais, buscava-se romper a bolha de relacionamentos.

A necessidade de adaptação às restrições impostas pela pandemia, que impediram a busca por memórias diretamente no espaço público, como projetado no começo desta investigação e a intenção de não se atingir apenas os contatos virtuais do investigador foram os elementos que ordenaram esta ação. Após o início do recebimento do material, passou-se a próxima fase, onde se buscou relacionar as memórias coletadas com o espaço onde ocorreram.

³⁷ – disponível em www.portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/1767/ - acesso em 03 de outubro de 2021

4.3.5 O Mapeamento das Memórias

A relação da memória com o espaço físico começa a ser averiguada nesta fase da investigação. As memórias mapeadas foram aquelas recebidas até o final do mês de fevereiro de 2021. Em um primeiro momento foram averiguados os locais onde ocorreu cada uma das histórias narradas. Em seguida, com o auxílio do aplicativo Google Maps, foram descobertos os dados de latitude e longitude destes locais, para que fossem inseridos no software Quantun Gis.

Para organização do material foi confeccionada uma tabela (Tabela 2) no software Microsoft Excel contendo as informações acima descritas. Os nomes dos vídeos aqui mencionados foram definidos pelo investigador, para facilitar a compreensão e o local dos acontecimentos foi retirado da narração de cada uma delas. Quando a história possuía mais de uma referência de espaço, optou-se por utilizar aquele de onde começava.

Tabela 2- Nome do vídeo, local e coordenadas

	Part	Nome do Vídeo	Local	Latitude	Longitude
1	1	Amoreiras	Antônio dos Anjos	31º 45' 26" S	52º 19' 59" O
2	2	Assalto no Porto	Centro de Artes	31º 46' 50" S	52º 20' 21" O
3	3	À procura da unha perfeita	Gonçalves Chaves	31º 46' 23" S	52º 20' 25" O
4	3	Os casarões de Pelotas	Casarão 8	31º 46' 13." S	52º 20' 24" O
5	4	Memórias da Bom Jesus	Bom Jesus	31º 45' 14" S	52º 18' 13" O
6	5	Aprendendo a ler	Mercado Público	31º 46' 13" S	52º 20' 32" O
7	6	Vida na rua	Praça Coronel Pedro Osório	31º 46' 11"S	52º 20' 28" O
8	7	O rei da Bento Gonçalves	Bento Gonçalves	31º 46' 38"S	52º 20' 24" O
9	8	Luzmarino Zuluaga	Praça Coronel Pedro Osório	31º 46' 11"S	52º 20' 27" O
10	9	A noite mais fria do ano	Bares do Porto	31º 46' 51"S	52º 20' 22" O
11	10	A eleição do prefeito	XV de Novembro	31º 46' 21"S	52º 20' 34" O
12	10	Kleiton e Kledir	Mercado Público	31º 46' 13" S	52º 20' 32" O
13	11	Carnaval da XV	XV de Novembro	31º 46' 14" S	52º 20' 32" O
14	11	Blocos infantis	XV de Novembro esquina 7 de setembro	31º 46' 04"S	52º 20' 28" O
15	11	Pedidos ao Negrinho do Pastoreio	Estátua Negrinho do Pastoreio	31º 45' 33"S	52º 20' 42" O
16	11	A antiga rodoviária	Marechal Deodoro esquina Lobo da Costa	31º 46' 09"S	52º 20' 43" O
17	12	Memórias do Laranjal Praia Clube	Laranjal Praia Clube	31º 45' 42"S	52º 13' 47" O
18	13	A cúpula do Grande Hotel	Grande Hotel	31º 46' 14"S	52º 20' 28" O
19	12	Sereias da Lagoa	Praia do Laranjal	31º 45' 40"S	52º 13' 41" O
20	14	De carona com o Corcel	Bento Gonçalves	31º 45' 33"S	52º 20' 40" O
21	15	Lembranças da Vila da Palha - Santa-Hilaire	Saint-Hilaire	31º 44' 48"S	52º 17' 08" O
22	16	Sala de estar do Porto	Porto	31º 46' 36"S	52º 20' 19" O
23	17	Aula na praça	Praça Coronel Pedro Osório	31º 46' 12"S	52º 20' 25" O
24	8	O equilibrista Alex	Praça Coronel Pedro Osório	31º 46' 09"S	52º 20' 29" O
25	19	Ovnis no Laranjal	Praia do Laranjal	31º 45' 28"S	52º 13' 41" O

26	20	Carnaval no redondo da praça	Praça Coronel Pedro Osório	31º 46' 11"S	52º 20' 27" O
27	20	Pelotas na Segunda Guerra	Igreja Luterana	31º 45' 34"S	52º 20' 14"O
28	20	A professora alemã	Instituto de Educação Assis Brasil	31º 45' 24"S	52º 20' 01"O
29	20	Zeca Neto	XV de Novembro	31º 46' 10"S	52º 20' 23"O
30	12	A travessia	Praça Coronel Pedro Osório	31º 46' 09"S	52º 20' 29"O
31	12	Ciclista na praça	Praça Coronel Pedro Osório	31º 46' 11"S	52º 20' 27" O
32	21	O comércio da Andrade Neves	Calçadão da Andrade Neves	31º 46' 04"S	52º 20' 31" O
33	21	As festas na colônia	Monte Bonito	31º 38' 04"S	52º 25' 45"O
34	22	Ele Não	Mercado Público	31º 46' 13" S	52º 20' 32" O
35	23	Dias de prova	Jockey Club	31º 43' 47"S	52º 20' 08"O
36	23	Desfile de carnaval	Praça da Alfândega	31º 46' 54"S	52º 20' 08"O
37	24	O violonista do trapiche	Trapiche do Laranjal	31º 46' 20"S	52º 13' 33"O
38	25	Enchente no laranjal	Praia do Laranjal	31º 45' 51"S	52º 13' 41"O
39	26	De bicicleta com o Corcel	Santa tecla e Avenida	31º 45' 34"S	52º 20' 36"O
40	25	Contos sobrenaturais da cidade de Pelotas	Gonçalves Chaves próximo Assis Brasil	31º 45' 23"S	52º 20' 00"O
41	21	Pelotense x Gonzaga	Colégio Pelotense	31º 45' 34"S	52º 20' 46"O
42	21	A vergonha do Negrinho do Pastoreio	Estátua Negrinho do Pastoreio	31º 45' 33"S	52º 20' 42" O
43	21	O movimento do Cine Avenida	Cine Avenida	31º 45' 35"S	52º 20' 31"O
44	21	A saída do Pelotense	Colégio Pelotense	31º 45' 34"S	52º 20' 46"O
45	21	Os casamentos na catedral	Catedral Metropolitana	31º 45' 50"S	52º 20' 17"O
46	21	Acompanhando o carnaval do Diamantinos	Clube Diamantinos	31º 45' 50"S	52º 20' 11"O
47	27	Respostas do rei da Bento Gonçalves	Bento Gonçalves	31º 46' 38"S	52º 20'24" O
48	27	O fim da festa	Clube Diamantinos	31º 45' 50"S	52º 20' 11"O
49	27	A moto do pai	Prolongamento da Bento	31º 45' 50"S	52º 20' 58"O
50	28	Elvis não morreu	Colégio Pelotense	31º 45' 34"S	52º 20' 46"O
52	29	Banda da Lagoa	Praia do Laranjal	31º 45' 40"S	52º 13' 41"O
51	29	Guerra de papais-noéis	Praia do Laranjal	31º 45' 51"S	52º 13' 41"O

Fonte: elaborado pelo autor

Vale ressaltar aqui que a coleta de histórias segue aberta pelo sítio do projeto (www.cidadecomotela.com), no entanto, para fins de análise, foram consideradas as memórias recebidas até o mês de março de 2021. Com as histórias já relacionadas aos seus respectivos espaços, deu-se início o processo de criação do roteiro turístico, mais bem explicado no próximo item.

4.3.6 Criação do Roteiro

Como já salientavam Ruschmann (2003) e Djurica e Djurica (2010) o turismo é composto por uma tríade, atrativos, acessos e facilidades. Os atrativos podem ser classificados em naturais e artificiais, e representam tudo aquilo que motiva o viajante a visitar um determinado local. Os acessos são as formas que o visitante se utiliza para chegar ao destino e aos atrativos, tanto no que diz respeito as malhas aéreas e viárias (existência e condições) quanto aos meios de

transporte disponíveis para este fim e sua oferta no destino. Por fim as facilidades são tudo aquilo que complementam a estada de um turista no destino (hotéis, restaurantes, agências de turismo etc.).

Esta tríade deve ser considerada na montagem de um roteiro turístico, tendo por objetivo tornar a permanência do viajante no destino mais agradável e interessante. Para tal, após identificar no mapa os locais onde ocorreram as histórias foi realizado o mapeamento de atrativos existentes nas imediações de cada um destes pontos, para complementar a experiência do turista, bem como foram identificadas as melhores formas de acesso e as facilidades existentes nas imediações de cada um dos pontos focais.

Este roteiro será oferecido na aplicação Pelotas Tem, desenvolvida pela Secretária Municipal de Desenvolvimento Econômico e Turismo da cidade de Pelotas. Nesta aplicação já constam diferentes roteiros existentes no município de Pelotas, entre eles: Pelotas-Patrimônio Cultural Brasileiro; Pelotas Colonial; e Praias do Laranjal. Esta parceria com o órgão oficial do município tem por objetivo a mais rápida implantação e divulgação deste roteiro uma vez que não serão despendidos recursos próprios para este fim.

No entanto, para acessar a estas informações e tornar presente à relação entre a memória, o virtual e o lugar, optou-se por marcos disruptivos na paisagem urbana. Elementos afixados no espaço urbano que chamem a atenção do turista/morador passante (Figura 71). Bogalheiro (2021) disserta sobre o pensamento de Carl Einstein (É pelo espaço que se resiste ao tempo), “e talvez este pressuposto que se admita que as imagens tenham pertencido ao espaço – e as suas infindáveis superfícies de inscrição e reflexão (Bogalheiro, 2021, p.34). É justamente nisto que se assenta este projeto. Ao propor este conceito de um material disruptivo que alie a imagem atual do espaço com a inscrição do desenho associado à história ali ocorrida.

Este conceito do espaço urbano como palimpsesto de acontecimentos, discutido na revisão teórica desta tese apresenta-se, de forma prática nesta fase da investigação. É aqui que se busca este encontro espaço/tempo proporcionado pelas memórias contadas e, principalmente, pela criação de novas memórias a partir da participação no projeto. Espera-se que, ao entrar em contato com estes elementos disruptivos, e posterior, com as histórias narradas, o usuário do espaço público passe também a ter lembranças daquele mesmo espaço, a o observar de forma diferente a partir de então e desenvolver assim relação maior de identificação com o espaço.

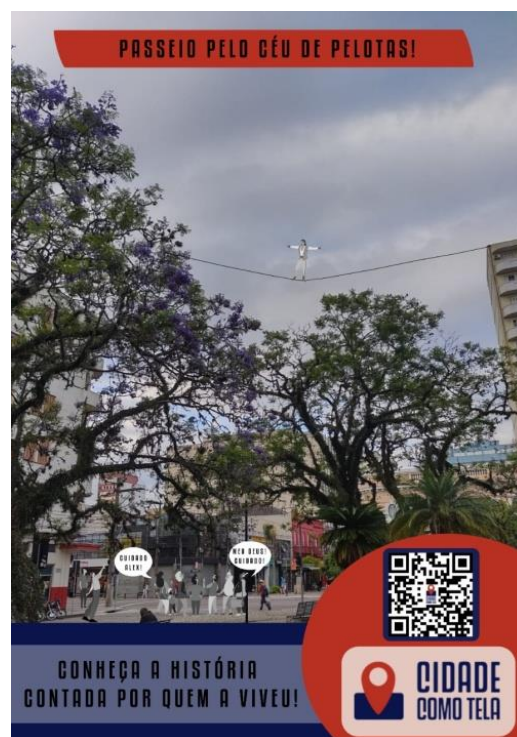
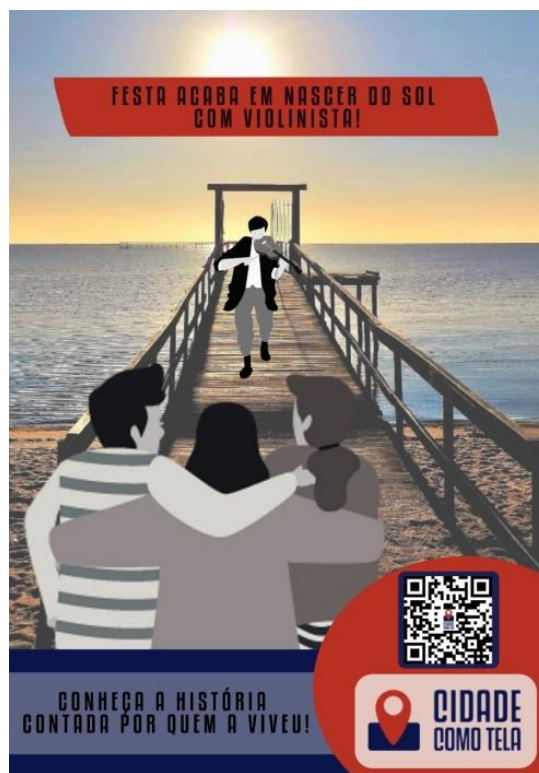




Figura 66 - Elementos disruptivos de paisagem. Fonte: elaborado pelo autor

Neste elemento é colocado um QR Code que direciona o usuário ao vídeo relativo à memória que ocorreu naquele espaço. A escolha por esta forma se deu por algumas facilidades consideradas importantes para esta investigação. A primeira, como o próprio nome já refere (*Quick Response Code*) por ser um código que, de acordo com Wang e Yang (2013) decodifica

a informação em alta velocidade, o que propicia que o usuário do espaço público não leve muito tempo a acessar o conteúdo.

Esta tecnologia, como considera Al-Khalifa (2011) foi desenvolvida como uma evolução dos códigos de barras lineares (Figura 72), sendo o QR Code criado em duas dimensões. Este código surgiu no ano de 1994 em uma empresa de automóveis japonesa. A altura a Denso Corporation (responsável pela criação) optou por não utilizar as patentes associadas ao QR Code, o que possibilitou a rápida expansão do seu uso.



Figura 67 - Código de barras. Fonte: <https://ibid.com.br/blog/codigos-de-barras-conheca-os-8-tipos-existentis/>

Wang e Yang (2013) comentam sobre outras características deste código, uma delas, vital para um projeto que dialoga com o espaço público, a capacidade de correção dos erros, que permite que os dados armazenados sejam acessados mesmo que partes substanciais do código estejam avariadas (Wang & Yang, 2013), o que significa que, de acordo com Lin et al (2015) um leitor de QR code não precisa ler todos os pixels corretamente. Para um material gráfico sujeito a qualquer influência (condições de uso, climáticas, entre outras).

Esta possibilidade de leitura do código mesmo que não esteja completo possibilitou a implantação de recursos estéticos. Rosado da Luz (2016), amparada na opinião de Qiao et al (2015) comenta que este tipo de código não é classificado como estético, não tem apelo visual, uma vez que a principal razão de sua implantação foi a leitura rápida e ampla. Ao poder se substituir alguns elementos do código, sem prejuízo à sua função pode o tornar mais chamativo (Lin et al, 2015). Neste trabalho optou-se por utilizar o logotipo criado para o projeto, no centro do QR Code (Figura 73), nas versões colorida e preto e branco), estratégia observada por Qiao et al (2015).

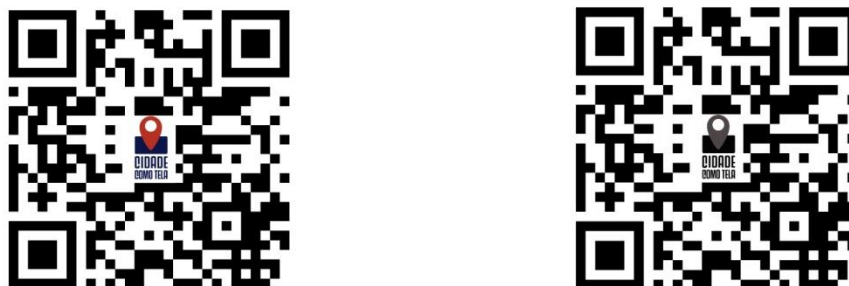


Figura 68 - Códigos QR com o logotipo do projeto. Fonte: elaborado pelo autor

Outra facilidade que dialoga com o projeto na busca de um caráter mais democrático é trazida por Rosado da Luz (2016, p.2). A autora considera que “uma das maiores vantagens do QR Code é a capacidade de ser lido através de aplicações gratuitas em smartphones, o que torna o acesso à informação quase instantâneo e acessível à grande maioria das pessoas”.

Rosado da Luz, em sua dissertação apresentada no ano de 2016 na *Lisbon School of Economics & Management*, da Universidade de Lisboa, intitulada: A intenção de adoção do QR Code em Portugal pelos utilizadores finais; lista uma série de usos possíveis deste tipo de código. Estes usos levantados pela investigadora portuguesa e outros levantados pelo autor desta investigação podem ser observados no Apêndice 5 desta tese.

O uso do QR Code no turismo também é alvo de debates científicos, principalmente depois do capítulo de livro publicado por Katlav (2020) denominado *QR Code applications in tourism*, lançado no *Handbook of research on smart technology applications in the tourism industry*. O uso do código no turismo cultural foi investigado em uma investigação realizada na cidade de Bragança (Portugal).

No artigo assinado por Gutierrez et al., (2020) os turistas que responderam ao inquérito afirmaram, em sua maioria (82,4%) utilizar esta ferramenta. Os autores consideram que, de forma geral, os respondentes consideraram com o uso do QR Code para valorização de bens e monumentos culturais. Para Gutierrez et al., (2020) a adoção de novas tecnologias no turismo pode contribuir com a economia local, aumentar o número de visitantes e permitir maior acesso à informação, autonomia e inclusão social.

A avaliação desta ferramenta, no que tange a esta investigação será realizado de duas formas: a primeira, como um dos tópicos de discussão do grupo focal proposto e a segunda, através do inquérito realizado com os usuários do espaço público pelotense. Este inquérito, sua construção, aplicação e avaliação serão mais bem detalhadas na sequência deste capítulo de metodologia.

Outro elemento afixado no espaço público (Figura 74) tinha também intenção de chamar a atenção do passante para a história que havia ocorrido naquele local. No entanto, este componente visual apresentava também outros locais da cidade onde havia vídeos no sítio do projeto. Este elemento foi pensado para que o usuário tomasse conhecimento de que além daquele vídeo retrato outros também compõem o projeto.

Os locais no mapa foram marcados com o símbolo do projeto e a frase título do elemento visual, neste caso “você sabia que neste local caminharam no céu de Pelotas?” refere-se diretamente à história ali ocorrida de forma a chamar a atenção de criar curiosidade em quem a observa.



Figura 69 - - Mapa com histórias próximas. Elaborado pelo autor

Após posicionar cada história em seu local de ocorrência, foi possível passar à próxima fase do projeto e buscar seu relacionamento com o turismo. Para tal foi realizada uma caminhada exploratória com profissionais e investigadoras da área, como será apresentada na próxima seção.

4.3.7 As caminhadas exploratórias e o grupo focal

Para explorar com maior profundidade esta relação memória x espaço e turismo, foram conduzidas caminhadas exploratórias (exploratory walks). Esta técnica metodológica já foi aplicada em diferentes situações. Evans e Jones (2011) comentam que esta forma de investigação gera dados mais ricos pois os participantes são a toda hora estimulados pelos significados e conexões que realizam com o espaço. Para estes autores, esta metodologia resulta em melhor compreensão do lugar.

Savic (2018) salienta que esta técnica expande as formas individuais de relação com a paisagem cultural e o patrimônio. Na visão de Rositer e Gibbons (2011) ela facilita que se “tropece” em tesouros escondidos que ajudam a moldar o conhecimento urbano. Na opinião de Henshaw (2014) esta é uma metodologia bastante útil, porém pouco utilizada para a compreensão das atividades cotidianas e das memórias dos lugares. A autora se utilizou da técnica na concepção do seu livro *Urban Smellscapes: understanding and designing city smell environments*.

A esta prática De Certeau dedica um capítulo inteiro de seu livro a invenção do cotidiano (1999, original *L'invention du quotidien*, 1980). Para o autor caminhar pela cidade é uma prática espacial que habilita o indivíduo a criar seu próprio significado ao espaço urbano, conferindo-lhe sentido e vida. Para o autor (1999, p. 176) “os jogos dos passos moldam espaços. Tecem os lugares. São sistemas reais cuja existência faz efetivamente a cidade”.

Savic (2018) que se utilizou desta técnica das caminhadas exploratórias na construção de sua tese sobre o patrimônio cultural intangível na cidade do Porto a considera como diferente do *flâneur* ou de uma caminhada urbana sem maiores preparações, quando se aprecia mais a parte estética. O trabalho preparatório desta ferramenta metodológica, segundo a autora, envolve uma preparação significativa e uma investigação prévia em locais específicos e em sua história urbana.

Também em investigações científicas na área das artes esta metodologia já foi utilizada, um dos exemplos é o trabalho de Lucy Lippard editado em 1997, denominado *The Lure of the Local*. Nele a autora comenta que a atração de um lugar (*lure of the local*) está embutida na capacidade que sustentam para especificidades do local, arte pública local responsável e fotografias que compartilham os objetivos de uma geografia humanista. A autora (1997, p.17) comenta que a caminhada “oferece uma forma sem paralelo de se abrir para o espírito do lugar e para suas histórias”.

Ainda sobre o trabalho de Lippard (1997) e a presença da arte no espaço público, para a autora a criatividade humana é parte integral da teia formada pelo espaço, história, cultura e lugar. Artistas estão, cada vez mais olhando em seu entorno para registrar o que veem ou o que gostariam de ver em seus ambientes. Ainda Lippard comenta que estão expandindo seus horizontes assentando sobre discussões em temas como geografia cultural, estudos culturais, sociologia, folclore e literatura. Lippard (1997) disserta também sobre algo discutido ainda no referencial teórico desta tese, a orientação de muitos artistas de utilizar o espaço público para inserirem-se na arte ativista.

Um quarto de século distancia o trabalho de Lippard desta tese e, como mostra a extensa produção acadêmica na área, estas discussões seguem presentes. Um dos exemplos é o livro editado pelos professores Manuel Bogalheiro, Isabel Babo e João Sousa Cardoso no ano de 2021, denominado *Expressões Visuais Disruptivas no Espaço Público* onde a caminhada na urbe é parte essencial para a captação das imagens que alicerçam o trabalho. Como bem comenta Álvaro Domingues no prefácio do trabalho (*Paredes que falam*):

Trazida para as paredes, expostas aos passantes, os signos e as mensagens da arte adquirem essas territorialidades múltiplas, ora exprimindo posições políticas e expondo

fracturas, significados, intencionalidades ou modos de entendimento do mundo.
(Domingues, 2021, p.13)

A intenção de se usar as paredes para afixar estes elementos disruptivos de paisagem e que marcam os locais onde ocorreram as histórias recolhidas para esta investigação sempre foi uma intenção, desde que se iniciou a investigação, porém se intensificou com a consideração do filósofo italiano Emanuele Coccia, em trecho do livro *O Bem nas Coisas: a publicidade como discurso moral*. Para uma melhor relação da frase com o objetivo utilizado nesta tese, a frase será apresentada em foto (Figura 75), retratada no espaço público da cidade do Porto e presente no capítulo escrito por Ricardo Campos (*A parede é a coisa política por excelência*), no livro *Expressões Visuais Disruptivas no Espaço Público*.

Esta relação da investigação com o espaço público foi buscada durante toda a tese. A priori se optou pela busca por estas histórias também se utilizando deste espaço, o que foi impossível devido a pandemia. No entanto, a opção pela afixação de cartazes ativando e convidando à participação no projeto, e cartazes pensados para colocação em espaços de fluxo pedonal, em detrimento a outras formas, como redes sociais, foi tendo em consideração o espaço público como catalisador destas memórias.

Este segundo momento de utilização das paredes, como forma de conhecer e interagir com o projeto e com as memórias de seus conterrâneos baseou-se nesta mesma linha, da consideração do espaço urbano (e de suas paredes) como o mais democrático, como, citando Coccia (2017), utilizando-se dos muros não para proteger, mas para partilhar projeções imaginárias, um espaço para falar de si, da sua história. Estes cartazes, elementos disruptivos de paisagem, com os *QR Codes* serão avaliados em dois momentos, na realização do grupo focal, logo após a caminhada exploratória e no inquérito com os usuários do espaço público.

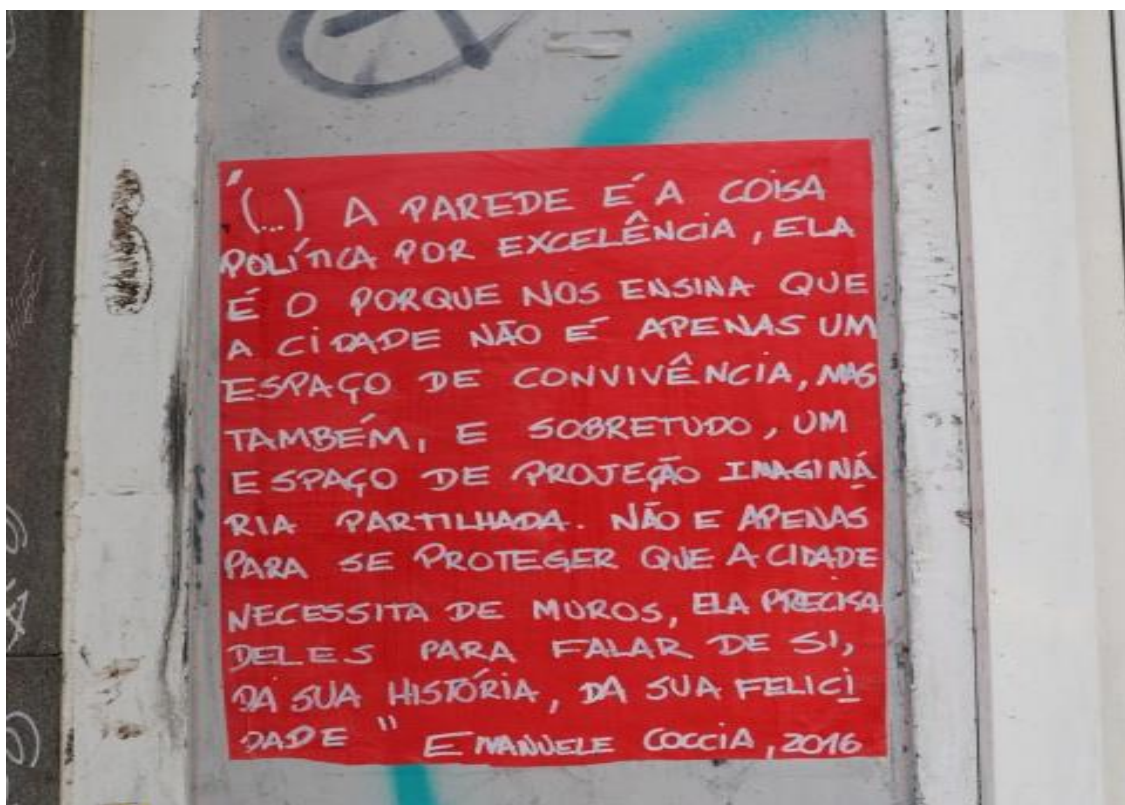


Figura 70 - A parede é a coisa política por excelência. Fonte: Campos (2021)

Para realizar a caminhada exploratória foram convidadas quatro profissionais relacionadas ao turismo urbano que não possuíam relação com o projeto ou participação com o envio de vídeos. Para um debate mais amplo sobre o projeto, deu-se prioridade ao convite de profissionais que atuam nas diferentes áreas do turismo que tangenciam esta investigação. São elas:

- Cristiane Berselli, graduada em turismo pela Universidade Federal de Pelotas, especialista em gestão pública e desenvolvimento regional pela mesma universidade. mestra em turismo e hotelaria pela Universidade do Vale do Itajaí (Brasil) e doutoranda em turismo e hotelaria pela mesma universidade. É turismóloga na Prefeitura Municipal de Canguçu (Rio Grande do Sul/Brasil) e conselheira no Conselho Municipal de Turismo da mesma localidade. Atua, prioritariamente, nos temas turismo, cultura e identidade.
- A professora Gisele Silva Pereira, graduada em turismo pela Universidade de Caxias do Sul (Brasil), mestra em turismo pela mesma universidade e doutora em ciências da engenharia ambiental pela Oxford Brookes University (Inglaterra). Atual coordenadora do grupo de pesquisa em percepção e avaliação do ambiente construído e natural pelo usuário. Membro da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Turismo (ANPTUR - Brasil), da Academia Internacional para o Desenvolvimento da Pesquisa em

Turismo no Brasil (ABRATUR) e da International Association People-Environment Studies (IAPS).

- Liliane Caldas, graduada em turismo pela Universidade Católica de Pelotas, mestra em dirección y planificación del turismo pela Universidade de Málaga (Espanha) e doutoranda em desenvolvimento regional pela Universidade de Santa Cruz do Sul (Brasil). Coordenava a área de turismo da Secretaria Municipal de Desenvolvimento Econômico e Turismo da Câmara Municipal de Pelotas, órgão responsável pela elaboração das políticas públicas vinculadas ao turismo da cidade.
- A professora Sarah Marroni Minasi, graduada em turismo pela Universidade Federal de Pelotas (Brasil), mestra em desenvolvimento regional pela Universidade de Santa Cruz do Sul (Brasil) e doutora em turismo e hotelaria pela Universidade do Vale do Itajaí (Brasil). Pesquisadora do Instituto de Geografia Urbana, Estudos Turísticos e Geoinformação na Universidade de Lodz (Polônia), do Centro de Observação e Estudos Regionais (CORE – Brasil) e do Grupo de Estudos do Extremo Sul (FURG – Brasil), além de membro da Academia Internacional para o Desenvolvimento da Pesquisa em Turismo no Brasil (ABRATUR).

O convite foi enviado através de carta eletrônica para o endereço pessoal de cada uma das envolvidas, no dia 02 de novembro de 2021, informando as duas formas de participação (Caminhada Exploratória e Grupo Focal) e solicitando o aceite. Vale lembrar que esta atividade só foi permitida com o abrandamento das medidas restritivas que limitavam a permanência de grupos de pessoas em espaços públicos. Foi necessário realizar esta caminhada exploratória em duas datas diferentes, para diminuir a quantidade de pessoas reunidas em uma única vez.

Da primeira fizeram parte a professora Cristiane Berselli e a antiga coordenadora da área de turismo do município, Liliane Caldas. A atividade ocorreu no 19 de novembro de 2021, com início às 14 horas. Já a segunda atividade, contemplada pelas professoras Gisele Pereira e Sarah Minasi desenrolou-se na semana seguinte, 26 de novembro. O ponto de encontro foi a Praça Coronel Pedro Osório, espaço responsável por doze das histórias contidas na investigação (considerando sete na praça e cinco nas imediações).

Em um primeiro momento reuniu-se as convidadas para uma explicação sobre o projeto, apresentação dos objetivos e da metodologia da investigação, considerações sobre as histórias apresentadas, os locais de ocorrência e a forma de participação. Também foi comentado sobre os constructos aplicados na pesquisa, para posterior discussão no Grupo Focal. Em seguida partiu-se para a caminhada exploratória, percorrendo os locais que serviram de palco para as

memórias narradas. Para testar, além do conteúdo, a funcionalidade do projeto, foram impressos *QR codes* que direcionavam para o vídeo ocorrido naquele local hospedado no sítio do projeto.

Para uma experiência mais próxima da realidade projetada, solicitou-se que as participantes portassem um *smartphone* capaz de ler estes códigos. O acesso à internet é fornecido pela Câmara Municipal, na praça e suas imediações. Como havia pontos pré-determinados de parada, não houve a possibilidade de permitir a escolha dos pontos por parte das convidadas, foi seguida uma ordem de proximidade entre os pontos. No entanto, a escolha do primeiro local de parada foi facultada às participantes.



Figura 71 - Roteiro do primeiro dia de caminhada exploratória. Elaborado pelo autor

As convidadas do primeiro dia decidiram começar pelo redondo da praça, enquanto as participantes da segunda programação optaram por iniciar pela confluência da praça Coronel Pedro Osório com as ruas XV de novembro e Marechal Floriano, onde ocorreu a história da travessia aérea entre os prédios do Rex Hotel e Del Grande. A partir disso a ordem da primeira atividade se seguiu como a Figura 76. Já a caminhada exploratória do segundo grupo, composto pelas professoras Gisele Pereira e Sarah Minasi teve o seguinte trajeto (Figura 77).



Figura 72 - Roteiro do segundo dia de caminhada exploratória. Elaborado pelo autor

Após a realização da caminhada exploratória, havia a programação do grupo focal, que originalmente seria realizado de forma presencial. No entanto, com o propósito de diminuir a possibilidade de contágio pelo Coronavírus, optou-se por realizar o debate do grupo focal de forma virtual, através da plataforma Google Meet. O grupo focal, segundo Morgan (1997) é uma forma de investigação que coleta dados das interações entre elementos de um conjunto de pessoas que debatem tópicos sugeridos pelo investigador. Veiga e Gondim (2001) asseveram que esta forma ocupa uma posição intermediária entre a observação participante e a entrevista em profundidade. Na visão dos referidos autores o grupo focal pode ser considerado um recurso para a compreensão do processo de construção das percepções, atitudes e representações sociais.

O número de quatro participantes não é aleatório à metodologia escolhida, diferentes teóricos como Debus (1997) e Meier e Kudlowiez (2003), defendem que a quantidade de participantes de um grupo focal deveria variar entre oito e dez pessoas. No entanto, essa investigação segue a linha defendida por Gondim (2003), de que a quantidade de participantes de um grupo focal deve variar entre quatro e dez pessoas. Para a autora este número deve variar de acordo com o envolvimento no assunto de cada um dos participantes. Gondim (2003) comenta ainda que, se o assunto desperta o interesse de um grupo em particular, como fica claramente exposto no perfil e habilitação das convidadas o envolvimento com o turismo e com temas específicos dentro deste abordados nesta investigação, o grupo não deve ser de tamanho grande, para não diminuir as chances de todos participarem.

Em um grupo focal, o papel do pesquisador é de facilitador da discussão, como considera Gondim (2003). Tendo isto em consideração, o debate foi iniciado pelo pesquisador com a sugestão de um dos constructos abordados na investigação (a virtualidade do turismo). À medida que um tópico era discutido o investigador sugeria o próximo assunto para discussão e ponderação. Esta sugestão foi realizada através das pautas que, ou surgiam nas falas das convidadas quando havia necessidade de maior aprofundamento, ou seguiam o guião pré-estabelecido, apresentado no Apêndice 2. Ainda de acordo com Gondim (2003), as duas formas de ordenamento do grupo focal (tanto direcionado através do guião, quanto livre pela fala dos participantes) têm elementos positivos. O primeiro assegura o foco nos temas e o segundo facilita o surgimento de opiniões diferentes que podem enriquecer a discussão.

São responsabilidades do mediador: procurar cobrir a máxima variedade de tópicos relevantes sobre o assunto e promover uma discussão produtiva, salienta Morgan (1997). Para tal, segue o autor, o mediador deve limitar suas intervenções e permitir que a discussão flua, só intervindo para introduzir novas questões e para facilitar o processo em curso. Ainda Morgan (1997) comenta que o mediador deve estar atento para não deixar que o grupo comece a falar sobre um assunto importante muito tarde para ser explorado. Um bom roteiro, finaliza Morgan (1997) é aquele que não só permite um aprofundamento progressivo, mas também a fluidez da discussão sem que o mediador necessite intervir muitas vezes.

Na concepção de Fern (2001) há duas orientações ao se projetar um grupo focal. A primeira, e utilizada neste trabalho, visa a confirmação de hipóteses e a avaliação da teoria. Já a segunda dirige-se para aplicações práticas, para o uso dos resultados em situações particulares. Esta primeira concepção está centrada, segundo o autor, na orientação teórica, a geração de hipóteses e o desenvolvimento de modelos e teorias.

Os grupos focais “podem ser utilizados para avaliação experimental de produtos em desenvolvimento e de futuros programas” (Gondim, 2013, p. 153). Esta aplicação prática também é buscada nesta investigação, uma vez que uma das saídas projetadas é a instalação de um roteiro turístico projetado através das memórias dos usuários do espaço público pelotense.

Para garantir que não se percam as respostas ou que as anotações não fossem completas, optou-se por realizar a gravação da reunião virtual, disponível através dos endereços fornecidos em Google Drive³⁸. Lakatos e Marconi (p. 200) asseveram que, se possível, as entrevistas devem ser gravadas em algum meio pois “a anotação posterior apresenta duas inconveniências: a falha de memória e a distorção do fato”.

³⁸ https://drive.google.com/file/d/1p59E_VwEYZaekY21s5Q8e-MdZtMXQCRI/view?usp=drivesdk e <https://drive.google.com/file/d/1PZapWn-XkfPDkVsmSLXCtIRKztPBkaX8/view?usp=drivesdk>

Onwuegbuzie et al (2009) comenta que o material transcrito de um grupo focal é o mais rigoroso e que demanda maior tempo na análise de dados de um grupo focal. Segundo os autores esta forma consiste na transcrição das gravações em áudio ou vídeo e citam Krueger (1994) que diz que normalmente este material rende entre 50 e 70 páginas. Ainda Onwuegbuzie et al (2009) comentam que este material transcrito deve ser analisado conjuntamente às notas realizadas pelo moderador durante a atividade. Os autores comentam ainda que na transcrição é possível dar maior foco nas respostas que versam sobre a questão de investigação e transcrever somente as partes que interessam à melhor compreensão do fenômeno pesquisado.

Para registro durante a execução do grupo focal, junto com as notas e com as gravações, optou-se por seguir a matriz sugerida por Onwuegbuzie et al (2009), conforme Figura 78. Nela é possível registrar o nível de concordância entre as participantes para cada um dos constructos discutidos. De acordo com os autores este controle é importante para reconhecer conceitos fortes sobre os elementos debatidos (quando há bastante concordância com o autor, seja ela verbal ou não-verbal). Os autores comentam também que esta tabela auxilia na verificação de quantos participantes concordam ou discordam de afirmações feitas ou se algum membro não se posiciona sobre determinado assunto.

Constructo Debatido	Membro 01	Membro 02	Membro 03	Membro 04
01				
02				
03				
...				

Figura 73 - Matriz de concordância e discordância. Fonte: adaptado de Onwuegbuzie et al (2009)

Para as anotações, Onwuegbuzie et al (2009) sugerem as seguintes legendas (tradução nossa): I. C. (Indicou Concordância), tendo sido ela verbal ou não verbal; I. D. (Indicou Discordância), tendo sido ela verbal ou não verbal; C. S. C. (Forneceu conceito significativo de concordância); C. S. D. (Forneceu conceito significativo de discordância); e N. R. (Não respondeu). Onwuegbuzie et al (2009) salientam que no momento de análise das respostas, é fundamental considerar tanto as falas individuais quanto as interações entre membros e dos membros com o moderador.

A atividade virtual ocorreu na segunda feira, dia 28 de novembro de 2021, a partir das 19h, através da plataforma Google Meet, como já observado, com link disponibilizado para cada uma das participantes via endereço de e-mail pessoal. Os resultados obtidos nesta etapa estão apresentados no próximo capítulo deste trabalho.

Uma última etapa metodológica foi pensada para buscar a compreensão do que pensam os usuários do espaço público pelotense, através de um inquérito que será mais bem explanado na sequência deste capítulo.

4.3.8 Inquérito com Usuários do Espaço Público Pelotense

Com o abrandamento das restrições impostas durante a pandemia do Covid-19 foi possível realizar um dos métodos de investigação imaginados na concepção inicial desta pesquisa, o inquérito com usuários do espaço público. Esta etapa foi criada para avaliar a percepção destes usuários sobre alguns constructos importantes que foram discutidos durante a revisão da literatura.

Prodanov e Freitas (2013) quando tecem sobre a elaboração de um inquérito recomendam que se utilize uma linguagem simples e direta, para que o respondente possa perceber, sem dificuldades, aquilo que está sendo perguntado, para que não se gere dúvidas e para evitar questões que induzam respostas que não são sinceras. O questionário, ainda segundo os autores, deve ser objetivo, não muito extenso e estar acompanhado de instruções que expliquem tanto a natureza quanto a importância da investigação em curso, para motivar a colaboração do informante.

Esta liberação de permanência não individual no espaço público só foi permitida a partir do mês de novembro de 2021. Portanto, para que os critérios metodológicos fossem respeitados, optou-se pela aplicação no local onde ocorreu a história que mais se repetiu nos vídeos enviados, uma vez que o tempo hábil não seria suficiente para que fosse replicado em outros locais.

Com três vídeos enviados sobre o mesmo tema, a história do grupo de trapezistas alemão que caminhou sobre uma corda de aço estendida entre dois edifícios, junto à Praça Coronel Pedro Osório foi a história mais repetida neste projeto. Ao se utilizar o elemento disruptivo de paisagem proposto para esta história, realizou-se o inquérito com aqueles usuários que interagiram com o projeto e assistiram aos vídeos apresentados. Prodanov e Freitas (2013) salientam que para se ter respostas consideráveis, deve-se recorrer a um número expressivo de participantes, ou seja, uma amostra do total da população. Leal (2011, p.40) comenta que o investigador, ao se utilizar desta ferramenta (inquérito) se propõe a “observar, registrar, descobrir a distribuição de certos traços e atributos, correlacionar e descrever fatos ou fenômenos de uma determinada realidade sem manipulá-los.”

Para um resultado representativo, utilizou-se como amostra a população da cidade de Pelotas, aproximadamente 350 mil habitantes, o cálculo amostral, com uma confiabilidade de

95% foi de 399 pessoas. A escolha pelo inquérito se deu pela possibilidade de obtenção, em uma forma relativamente rápida, de respostas específicas de um número maior de indivíduos (Malhotra, 2001; Hair et al, 2005). Neste tipo de questionário, os respondentes, segundo Hair et al (2005) podem escolher entre um número determinado de respostas.

Para esta investigação foi escolhida uma escala tipo Likert de cinco pontos, onde o primeiro indica menor identificação com a pergunta e o último, maior identificação. As escalas, de acordo com Costa (2011), são instrumentos de pesquisa que permitem acessar os constructos latentes. Para o autor e, com aplicação nesta investigação, as questões devem ser compostas por enunciados que podem ser conectados ao conteúdo do constructo pesquisado (neste caso utilizamos de afirmações), associado a uma escala numérica (ex. 1 – discordo totalmente; 2 – discordo em parte; 3 – nem concordo nem discordo; 4 – concordo em parte; 5 – concordo totalmente).

É fundamental que o inquérito possa ser respondido sem a participação do investigador, para que não haja influência na resposta. Félix (2011) comenta que este procedimento de autorresposta é facilitado com a escala de verificação, independentemente do número de pontos contidos nela (3, 5, 7, 11...). Para a escala de verificação com maior aplicação nas ciências sociais e comportamentais é a escala de Likert, que associa números aos níveis de concordância.

Não há consenso na literatura sobre o número ideal de pontos em uma escala (Barboza et al.). Jacob e Mattel (1971, apud Barboza et al) comentavam que não há evidências de que a confiabilidade e a validade de um instrumento dependem do número de opções. Os autores salientam ainda que a vantagem de uma escala com número superior a cinco pontos é mínima. Optou-se então pela escala de cinco pontos por acreditar que uma escala muito grande estaria além do ponto de mensuração do tópico, o que, na opinião de Komorita e Graham (1965, apud Barboza et al) poderia gerar erros de mensuração.

Antes da aplicação do inquérito foi realizado o pré-teste do instrumento, de acordo com Prodanov e Freitas (2013) este pré-teste consiste na aplicação do questionário para uma pequena mostra de entrevistados, com o objetivo de identificar e eliminar problemas. Os autores comentam ainda que este deve ser realizado pessoalmente pelo investigador, para que possa observar as reações e atitudes dos entrevistados. Fonseca (2002) comenta sobre a importância da aplicação do pré-teste, segundo o autor, ela permite a correção de erros despercebidos na elaboração do inquérito.

O pré-teste do instrumento de pesquisa aplicado nesta tese foi realizado entre os dias 14 e 17 de novembro de 2021. Optou-se pela realização deste pré-teste no mesmo local onde viria a ser aplicado o inquérito, com o intuito de observar a mesma população que responderia o questionário definitivo. Gil (2008) salienta que com o pré-teste é possível avaliar a

confiabilidade e validade do questionário, adequar o instrumento fazendo as alterações necessárias sobre a linguagem inacessível, variáveis ambíguas, entre outros. O autor ressalta que é possível também reformular o instrumento do inquérito para evitar questões desnecessárias, exaustivas, algumas falhas de redação, validade e precisão para minimizar a chance de respostas falsas.

Durante o pré-teste foram aplicados 45 (quarenta e cinco) questionários. A primeira versão do guião de perguntas consistia em 80 questões divididas em 06 diferentes blocos (questões sociodemográficas; memória e narrador; identidade e identificação; arte participativa; vídeos caseiros e turismo). A maior constatação durante este período foi sobre a extensão do inquérito e a decorrente demora para seu preenchimento (o tempo médio foi de 25 minutos). Como o inquérito é aplicado no espaço público, percebeu-se que muitos dos respondentes estavam em seus horários de almoço ou intervalo, o que dificultava uma maior atenção a um roteiro muito grande.

Em relação ao tamanho, o guião foi redimensionado para que o processo de resposta fosse agilizado. No instrumento novo optou-se por manter os constructos, considerados importantes para a investigação, com um número consideravelmente menor de perguntas (das 80 questões iniciais, diminuí-se para 45). Outra reclamação foi sobre o uso de palavras como que dificultavam a compreensão das perguntas. Estas alterações foram realizadas em busca de uma construção frasal mais clara a todos os respondentes.

Devido ao tempo diminuto para aplicação, o pré-teste do novo inquérito foi realizado em somente um dia (18 de novembro). Neste momento foram alcançadas 20 respostas, com um tempo médio consideravelmente menor (10 minutos somando a visualização das histórias). Não houve queixas sobre o vocabulário utilizado, o que resultou em decisivo para o início da aplicação do mesmo já no dia 20 de novembro de 2021. As perguntas que compõem o guião, bem como as fontes bibliográficas para cada bloco são apresentadas na Figura 79. Já o inquérito, como exposto aos participantes, está no Apêndice 4, desta tese.

Bloco	Constructo	Questão	Alternativas	Referência
1	Sociodemográficas	Faixa etária	18 - 20; 21 - 30; 31 - 40; 41 - 50; 51 - 60; 61 - 70; 70+	
		Sexo	Feminino; Masculino	
		Escolaridade	Fundamental Incompleto; Fundamental Completo; Médio Incompleto; Médio Completo; Superior Incompleto; Superior Completo; Pós-graduação; Sem Escolaridade	
		Origem	Residente de Pelotas; Visitante	
		Como conheceu o projeto	No local; Redes Sociais; Imprensa; Indicação de Amigos/familiares	

		Sobre a história que assistiu	Estive presente neste acontecimento; Soube deste acontecimento por terceiros; Não conhecia esta história	
2	Memória - Narrador	A memória é uma construção individual	de um a cinco	POLLACK (1992); HALBWACHS (2006); BREWER (1986); BENJAMIN (1994; 1985); TULVING (1983); NORA (); LEAL (2011); SARLO (2007); BARTHES (2008); BAHKTIN (2010); WANG (2011); DUDAI; EDELSON (2016); ADICHIE (2019); PRADO; FREIRE DE MORAES (2019)
		A memória é uma construção coletiva	de um a cinco	
		Acontecimentos narrados por pessoas próximas podem se tornar tão comuns a mim que penso que participei deste momento	de um a cinco	
		Acontecimentos narrados por pessoas próximas podem se tornar tão comuns a mim que posso contar como se eu tivesse participado	de um a cinco	
		Contar minhas memórias faz com que eu relembre melhor destes acontecimentos	de um a cinco	
		Me lembro de histórias da infância/adolescência com mais detalhes do que histórias recentes	de um a cinco	
		Memórias sofrem interferências culturais	de um a cinco	
		É mais fácil acreditar em histórias quando são contadas sobre acontecimentos da infância/adolescência do narrador do que em histórias que são recentes	de um a cinco	
		Consigo narrar histórias que aconteceram com meus familiares mesmo antes de eu nascer	de um a cinco	
		A minha memória pode ser alterada ao conversar com outras pessoas que vivenciaram o mesmo acontecimento	de um a cinco	
		O mesmo acontecimento pode ser lembrado de formas diferentes por pessoas diferentes	de um a cinco	
		Quanto mais versões de um acontecimento eu conhecer, melhor será minha compreensão	de um a cinco	
		Conhecer a pessoa que conta a história faz com que eu a valorize mais	de um a cinco	
		Valorizo mais uma história quando contada com riqueza de detalhes	de um a cinco	
		Presto mais atenção na história quando já a conheço	de um a cinco	
		A forma como a história é contada impacta na minha percepção	de um a cinco	
3	Identidade - Identificação	Contar minhas memórias faz com que me sinta parte de uma comunidade	de um a cinco	Benjamin (1985); Hummon 1992; Low and Altman 1992; Moore and Graefe 1994; Indovina (2002); Schulz (2008); Gehl (2011); Lewicka (2011); Lizuka (2014); Masterson et al (2017) Amanajás; Klug (2018); Grey; O'toole (2018)
		Conhecer as memórias de outras pessoas faz com que me sinta parte de uma comunidade	de um a cinco	
		O local onde a história é contada impacta na minha percepção sobre a mesma	de um a cinco	
		Assistir ao vídeo no espaço urbano facilita minha participação no projeto	de um a cinco	
		Conhecer histórias que ocorreram na minha cidade faz com que me sinta parte dela	de um a cinco	
		Identificar os locais onde ocorreram histórias com outras pessoas faz com que eu me sinta parte da cidade	de um a cinco	
		A relação com o espaço é alterada no momento em que conheço histórias que ali ocorreram	de um a cinco	
		O espaço público deve ser utilizado por todos	de um a cinco	
		Todos tem acesso ao espaço público	de um a cinco	

		O acontecimento narrado no vídeo representa a cidade de Pelotas	de um a cinco	
4	Vídeos Caseiros	O vídeo caseiro é uma boa forma de contar memórias	de um a cinco	White (2003); Burgess (2007) Shirky (2008); Strangelove (2010); Brandão (2014); Polydoro (2016); Lutz; Hoffman (2017); Smith (2018); Motrescu-Mayers; Aasman (2019); Aasman (2020)
		O vídeo caseiro me passa uma sensação de credibilidade	de um a cinco	
		O vídeo caseiro é uma boa forma de entretenimento	de um a cinco	
		O vídeo caseiro é uma boa forma de aquisição de conhecimento	de um a cinco	
		Gosto de gravar vídeos caseiros	de um a cinco	
		Gosto de compartilhar vídeos caseiros	de um a cinco	
5	Arte Participativa	O vídeo caseiro pode ser uma manifestação artística	de um a cinco	Jenkins et al (2006); Ferrara (1981); Ardenne (2002); Plaza (2003); Debord; Kaster (2004); Bishop (2012); Purves (2005); Brandão (2014)
		Assistir ao vídeo caseiro do projeto faz com que eu me sinta uma participante	de um a cinco	
		Assistir ao vídeo caseiro do projeto me faz querer participar de outras formas	de um a cinco	
6	Turismo	Memórias ocorridas no espaço público são interessantes	de um a cinco	
		O projeto é interessante para os turistas que visitam Pelotas	de um a cinco	
		O projeto é um atrativo turístico interessante para o município	de um a cinco	
		Indicaria o projeto para turistas que venham visitar Pelotas	de um a cinco	
		Ao visitar outras localidades me interessaria conhecer ações como estas	de um a cinco	

Figura 74 - Inquérito. Elaborado pelo autor.

4.3.9 Aplicação do inquérito

Para a aplicação do inquérito no espaço público, se fazia importante preocupar-se com os cuidados relativos ao Coronavírus. Para tanto optou-se pela disponibilização do inquérito somente por meio virtual. Para tanto foi criado o questionário acima mencionado através da plataforma *Google Forms*. A partir do dia 20 de novembro de 2021. Para tanto foi afixado no espaço público onde ocorreu a história, um elemento visual que compreendesse tanto o ambiente construído quanto a história ocorrida (Figura 80).

Este elemento foi impresso em lona, para que apresentasse uma maior resistência, uma vez que estaria afixado no espaço público, no tamanho A0 (84,1 cm X 118,9 cm). Optou-se pela colocação deste elemento no local onde ocorreu a história apresentada, na confluência da Praça Coronel Pedro Osório com as ruas XV de Novembro e Marechal Floriano, no centro histórico da cidade de Pelotas. Entre os dias 20 e 26 de novembro o material ficou exposto. Por questões de segurança, optou-se também por afixar e retirar o material diariamente.

Para que não houvesse influência do investigador na observação do elemento e decisão por assistir ou não a história, escolheu-se permanecer em uma posição de observação e abordar o usuário do espaço público apenas após a interação deste com o objeto visual.

Durante os dias de aplicação do inquérito foram abordados mais de dois mil usuários do espaço público que de alguma forma se relacionaram com a imagem (olharam, observaram, comentaram e/ou assistiram ao vídeo relacionado). Após esta interação o investigador se apresentava e apresentava o projeto ao interessado. Logo após, convidava o usuário do espaço público a responder ao questionário, e, caso em um primeiro momento o vídeo não houvesse sido assistido, este usuário era também convidado a fazê-lo.



Figura 75 - Elemento disruptivo de paisagem da história mais repetida. Elaborado pelo autor

O acesso ao questionário dava-se por meio de um QR Code disponibilizado pelo investigador ao usuário. Caso este usuário não possuísse meios de acesso, um tablet era disponibilizado para este fim (tanto para o acesso ao vídeo quanto para o acesso ao questionário). Este tablet era higienizado antes e após cada uso e luvas descartáveis era oferecidas aos participantes interessados. A seguir trataremos da forma de análise destes inquéritos. Os resultados obtidos serão apresentados no próximo capítulo.

4.3.10 Formas de análise

Aqui são apresentadas as formas de análise utilizadas para se extrair os dados obtidos através do inquérito aplicado.

4.3.10.1 *Análise descritiva*

Para se analisar os resultados obtidos, é realizada uma análise descritiva, buscando as frequências totais e absolutas em cada questão, com auxílio dos softwares IBM SPSS e Excel. Os resultados das questões sobre idade, localidade de origem e da comunicação utilizada são expostos em gráficos, que, de acordo com Malhotra (2001) melhoram a visualização e facilitam o entendimento dos resultados.

Foi buscado, além das frequências totais e absolutas de cada um cinco pontos da escala likert em cada questão apresentada, o impacto médio de cada questão. Na sequência, as respostas foram divididas em grupos de baixa importância (alternativas 01 e 02), média importância (alternativa 03) e alta importância (alternativas 04 e 05), dentro destes grupos também foram calculados suas frequências totais e absolutas.

4.3.10.2 *Análise de Correlação*

O segundo passo a ser executado com os resultados dos questionários preenchidos é a análise de correlação, esta análise é realizada primeiramente com as questões do mesmo bloco do questionário e, posteriormente, com as questões entre os diferentes blocos. Malhotra (2001) resume esta análise estatística como a intensidade de associação entre duas variáveis. Esta análise demonstra como as alternativas presentes no questionário se relacionam entre si. Para exposição dos dados, foi seguido o mesmo procedimento, elaborando-se uma tabela para as correlações entre cada dois blocos (ex. bloco 1 x bloco 2, bloco 1 x bloco 3 etc.), os coeficientes que apresentam correlação estatisticamente significativas, a um $p = 0,0500$, estão grifados, tanto nas correlações positivas quanto nas negativas.

4.3.11 A terceira versão do sítio

Ao buscar um maior foco no design e na navegabilidade do sítio, uma nova versão do espaço virtual foi construída para coletar, armazenar e apresentar as histórias coletadas em formato de vídeo. Esta terceira versão é resultado da investigação do mestrado da aluna Tatiana Dias e das observações realizadas nas etapas anteriores do projeto Cidade Como Tela, as imagens aqui apresentadas compõem o projeto da mestranda. Nela foram buscados elementos que tornassem o sítio mais atrativo para o usuário, pensado tanto em quem pretende partilhar

suas memórias como naquele que só busca conhecer o projeto e assistir aos vídeos ali disponibilizados.

Um primeiro passo foi a busca por um novo logotipo do projeto Cidade Como Tela, que representasse, através do elemento visual a identidade perseguida. Ao longo do processo criativo, várias opções de logotipos foram apresentadas (Figura 81). Para tanto foi necessário conceber a missão e a visão do projeto, pensadas da seguinte forma:

- Missão - Ser um espaço virtual democrático de compartilhamento participativo e colaborativo de memórias e de acontecimentos ocorridos no espaço público da cidade de Pelotas.
- Visão - Ser reconhecido como um espaço virtual de referência no compartilhamento de memórias urbanas.



Figura 76 - Modelos de logotipo terceira versão

A fonte escolhida para o logotipo foi a Bungee Shade com elementos nas cores preta, cinza e azul. Esta tonalidade de azul é a mesma utilizada no pavilhão municipal e na primeira versão do sítio. As cores preta e cinza foram escolhidas para remeter ao passado. Esta escolha também foi mantida para todas as imagens apresentadas no sítio, como será apresentado na sequência. Para o logotipo optou-se então por um que apresentasse a menor quantidade de elementos, que fosse facilmente identificável pelo usuário sem que lhe causasse estranhamento (Figura 82).

CIDADE COMO TELA

Figura 77 - Logotipo escolhido para a terceira versão do sítio do projeto.

Como dito no parágrafo anterior, as imagens apresentadas no sítio também foram colocadas em preto e branco (Figura 83), para que remetessem de alguma forma ao passado. O participante ainda permanece nesta versão com a possibilidade de definir a imagem de capa de sua história, o que reforça os caracteres participativo e colaborativo buscados neste projeto.

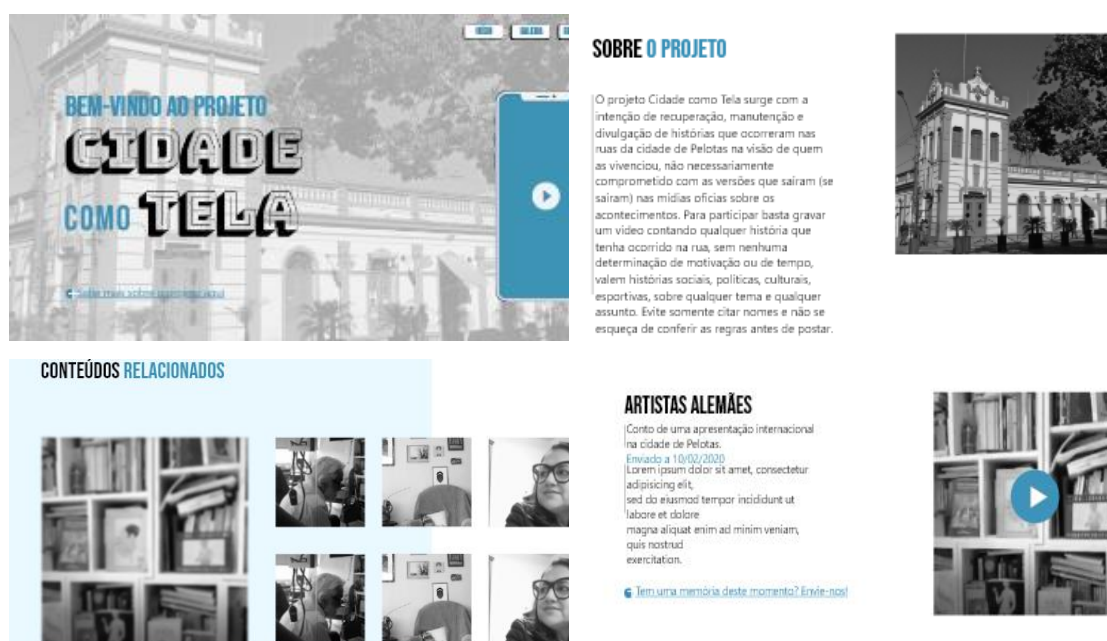


Figura 78 - Imagens da terceira versão do sítio em preto e branco

A busca pela participação e pela colaboração seguiram como mote também nesta versão do sítio. Se na segunda versão já havia sido adicionado o botão “responder a este vídeo”, nesta terceira abaixo da descrição de cada história foi colocado um botão “tem uma história deste momento? Envie-nos!”, com na Figura 84, convidando de forma mais atrativa o usuário a participar do projeto e partilhar suas memórias, bem como a colaborar com os demais participantes ao apresentar outra visão do mesmo momento histórico.

ARTISTAS ALEMÃES

Conto de uma apresentação internacional na cidade de Pelotas.

Enviado a 10/02/2020

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliquat enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation.

[Tem uma memória deste momento? Envie-nos!](#)



Figura 79 - Botão convidando a participar e colaborar

A forma de procura foi alterada nesta última versão, para que ficasse em maior consonância com a teoria apresentada nos capítulos de fundamentação teórica desta tese. A partir deste momento o visitante virtual podia buscar os vídeos de duas formas, pelo bairro (localização) e pela década (tempo), como apresentado na Figura 85. A medida que seja recebido o material, podem ser inseridas outras categorias de busca, como acontecimento e personagens.

A Figura 85 também apresenta outra novidade da terceira versão do sítio do projeto Cidade Como Tela, a possibilidade de navegar pelo mapa de Pelotas e escolher diretamente do mapa o bairro de onde quer conhecer as histórias compartilhadas. Este elemento apresenta-se interessante tanto para o usuário que não tem conhecimento da cidade de Pelotas, conheça sua configuração geográfica quanto para aquele que já a conhece e pode buscar diretamente pelo seu bairro de preferência.

GALERIA DE MEMÓRIAS

Bairro - Década - [PESQUISAR](#)

O projeto Cidade como Tela permite que procure memórias do espaço público de Pelotas por localização onde pode escolher qual o bairro que pretende ou por década.



Figura 80 - Categorias iniciais de busca de vídeos

Para esta terceira versão, foram inseridos elementos e acessibilidade que visavam um alcance maior de público na compreensão das histórias relatadas. O elemento com o maior

impacto visual foi a inserção de legendas em cada um dos vídeos, para que pessoas com deficiências auditivas tivessem a oportunidade de acompanhar os relatos dos participantes.

Outro diferencial desta versão é a criação do sítio já com o pensamento de apresentação para smartphones, que não havia sido contemplado nas exposições anteriores. As demais explicações sobre o funcionamento do projeto, o autor, informações de contato, forma de envio do material e regras a serem seguidas para a participação seguiram iguais. No entanto, no mês de janeiro de 2022 houve a desistência da continuidade do mestrado por parte da aluna, o que levou a atrasar a execução desta versão do sítio. No entanto, de posse do material discutido entre os investigadores ao longo dos últimos meses, o esboço criado para o projeto foi encaminhado aos mesmos desenvolvedores das versões anteriores do sítio.

4.3.12 Os novos elementos disruptivos

Com a atualização da identidade visual do projeto, se fez necessário alterar os elementos disruptivos de paisagem para que combinassem com a última versão do sítio Cidade Como Tela. Se optou pela manutenção do formato e disposição dos elementos, para que se mantivesse um padrão entre as versões. Foram alteradas as cores, a caixa de título agora em branco, com texto em azul, na parte superior do elemento, alinhado à esquerda, no mesmo tom de azul da barra inferior também utilizado para a terceira versão do site, que combina com o azul da bandeira do município.

A fonte utilizada também repete a nova fonte do sítio web. O logotipo do projeto aparece agora no interior do QR *Code*, de maneira maior do que acontecia antes e no canto superior esquerdo do elemento, junto ao título do cartaz. Abaixo deste, o endereço para acessar o sítio de forma direta no navegador (Figura 86). O total de elementos está apresentado no Apêndice 6 desta tese.

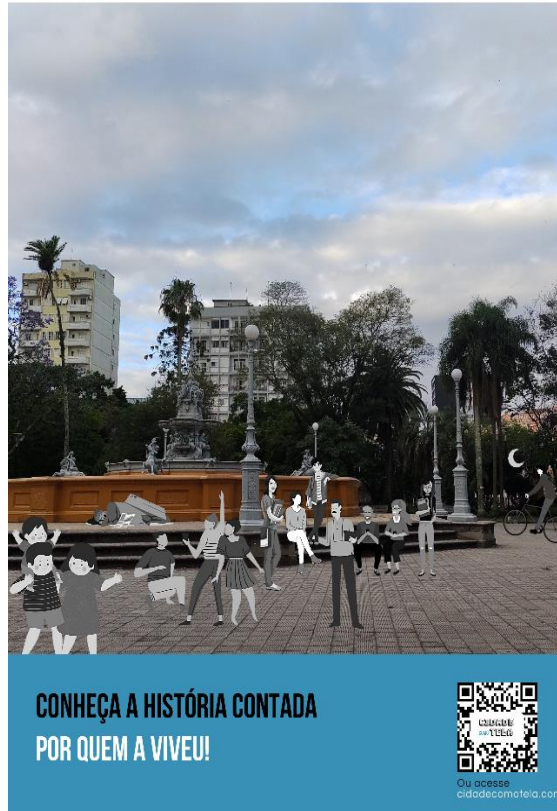


Figura 81 - Novos elementos disruptivos de paisagem. Elaborado pelo autor.

4.4 Mapa mental do projeto

Como resumo das ações metodológicas que visavam atender cada um dos objetivos específicos deste trabalho, foi criado o mapa mental do projeto, apresentado na Figura 86. Este mapa mostra também os constructos utilizados na composição de cada um dos capítulos que compõem a fundamentação teórica desta tese. Para uma melhor compreensão uma legenda é apresentada junto à figura.

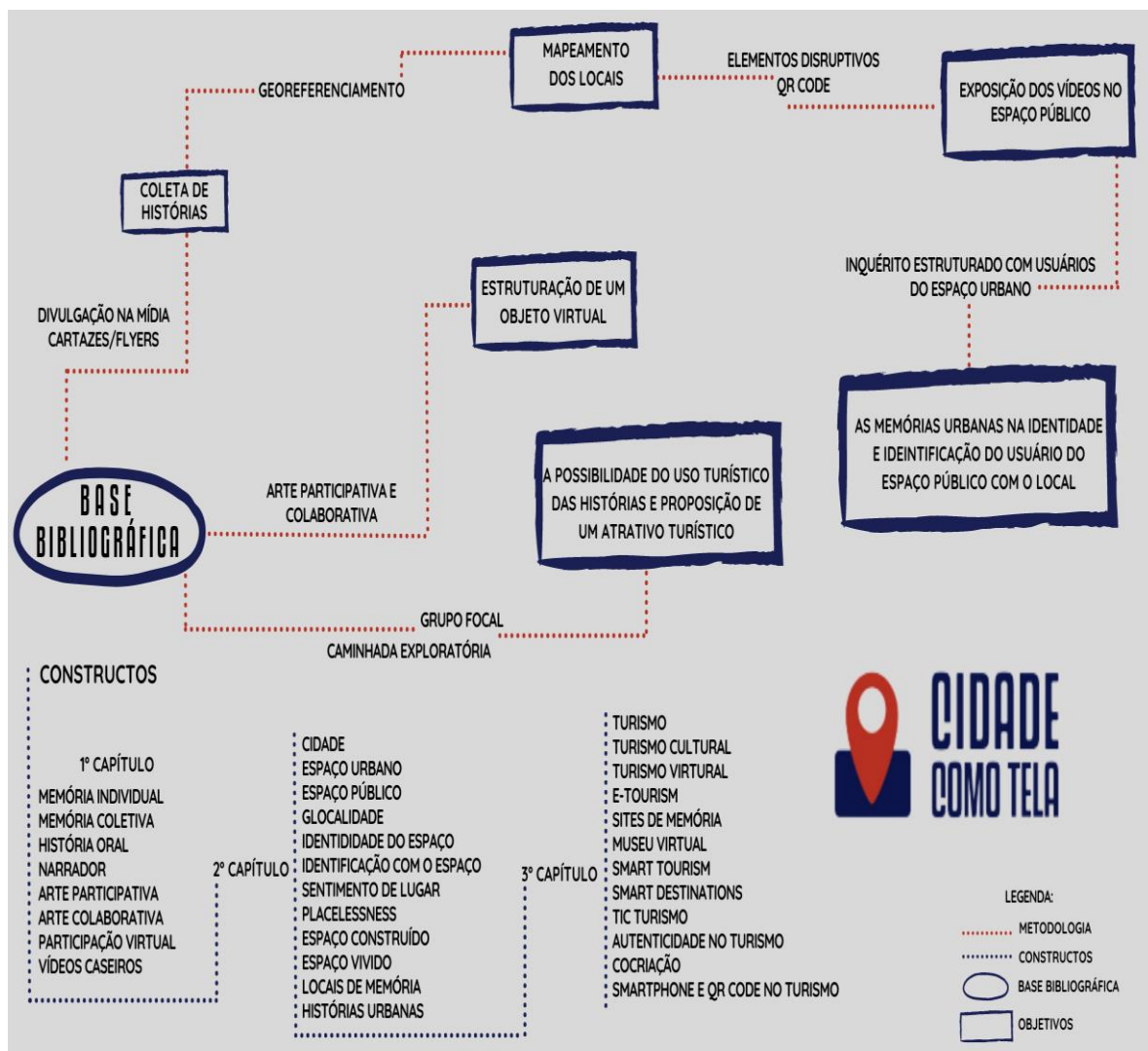


Figura 82 - Mapa mental do projeto. Elaborado pelo autor.

5 Resultados e discussão

“É do ser humano considerar
dispensável aquilo que não lhe apela”

Este capítulo apresenta e discute os resultados atingidos nesta investigação. Em um primeiro momento se demonstram as formas utilizadas para coletar as memórias, em seguida são analisadas as histórias coletadas. A geolocalização destas histórias e a criação dos elementos disruptivos de paisagem são apresentados na sequência. As questões referentes à possibilidade de uso turístico, decorrentes da caminhada exploratória e do grupo focal vêm no decorrer. Por último são apresentados os resultados do inquérito realizado com os usuários do espaço público pelotense.

5.1 A busca por memórias

Como exposto no capítulo anterior, sobre os procedimentos metodológicos desta investigação, a busca por participantes interessados em compartilhar suas memórias no projeto foi a ação que mais sofreu mudanças em razão das restrições de circulação impostas pela pandemia de Coronavírus. A ideia inicial era a procura por memórias já no espaço público pelotense, buscando a socialização com os participantes e a interação destes com o projeto e com o próprio espaço. Esta abordagem desde logo necessitou ser abolida e substituída por outras formas de alcance da população.

Para não perder o caráter relacional da memória com o espaço, optou-se então pela afixação de cartazes alusivos à espaços públicos pelotenses nos diferentes bairros da cidade. Para tanto foram confeccionados os elementos visuais apresentados no capítulo anterior, de metodologia. Estes elementos convidavam o usuário do espaço público pelotense a compartilhar suas memórias. Na busca por um maior alcance e de uma participação mais democrática, optou-se por se buscar abranger uma maior variedade de regiões do município.

A afixação dos cartazes foi baseada no mapa de Pelotas disponibilizado no sítio oficial da prefeitura municipal local⁴³ (Figura 87). Cada uma das regiões da cidade foi contemplada com os elementos visuais.

⁴³ www.pelotas.com.br

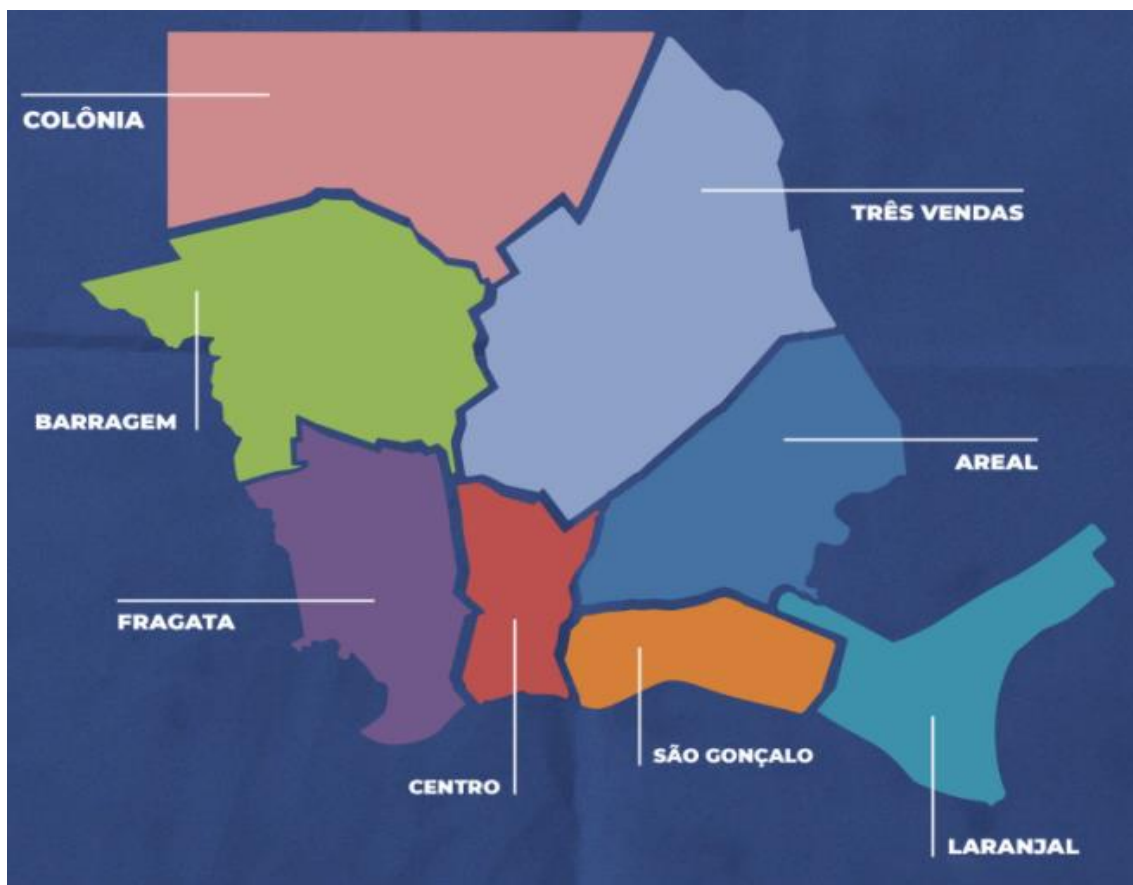


Figura 83 - Regiões de Pelotas. Fonte: www.pelotas.com.br

Como mencionado no capítulo Procedimentos Metodológicos, optou-se por não utilizar imagens da região em questão nos elementos visuais afixados. Para facilitar a observação por parte do usuário do espaço público pelotense foram escolhidos locais de maior circulação pedonal, como praças, vias de grande circulação de caminhantes, calçadões, grandes avenidas de cada uma das áreas da cidade e vias próximas a estas. Outro fator importante para esta escolha foi o fato de o usuário necessitar interagir com o elemento para uma maior compreensão do projeto.

Para simplificar o processo de afixação e diminuir as possibilidades de contágio, os cartazes foram colados em um domingo (13 de setembro de 2020), dia de menor movimento nas ruas da cidade, com exceção daqueles colocados no bairro do Laranjal, que historicamente possui um maior movimento aos domingos, estes foram afixados na segunda-feira seguinte (14/09/2020).

No centro da cidade, além dos três locais de maior circulação (Avenida Bento Gonçalves, Parque Dom Antônio Zattera, Praça Coronel Pedro Osório e Mercado Público – Figura 88). Foram afixados cartazes na praça Piratinino de Almeida (Figura 89) e no calçadão da rua Andrade Neves. No bairro Porto foram escolhidos como locais para colocação dos cartazes a Praça a Alfândega

e a rua Conde de Porto Alegre, zonas de grande circulação pedonal devido a presença dos maiores campus da Universidade Federal de Pelotas e o projeto de arte urbana Grafite no Porto.



Figura 84 - Exemplo de elementos dispostos nas ruas. Elaborado pelo autor.

No bairro Areal foi escolhida a praça Leocádia, posicionada na interseção das ruas Cláudio Manoel da Costa, General Câmara e Miguel Meireles e as imediações da maior avenida do bairro, a Domingos de Almeida. O bairro mais populoso de Pelotas, Fragata, também foi contemplado com cartazes afixados, neste bairro priorizou-se as imediações da avenida Duque de Caxias, a de maior movimento do local e espaço de lazer e atividades físicas para a população.



Figura 85 - Elemento disruptivo de paisagem praça Piratinino de Almeida. Elaborado pelo autor

As regiões menos populosas da cidade, Barragem e Colônia receberam elementos visuais em algumas de suas vias. Na barragem, foram afixados cartazes nas ruas Professor Paulo Zanotta da Cruz e Major Francisco N. de Souza, além da avenida Pinheiro Machado. Já na Colônia os materiais foram colocados na Estrada do Quilombo e na Estrada da Cascata. Os dois últimos bairros, Três Vendas e Laranjal receberam cartazes nas praças Primeiro de Maio (Praça do Colono); Rachel Melo; Claudio Millar; Nova Palma; São Jerônimo; Aratiba e Olegário Costa. Nas Avenidas Dom Joaquim; Juscelino Kubitscheck de Oliveira; Dr. Antônio de Assumpção Júnior; Fernando Osório; e, Rio Grande do Sul; Além das ruas João Jacob Bainy; Marcílio Dias; e, Espírito Santo.

Como salienta Jenkins et al (2006) para que ocorra a participação, é necessário diminuir as barreiras entre projeto e participantes. Uma das formas de possibilidade de diminuição destas barreiras, uma questão também tratada pelos autores citados, foi a do engajamento cívico, buscada aqui neste projeto no apelo a imagens de espaços conhecidos pelos moradores locais.



Figura 86 - Elemento disruptivo de paisagem. Elaborado pelo autor.

No contexto pandêmico, quando não havia possibilidade de interação direta com outras pessoas no espaço público, criar e colocar estes elementos visuais de convite foi umas das soluções refletidas e encontradas para esta reduzir as barreiras em busca da participação. Compreende-se que a necessidade de acesso à internet, em um primeiro momento, e de um leitor de QR code em um segundo, levanta outras barreiras. No entanto, considera-se bom o retorno obtido com esta primeira ação mais incisiva de procura por memórias. A possibilidade

de interação com o participante através de conversa pelo aplicativo WhatsApp mostrou-se uma poderosa forma de abertura do projeto para a comunidade.

Bishop (2012) já comentava sobre a importância da construção de um espaço propício para a participação. Este espaço, não necessariamente físico ou virtual, foi buscado primeiro a partir do acolhimento e hospitalidade a todos os interessados em contribuir com o projeto, salientando a importância de cada relato e de cada pessoa. A decisão de uso do aplicativo WhatsApp se deu, para além da facilidade de uso por grande parte da população e da possibilidade de envio de diferentes mídias, pela possibilidade de se participar no tempo mais adequado por parte do interessado em partilhar suas memórias.

Com esta ferramenta, o participante poderia enviar o material na hora que lhe fosse mais conveniente, sem a necessidade de estar em contacto direto com o investigador, mesmo que virtual. A hora de participar, de enviar suas mensagens com conteúdos, perguntas, sugestões seria decidida pelo interessado. Esta autonomia também acontece, até em maior grau, com a possibilidade do envio dos vídeos diretamente ao sítio do projeto, quem faz o tempo da participação, o tempo que será utilizado para a gravação, para a edição e para o envio, uma vez que se trata de um projeto aberto (sem a previsão de encerramento do sítio) é o participante.

A interação que, em um primeiro momento, se buscava em rua, conseguiu-se, claro que em outra escala daquela pretendida, de forma virtual. Fruto destes cartazes foram mais de cinquenta (cinquenta e três para uma maior exatidão) contatos de pessoas interessas no projeto. A quebra da hierarquia, como colocado por Thompson (2012), era buscada neste momento, ao se posicionar o interessado a participar do projeto como elemento central na sua construção.

Esta busca por tratar o indivíduo como elemento importante na construção dos projetos participativos, colaborativos, coletivos foi tratada também por Simon (2010) em seu livro *The Participatory Museum*, para a autora é importante se empenhar para conseguir uma abordagem mais individualizada, o que possibilitaria identificar, compreender e responder aos anseios e interesses de cada participante de forma personalizada.

Com este conceito em mente, foram travadas conversas com os interessados, com o intuito primeiro de compreender como haviam descoberto o projeto e o que os tinha motivado a participar, depois de conhecer suas histórias e relações com o espaço público pelotense e, por último, de dirimir qualquer dúvida que pudesse surgir sobre as formas de contribuição com o Cidade Como Tela.

Dentre aqueles que responderam que conheceram o projeto através dos cartazes afixados nas ruas (outras formas de divulgação também foram consideradas como a imprensa

local, a indicação de amigos ou familiares, os flyers e as redes sociais, estes últimos serão mais profundamente discutidos no próximo tópico deste capítulo) observou-se um predomínio de pessoas que tiveram contato com o cartaz em seu bairro de origem. Inicialmente se imaginava que os cartazes afixados na região central da cidade resultariam em uma adesão maior.

Acredita-se que isto esteja relacionado também às restrições de circulação impostas pela pandemia. Durante alguns períodos do ano aos cidadãos pelotenses só era autorizada a saída de casa para trabalho e outras atividades essenciais. Foi encorajado o consumo em comércio mais próximo da residência. Um destes períodos ocorreu na semana seguinte à afixação dos cartazes. Uma dúvida bastante recorrente entre os participantes e que expôs uma falha na concepção do material visual foi da necessidade de se contar histórias somente relacionadas ao espaço ali representado. Mesmo que no texto salientasse a possibilidade de participação com memórias em qualquer espaço público na cidade, a imagem foi relatada como muito indutora.

As formas de participação também geraram algumas dúvidas. Recebeu-se diversos áudios e textos relatando diferentes memórias, acontecimentos e curiosidades locais. Não desconsiderando o material recebido, seja por sua qualidade ou por sua validade histórica, foi explicado a estes participantes que o formato de contribuição ao projeto seria a partir de vídeos caseiros e incentivado que estes utilizassem do mesmo material para gravar suas histórias.

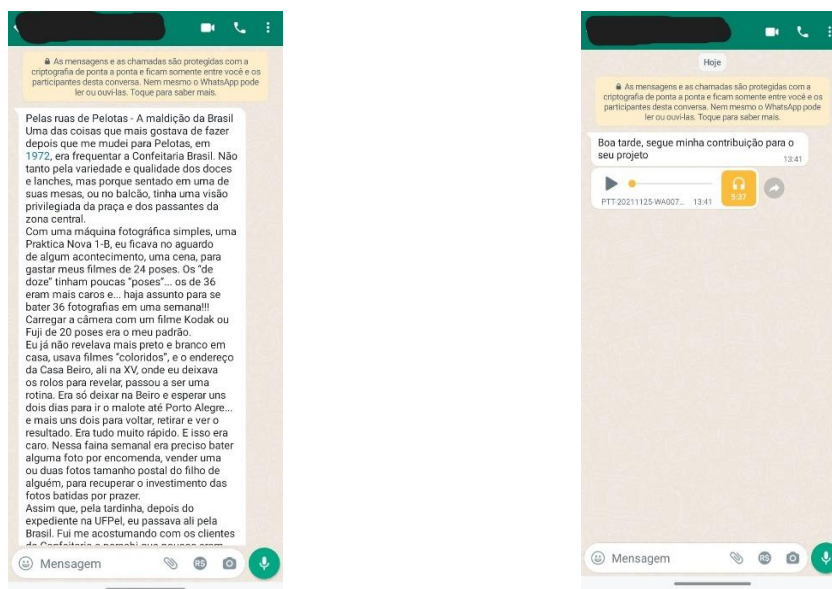


Figura 87 - Contatos de participantes. Whatsapp do projeto.

Observou-se que dois destes áudios recebidos, alguns foram utilizados para a gravação de vídeos, que hoje estão hospedados no sítio do projeto. Neste caso os participantes enviaram seus materiais em formato de vídeo com o mesmo arquivo de áudio e somente a gravação de

imagem dos locais onde ocorreram seus relatos. Interessante observar que este formato foi repetido por ambos os participantes de forma espontânea e resultaram em materiais no formato solicitado. Isso demonstra a disposição dos participantes em fazer parte do projeto, mesmo com as barreiras impostas em uma primeira tentativa de participação, houve uma nova tentativa por parte dos interessados. Kester (2004) comentava sobre a disposição do cidadão ser um elemento fundamental para que ocorra o projeto.

Por outro lado, houve pessoas que, depois da primeira tentativa de participação em outra mídia que não fosse o vídeo, optaram por não aproveitar seus relatos no âmbito do projeto Cidade Como Tela. Houve um bom número de material enviado em outras formas que são também importantes para a preservação da memória local, como apresentado na Figura 93. Sugere-se aqui, como continuação ao projeto, a possibilidade de recebimento de outras mídias e novas formas de divulgação para que estas sejam contempladas.

Ditados e Expressões usados no cotidiano de Pelotas

Pelotas tem raízes portuguesas muito fortes. Não é sem razão que em Pelotas as pessoas usem com tanta frequência ditados e expressões, pelo menos os mais velhos, herdados dos portugueses, que os usam em abundância no seu contato social oral, quer por hábito, quer porque fazem parte da sua tradição cultural.

Mas nem tudo é português. Com o decorrer do tempo o povo criou os seus próprios ditados e expressões, seguindo a filosofia portuguesa, e os incorporou à sua cultura.

Eu sou descendente de portugueses pelo lado materno. Cresci ouvindo esses ditados, que hoje estão incorporados e fazem parte da minha formação cultural. Mas chega a um ponto em que eu fico com medo de que as novas gerações abandonem essa cultura, e que os ditados e expressões se percam na poeira do tempo.

Decidi, então, registrar, para que fiquem eternizados na história portuguesa de Pelotas.

Figura 88 - Materiais enviados por outras mídias. Acervo do autor

Observadas as dificuldades criadas pelo projeto para a participação, prioritariamente no que tange à construção do elemento visual apresentado em forma de cartazes e afixado em diferentes espaços públicos da cidade de Pelotas, se deu início à fase seguinte na busca por memórias de usuários do espaço público pelotense: o envio de carta convite e material de apresentação do projeto de forma direta para a casa de moradores do município.

Como apresentado no capítulo anterior, Procedimentos Metodológicos, o material enviado para as casas das pessoas consistia em um *flyer* sobre o projeto, onde foi trocado o elemento visual motivo de dúvidas de participantes (de locais públicos e prédios icônicos da cidade) por uma foto onde aparecem doces finos de Pelotas, patrimônio imaterial tombado pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. Essa escolha foi motivada por dois pontos: o da não associar o projeto com um espaço específico e o de salientar o caráter imaterial do patrimônio, presente no saber fazer dos doces e na memória de cada um.

Esta foi a ação que se mostrou mais eficiente na coleta das memórias, as dúvidas sobre as formas de participação que se apresentavam em quem buscou participar seja pelas matérias veiculadas na imprensa, seja pela interação com os cartazes no espaço público, não foram observadas em quem conheceu o projeto através deste material enviado para suas casas.

Outro aspecto buscado que também se provou acertado, foi o pedido para que os interessados compartilhassem estes convites em suas redes sociais, estes convites conseguiram romper com a bolha criada a partir das relações pessoais do investigador na internet e alcançar um número maior de pessoas, e futuros participantes, que não seria possível caso fosse realizado somente nas redes sociais do pesquisador.

Foi possível notar um aumento expressivo nas interações pelo aplicativo WhatsApp (e que resultaram em participação no projeto) nos dias seguintes à distribuição do material. Na maioria das vezes estas conversas eram precedidas de agradecimentos pelo convite e manifestações acerca da importância da conservação destas memórias para a história do município. Entretanto, houve por parte de duas das pessoas que receberam o material críticas a invasão de privacidade e à entrega de conteúdo que não havia sido solicitado por estes.

Os vídeos obtidos neste meio formam a maioria dos que compõem, até este momento, o sítio do projeto Cidade Como Tela, foram quinze vídeos de maneira direta (de participantes que receberam em suas casas o material) e outros cinco de participantes que não tiveram contato com o convite, mas que descobriram o projeto através de postagens nas redes sociais. Estes vídeos serão analisados a partir de agora.

5.2 Os vídeos enviados

Para análise neste momento, a lembrar que o projeto segue aberto para a recolha e divulgação das memórias, foram recebidos cinquenta e três vídeos de diferentes participantes. Observa-se um aumento significativo no número de histórias após a última ação de divulgação (a fixação de cartazes no espaço público e entrega de flyers e convites em residências das diferentes regiões da cidade de Pelotas). A Figura 94 apresenta novamente os primeiros vídeos

obtidos no projeto e a relação dos autores de cada um. No nome de cada vídeo há um link que direciona para sua execução no site www.cidadecomotela.com.

	Part.	Origem	Nome do vídeo	Local
1	P1	Imprensa	Amoreiras	Antônio dos Anjos
2	P2	Rede social	Assalto no Porto	Centro de Artes
3	P3	Rede social	À procura da unha perfeita	Gonçalves Chaves
4	P3	Rede social	Os casarões de Pelotas	Casarão 8
5	P4	Cartaz/flyer	Memórias da Bom Jesus	Bom Jesus
6	P5	Indicação	Aprendendo a ler	Mercado Público
7	P6	Cartaz/flyer	Vida na rua	Praça Coronel Pedro Osório
8	P7	Imprensa	O rei da Bento Gonçalves	Bento Gonçalves
9	P8	Imprensa	Luzmarino Zuluaga	Praça Coronel Pedro Osório
10	P8	Imprensa	Artistas Alemães	Praça Coronel Pedro Osório
11	P9	Rede social	A noite mais fria do ano	Bares do Porto
12	P10	Cartaz/flyer	A eleição do prefeito	XV de Novembro
13	P10	Cartaz/flyer	Kleiton e Kledir	Mercado Público
14	P30	Cartaz/flyer	Carnaval da XV	XV de Novembro
15	P11	Cartaz/flyer	Blocos infantis	XV de Novembro esquina 7 de setembro
16	P11	Cartaz/flyer	Pedidos ao Negrinho do Pastoreio	Estátua Negrinho do Pastoreio
17	P11	Cartaz/flyer	A antiga rodoviária	Marechal Deodoro esquina Lobo da Costa
18	P12	Cartaz/flyer	Memórias do Laranjal Praia Clube	Laranjal Praia Clube
19	P13	Cartaz/flyer	A cúpula do Grande Hotel	Grande Hotel
20	P12	Cartaz/flyer	Sereias da Lagoa	Praia do Laranjal
21	P14	Cartaz/flyer	De carona com o Corcel	Bento Gonçalves
22	P15	Cartaz/flyer	Lembranças da Vila da Palha - Saint-Hilaire	Saint-Hilaire
23	P16	Cartaz/flyer	Sala de estar do Porto	Porto
24	P17	Rede social	Aula na praça	Praça Coronel Pedro Osório
25	P19	Imprensa	O equilibrista Alex	Praça Coronel Pedro Osório
26	P19	Cartaz/flyer	Ovnis no Laranjal	Praia do Laranjal
27	P20	Imprensa	Carnaval no redondo da praça	Praça Coronel Pedro Osório
28	P20	Imprensa	Pelotas na Segunda Guerra	Igreja Luterana
29	P20	Imprensa	A professora alemã	Instituto de Educação Assis Brasil
30	P20	Imprensa	Zeca Neto	XV de Novembro
31	P12	Cartaz/flyer	A travessia	Praça Coronel Pedro Osório
32	P12	Cartaz/flyer	Ciclista na praça	Praça Coronel Pedro Osório
33	P21	Cartaz/flyer	O comércio da Andrade Neves	Calçadão da Andrade Neves
34	P21	Cartaz/flyer	As festas na colônia	Monte Bonito
35	P22	Cartaz/flyer	Ele Não	Mercado Público
36	P23	Cartaz/flyer	Dias de prova	Jockey Club
37	P22	Cartaz/flyer	Desfile de carnaval	Praça da Alfândega
38	P24	Indicação	O violonista do trapiche	Trapiche do Laranjal
39	P25	Cartaz/flyer	Enchente no laranjal	Praia do Laranjal
40	P26	Cartaz/flyer	De bicicleta com o Corcel	Santa tecla e Avenida
41	P25	Cartaz/flyer	Contos sobrenaturais da cidade de Pelotas	Gonçalves Chaves próximo Assis Brasil

42	P21	Cartaz/flyer	<u>Pelotense x Gonzaga</u>	Colégio Pelotense
43	P21	Cartaz/flyer	<u>A vergonha do Negrinho do Pastoreio</u>	Estátua Negrinho do Pastoreio
44	P21	Cartaz/flyer	<u>O movimento do Cine Avenida</u>	Cine Avenida
45	P21	Cartaz/flyer	<u>A saída do Pelotense</u>	Colégio Pelotense
46	P21	Cartaz/flyer	<u>Os casamentos na catedral</u>	Catedral Metropolitana
47	P21	Cartaz/flyer	<u>Acompanhando o carnaval do Diamantinos</u>	Clube Diamantinos
48	P27	Indicação	<u>Respostas do rei da Bento Gonçalves</u>	Bento Gonçalves
49	P27	Indicação	<u>O fim da festa</u>	Clube Diamantinos
50	P27	Indicação	<u>A moto do pai</u>	Prolongamento da Bento
51	P28	Cartaz/flyer	<u>Elvis não morreu</u>	Colégio Pelotense
52	P29	Cartaz/flyer	<u>Banda da Lagoa</u>	Praia do Laranjal
53	P29	Cartaz/flyer	<u>Guerra de papais-noéis</u>	Praia do Laranjal

Figura 89 - Participante, nome do vídeo e local do vídeo enviado

Antes de começar a analisar os vídeos em si, é interessante observar as características dos participantes. Ao todo foram coletados 53 vídeos do início do projeto, ainda em fevereiro de 2020, com a matéria jornalística publicada no periódico Diário Popular e primeira comunicação oficial do projeto com o público, até o fim do período de coleta, estabelecido em outubro de 2021. Este total de material foi enviado por 30 diferentes participantes que descobriram o projeto de diferentes maneiras (4 através de matérias na imprensa; 3 por indicação de outro participante; 4 pelas redes sociais; e 19 pelos cartazes no espaço público ou pelos flyers enviados para as residências).

Outro ponto a ser considerado é a quantidade de material enviada por cada um dos participantes. Houve aqui uma divisão quase equânime, onde 16 dos 30 participantes enviaram apenas uma história e os demais (14) foram responsáveis pelo envio das demais 37, sendo o participante P21 responsável por 7 histórias gravadas e enviadas, seguida pelas participantes P11, P12 e P20, com 4 histórias cada.

Os locais de preferência para as histórias também são bastante variados, no entanto se observa uma grande maioria de relatos de histórias que ocorreram na região central da cidade (38 histórias). O bairro balneário do Laranjal é palco de 7 das memórias relatadas no projeto. A zona do Porto aparece em 4 histórias e os bairros do Monte Bonito, Saint-Hilaire, Jockey Club e Bom Jesus são narrados em 1 história cada.

Interessante comentar sobre as diferentes formas de gravação destes materiais. Ainda sobre a discussão dos vídeos amadores feita na fundamentação deste trabalho, observa um variado grau de conhecimento de técnicas de gravação e de edição do conteúdo. Um ponto que chamou a atenção neste projeto foi o número de vídeos enviados onde o participante não aparece, opta por filmar o cenário onde ocorreu a história ou o local de onde fala. A ideia da

liberdade neste ponto tinha justamente a intenção de verificar estas diferentes possibilidades de geração de conteúdo.

Mesmo em momentos em que fica evidente que há outra pessoa realizando a gravação, alguns dos participantes optaram por não mostrar seus rostos. Em dois destes casos é possível observar o perfil do participante além do espaço (provavelmente doméstico) a partir do qual gravam o material. Se observa também uma preferência de gravação no modo paisagem (com o maior uso da horizontalidade do ecrã).

Outro ponto de bastante distinção é a duração do vídeo. Foram recebidos desde materiais com alguns segundos de duração até vídeos mais longos, com mais de dez minutos. Ao relacionar com a teoria, observa-se a validade do conceito dos três fatores que despertam a memória local, acontecimento ou personagem. Sem dúvidas a relação com o local já é feita com a própria proposta desta investigação, uma vez que se solicita ao participante que relembre acontecimentos ocorridos nas ruas da cidade de Pelotas. No entanto, surgem histórias calcadas em acontecimentos (Enchentes, aparecimentos de Ovnis, apresentação de grupo de equilibristas, entre outros) e em personagens (histórias sobre o Corcel, ou o Zeca Neto).

Como já debatido, existiam apenas duas indicações de como participar no projeto, a primeira, através do envio de um vídeo contando alguma memória, e a segunda, que esta memória fosse de algum acontecimento ocorrido no espaço público pelotense. Entre estas primeiras cinquenta e três histórias recebidas, somente uma se passa no interior de um local privado, uma casa da cidade, no entanto, grande parte de seu enredo está relacionado à uma rua do município. A maioria das memórias são de eventos ocorridos em espaços públicos abertos como praças, ruas, avenidas, largos e praia. No entanto duas histórias representadas no projeto têm como palco espaços públicos fechados, são eles o prédio do Grande Hotel (atualmente sede do curso de hotelaria da Universidade Federal de Pelotas) e o Casarão 8 (atualmente o Museu do Doce, também de administração da Universidade Federal de Pelotas). Isto representa uma ideia positiva da universidade pública como espaço efetivamente de uso público no município, mesmo que em alguns momentos seja aquilo que Abreu (2005) chame de espaço público de acesso privado, quando somente alunos e funcionários da instituição possuem acesso.

Da forma de envio do material também cabe uma apresentação. Em um primeiro momento, estava aberta somente a possibilidade de envio através do sítio criado. Com o avanço da investigação, se notou a necessidade de disponibilizar outras formas de envio de material. Como já comentado, a ideia original era a coleta de histórias também no espaço público, através de conversas com pessoas em eventos ou em atividades cotidianas.

No entanto isso foi impossibilitado pela pandemia que afetou o mundo neste último ano, tendo o Brasil como um dos países mais impactados em número de casos e de mortes. Por conta desta impossibilidade, foi criada uma conta própria do projeto Cidade Como Tela no aplicativo de conversas WhatsApp, que possibilita o envio de diferentes mídias, entre as quais o vídeo.

Com a criação desta conta, e a posterior divulgação do número, a interação entre autor e possíveis participantes aumentou muito. Embora as formas de contato (inclusive WhatsApp) sempre estivessem presentes no sítio, esta ação direta foi responsável por uma procura muito maior de interessados. A conveniência do contato direto e da resolução de dúvidas foi fator preponderante ao se angariar participantes.

Embora grande parte dos contatos de interessados não tenha se revertido em envio de material, criou-se, com alguns dos participantes, uma relação mais profunda onde se pode conhecer maiores detalhes de suas memórias e da importância destes eventos na relação com a cidade.

Através desta relação, outras histórias surgiram, em formato de áudio ou de texto, e, embora instados a participar com a gravação de vídeo, estas pessoas não se sentiram à vontade com esta prática, impossibilitando a divulgação deste material que se mostrava bastante rico e interessante, com memórias que, infelizmente, não se repetiram ao longo do trabalho.

Interessante observar que há lembranças boas e ruins, não no sentido da qualidade da história narrada, mas do que a motivou. Não há, na descrição do projeto no sítio ou na relação pelo aplicativo de mensagens, qualquer diretriz sobre a forma ou tipo de conteúdo da história. Observa-se aqui também uma forte relação com o lugar, mesmo em histórias de um conteúdo não tão “feliz”. Toma-se, por exemplo, histórias de tentativas de assalto ocorridas no bairro Porto, reconhecidamente um espaço de opções de lazer, sobretudo para universitários, uma vez que neste bairro estão situadas diferentes sedes da Universidade Federal de Pelotas. No entanto, ainda mais corriqueiras que as histórias de festas e diversão neste espaço, são as histórias de assalto, tão marcantes no local que o perigo do local já é sinalizado a quem por ele passa por meio de cartazes e avisos (Figura 95). Como narrado pelo participante denominado P2:

*“Durante dois anos eu fui assaltado 13 vezes, a caminho do curso de teatro da Universidade Federal de Pelotas (...) uma vez sofri uma tentativa de assalto por dois rapazes em bicicleta. No entanto, ao ver que eu não tinha de valor, carregava somente meu cigarro, isqueiro e alguns figurinos para a aula, um dos assaltantes disse pro outro: deixa ele, deixa ele, não tem nada. Quando o outro rapaz me perguntou:
- Cara, eu te devolvi teu cigarro?”*

- *Aí eu respondi que não, mas se quiser me devolver, eu te agradeço.*

- *Toma aqui então. Mas posso pegar um?*

O cara acendeu o cigarro e me devolveu tanto o cigarro quanto o isqueiro. Aí eu perguntei pro outro:

- *E tu, queres um cigarro também?*

- *Bah, vou aceitar, vou aceitar.*

Então eles colocaram as minhas coisas na mochila, que eles tinham espalhado. Eu segui meu caminho e eles seguiram os deles. Foi o assalto mais inusitado que eu sofri na vida, que eu tive que trocar ideia e oferecer cigarro e o rapaz me perguntar se podia pegar um cigarro depois de tentar me assaltar”

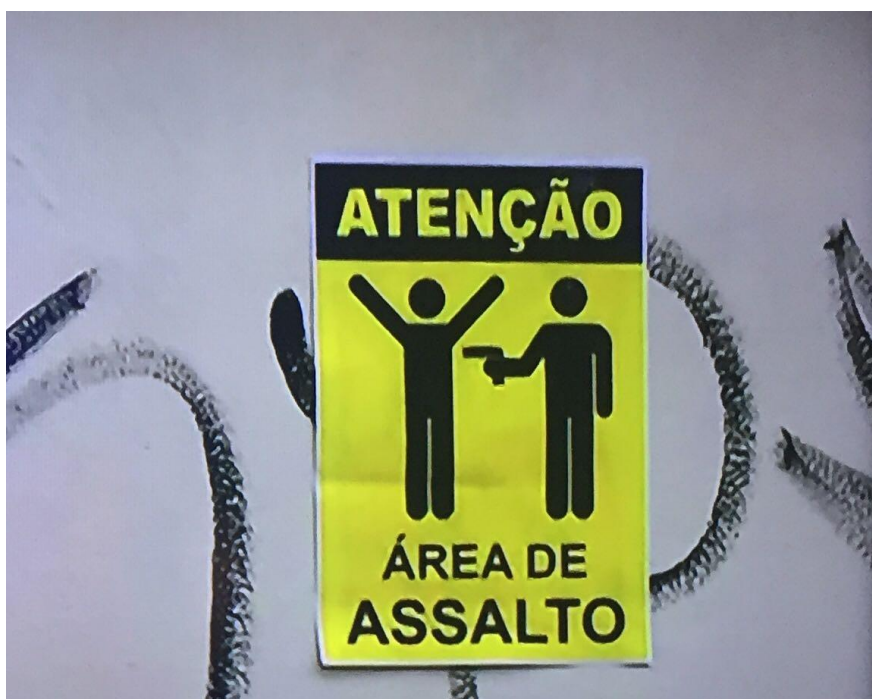


Figura 90 - Cartaz alusivo a assaltos na região do Porto de Pelotas. Acervo do autor

Uma história repete-se três vezes e marca, melhor do que qualquer outra, o caráter individual da memória (embora uma construção social e coletiva, como observado). A apresentação do grupo acrobático alemão *Zugspitz Artisten* foi lembrada de diferentes maneiras e com riquezas de detalhes também diferentes. Como discutido, não cabe aqui definir uma memória “certa”. “Atravessaram do topo do edifício até o chão (Participante P12)”, “eram iluminados por holofote (P12)”, “lembro que atravessaram com uma moto (P19)”, “aconteceu numa tarde (P8)”. São frases que surgiram ao rememorar a história.

No entanto o aspecto marcante do acontecimento esteve presente em todos os relatos. “Durante dias depois da apresentação comentou-se sobre aquilo (P12)”, “Toda a cidade estava lá (P19)”. “Quando alguém tropeçava no colégio se dizia “Cuidado Alex (P8)” (referência ao narrador do evento que alertava um dos acrobatas sobre o perigo). Segundo um dos participantes, um evento desta magnitude é “o mais lindo que vivi na minha infância (P8)” o que

demonstra o impacto que deu com este acontecimento, lembrado em detalhes mesmo anos depois.

A origem europeia do grupo e o trajeto percorrido são outros detalhes presentes em todos os relatos. Sempre citados o Edifício (Del Grande) e o prédio do Rex Hotel o que marca de maneira inegável a relação com o lugar. Segundo o relato, os três participantes eram bastante jovens no ano do acontecimento (1957) e cada um reconstruiu sua história de acordo com suas lembranças da época. Cabe salientar aqui que este acontecimento foi retratado no Almanaque do Bicentenário Pelotense, composto por três volumes que apresentam diferentes passagens da história pelotense. A Figura 96 retrata o acontecimento, uma das poucas imagens existentes sobre, pode-se observar grande número de pessoas que assistia.



Figura 91 - Grupo de equilibristas alemães. Fonte: Almanaque do Bicentenário pelotense

A Praça Coronel Pedro Osório serviu de cenário em uma das histórias, foi o lugar escolhido por um dos participantes para compartilhar suas memórias. No vídeo mais longo recebido no projeto, o denominado P6 conta seus tempos de morador de rua e a relação que desenvolveu com a cidade neste período. “Eu circulava mais por este espaço, dormia onde era possível, e sempre tinha uma ou outra pessoa para me ajudar. Elas até me ajudavam, me davam uma moedinha, mas sempre viravam a cara”

A Praça (como é conhecida a Praça Coronel Pedro Osório, Figura 97) era o local tanto de moradia quanto de trabalho “eu dormia aqui mesmo, na praça” ou “quando eu conseguia um outro carro pra lavar”. A relação conturbada com a cidade se mostra “ao mesmo tempo que Pelotas pode ser agradável, ela sabe também pisar nas pessoas”. O participante comenta ainda neste tempo sobre as diferenças de solidariedade e caridade. “A solidariedade é horizontal é era

praticada por alguns, enquanto outros praticam a caridade, algo de cima para baixo, sem preocupação conosco.” A relação com os moradores também era dicotômica “a gente não sabia se quem vinha nos abordar era bom ou ruim”.



Figura 92 - Praça Coronel Pedro Osório. Acervo do autor.

“Se a Princesa pudesse falar das suas tristezas, das suas angústias, das coisas boas, das coisas ruins, ela teria inúmeras histórias. De moradores de rua que viviam dentro dela. Histórias de pessoas que passam que não entendem o que é a Princesa, pessoas que transformam a Princesa em plebeia”. Esta sentença demonstra a relação criada com o local e colocada em público através da memória. A Princesa (Princesa do Sul) é um dos nomes pelo que se reconhece a cidade de Pelotas e que neste participante a influência, através dos elementos culturais locais, a se “reerguer e sair da sarjeta”.

Enquanto pesquisador e autor do projeto acredito que tenha sido neste material que o projeto tomou outra dimensão. Enquanto se acreditava no envio de matérias positivas e boas memórias, este conteúdo veio demonstrar que a relação com a cidade e a identificação com o espaço podem surgir através de experiências difíceis, em histórias de superação. Neste momento é importante explicitar sobre o autor deste vídeo e a relação que seguiu construindo com o espaço público. Conseguiu construir uma trajetória no curso de Artes da Universidade

Federal de Pelotas e atua como personagem circense no espaço público pelotense, tendo ainda a rua como sua principal fonte de receitas.

Esta narração tem como ponto interessante o fato de ter sido gravada no próprio espaço, palco da memória do participante. Como será discutido na sequência, a apresentação e rememoração das memórias nestes espaços tornam a história mais rica em detalhes. Outra história que foi narrada também no local de seu acontecimento apresenta uma recordação de um show da dupla Kleiton e Kledir (P10) no Largo Edmar Fetter, junto ao Mercado Público Municipal. Se observa um interesse por parte destes participantes em apresentar ao futuro espectador ao menos um pouco do espaço retratado na narração.

Outro ponto que serviu de palco para diferentes histórias foi a Avenida Bento Gonçalves. Principal via do Município, esta avenida divide a região central da cidade. Em uma das histórias, das poucas em que se já observa o caráter colaborativo do projeto (quando há complementação de alguma história já presente) fala-se sobre a pulsante atividade noturna “naquela noite, ele foi o rei da Bento Gonçalves (P7)”. Aqui observa-se a intenção do reconhecimento alheio pelos pares (mesmo que os meios não sejam os mais legais) no local onde há a maior confluência de pessoas. “Ser reconhecido na Avenida (como é chamada pelos moradores) significava ser reconhecido em toda a cidade (P7)”.

Ainda nesta avenida está erigida a estátua do Negrinho do Pastoreio⁴⁴. Para duas participantes, esta estátua traz lembranças diferentes. Importante considerar que ela está situada logo em frente ao Colégio Municipal Pelotense, o maior do município e consiste em passagem quase obrigatória a quem entra ou sai dele. A mesma estátua era espaço de fé “íamos ali pedir ao Negrinho que nos ajudasse nas provas (P11)” como de afastamento “minhas amigas e eu não gostávamos de passar pela estátua, pois o Negrinho está retratado completamente nu (P21)”.

Também neste espaço, aparecem também alguns dos personagens pelotenses marcantes “Pelotas sempre teve muitas figuras folclóricas (P14)” como uma das participantes abre seu vídeo para contar uma memória que compartilhava com uma destas figuras, o “Corcel”. “Corcel”⁴⁵ aparece também em um segundo vídeo. Em ambos a descrição, “uma figura que andava pelo meio do trânsito carregando um volante de carro e que se autodenominava Corcel (P14 e P26)”. Em ambas, ocorridas durante a década de 70, como pontuam as participantes, o encontro com Corcel se dá nas imediações da Avenida Bento Gonçalves, embora ressaltem que ele “corria a cidade inteira com sua direção (P26)”.

⁴⁴ Personagem de lendas gaúchas, diz-se que concede milagres a quem por ele pede

⁴⁵ Corcel era um modelo de carro criado pela Ford

Outras duas histórias narram fatos ocorridos com personagens inesperadas, uma delas, ocorrida também nas imediações da Avenida Bento Gonçalves, conta o encontro de um grupo de amigos que se reunia em uma lancheria próxima ao Colégio Pelotense para tocar e cantar músicas com uma pessoa vestida como Elvis Presley: “então estávamos lá quando ele chegou, todo vestido de Elvis, carregando um violão. Era uma figura muito do bem, perguntou se podia tocar conosco. Claro que concordamos. Ele disse que ia tocar uma canção composta por ele mesmo. Lembro como se fosse hoje dele dizendo, vou tocar uma canção de minha própria autoria. A música era algo assim: Elvis não morreu, Elvis não morreu. Sei que ele está aqui, porque ele sou eu. E ficava só nisso. Cada vez que uma música de algum amigo acabava ele pedia pra tocar uma música de própria autoria, e era sempre esta mesma (P28)”.

No que tange aos acontecimentos, nenhum esteve mais presente nos vídeos do que o Carnaval. Memórias ocorridas em diferentes épocas e locais na cidade, mas que sempre tiveram o Carnaval como seu principal mote. Desde o Carnaval que havia no redondo da Praça (Figura 98) até os espaços de desfile das escolas de samba. Novamente a Praça Coronel Pedro Osório é relatada como um espaço democrático “ali no centro da praça tem um lindo chafariz, que veio da França (P20)” e “era o povo em si que ia lá dançar e fazer as brincadeiras (P20)”, estas frases demonstram a relação com o espaço público e a utilização do patrimônio material local por seus moradores.

A rua XV de Novembro (Figura 99), localizada no Centro Histórico da cidade também é palco de histórias e memórias carnavalescas. “Ali na rua XV me levavam pra assistir os desfiles dos blocos infantis, ali, bem em frente ao Aquários⁴⁶ (P11)”. “Eu tinha em torno de oito, nove anos, e o carnaval ocorria ali na rua XV de Novembro (...) a gente se colocava nas calçadas e ficava esperando as escolas para desfilar. A gente conseguia observar as pessoas “se montarem⁴⁷” nas sacadas do hotel. (P30)”

⁴⁶ Café Aquários, tradicional ponto de encontro da cidade de Pelotas, situado na esquina das ruas XV de Novembro e Sete de Setembro.

⁴⁷ Colocar a fantasia para o desfile



Figura 93 - Vista aérea praça Coronel Pedro Osório. Fonte: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/geral/noticia/2020/05/em-pelotas-praca-coronel-pedro-osorio-passa-por-obras-para-ganhar-nova-iluminacao ck9vhsy6b0060015n7pn0m7v6.html>

“Era um evento bastante familiar. As famílias se reuniam para acompanhar os desfiles”. “Era um período em que se tinha um carnaval bastante forte, bem marcante na Região Sul, era um carnaval bastante concorrido até”. Aqui, nas palavras de P30, se observa primeiro a importância da família e dos eventos familiares na constituição da memória e a valorização dada àquilo que é autóctone, mesmo com uma idade de 8, 9 anos, sei que este evento é mais reconhecido que os outros da região, possivelmente por ocorrer na minha cidade. Na Figura 98 é possível observar eventos carnavalescos na rua XV de Novembro na década de 1960 (foto à esquerda) e nos anos 2010. Este tradicional espaço dos desfiles de blocos populares mantém-se bastante procurado por pessoas de diferentes idades para aproveitar esta época do ano.



Figura 94 - Carnaval da XV de Novembro. Fontes: Lucian Brum – disponível em <https://wp.ufpel.edu.br/empauta/arte-da-brincadeira-no-carnaval-de-rua-em-pelotas/> e <https://pelotascronicasurbanas.wordpress.com/o-carnaval-da-rua-xv/> (acesso em 10/03/2021)

No entanto o Carnaval não é relatado somente no Centro Histórico, como observou-se em quatro diferentes memórias (uma no redondo da Praça e três na rua XV de Novembro). Nem no espaço criado pelo poder público para o desfile das escolas de samba locais, palco de uma

narrativa. Em duas memórias, o bairro do Laranjal também foi lembrado como local de acontecimentos ligados ao carnaval.

Uma delas narra o primeiro ano do desfile do bloco Sereias da Lagoa (Figura 100). “Este bloco surgiu na esquina aqui de casa, em uma padaria (P12)”. Novamente está presente tanto a importância do local de habitação quanto as relações de vizinhança na construção da memória. “A primeira vez que o bloco saiu, não éramos mais do que doze pessoas. Chovia, chovia, chovia que era uma barbaridade. A gente ia fantasiado de mulher, o que era uma característica do carnaval de Pelotas (P12)”. Também se mostra aqui uma relação forte com a cidade, associando uma prática comum em diferentes localidades a uma especificidade local.

“Me lembro de um ano que na hora da banda sair faltou luz no Laranjal e estava chovendo. Os carros na praia, ao invés de ficarem voltados para a praia, estavam voltados para avenida. Naquele ano o Sereias da Lagoa desfilou sob holofotes. (P12)”. Aqui se pode fazer uma relação com a literatura discutida no primeiro capítulo deste trabalho. A importância do inesperado para a memória. Ao enfatizar o acaso da falta de luz e da chuva no espaço.



Figura 95 - bloco sereias da lagoa. Fonte: J. L. Cassal – disponível em <https://www.facebook.com/jornaldolaranjal/posts/422468711251153/>

Brown e Kulik (2000) comentam sobre a dimensão destes eventos na aquisição da memória provoca um registro permanente do evento inesperado, daí a lembrança detalhada das circunstâncias pelo sujeito. O impacto desta lembrança, em detrimento a outras de tantos outros desfiles realizados pelo grupo pode estar naquilo que se mostrou extraordinário.

Isto se repete em outras memórias, por exemplo a narrada por P14, “naquele tempo eu trabalhava na boutique Tímpano, então todos os dias eu ia pro centro, ia de manhã e voltava no

fim na da tarde. Um dia estava no meu caminho para o trabalho quando o Corcel me abordou e perguntou: Estás indo pro centro? Sobe aí que te dou uma carona.” Um dia que se apresentava como rotineiro, por conta de um encontro fortuito, acaba por criar uma memória marcante.

Outra história sobre o carnaval no bairro do Laranjal aborda um outro bloco do local, a Banda da Lagoa. “A banda da lagoa começou com um grupo muito pequeno de veranistas, pessoas que iam pra lá passar o verão (...) era uma coisa bem família, bem pequena. (...) A gente juntava os amigos mais próximos e fazia uma concentração para o desfile (P29)”. Surge aqui também a importância dos relacionamentos na construção de memórias. Como ponto em comum das histórias ambos citam o fim dos dois blocos ocasionados pelo excesso de pessoas e mau comportamento destes “intrusos” que acabou por afastar os primeiros integrantes.

O bairro do Laranjal ainda é cenário utilizado por outros participantes em memórias bastante diferentes. Uma delas trata de um avistamento coletivo de objetos voadores não identificados. “A gente tava na rua e de repente, no sentido oposto a praia, vimos uma luz grande. Chamamos toda a vizinhança. Várias pessoas viram. E depois vimos no jornal que saiu como uma aparição de um óvni (P19)”. Trata-se de um acontecimento bastante marcante, que tomou proporções nacionais. A ver as matérias veiculadas na imprensa tanto local quanto brasileira. Em muitos dos contatos que não se reverteram em histórias foi comentado sobre a aparição dos óvnis no laranjal, sobre a Lagoa dos Patos, constituindo-se em um assunto bastante comentado na cidade.

Outro acontecimento bastante lembrado é uma enchente ocorrida no bairro, retratada na Figura 101. Nesta memória a participante narra a relação e a participação de sua família no acontecimento. “No ano de 1998 ou 1999 teve uma super enchente (...) estava tudo alagado, a água pela cintura, todo mundo tirando as coisas dentro de casa. (P25) ”Enchente também é tema de outra memória coletada, desta vez ocorrida na área central da cidade “eu trabalhava ali na Bento Gonçalves, e as notícias que vinham era de que todas as saídas da cidade estavam debaixo d’água, eu não tinha então como voltar pra casa. (P31)”



Figura 96 - Enchente. Fonte: <http://wp.clicrbs.com.br/pelotas/2011/03/11/> (acesso em 10/03/2021)

Interessante sobre estas duas memórias de enchentes na cidade são os laços afetivos que trouxeram, por mais que o evento tenha sido algo marcante e as águas tenham atingido proporções muito acima de seus níveis normais, o que fica nas histórias são situações de amor, “Lembro que alguém disse, se sair agora ainda se consegue atravessar a rua para sair da cidade. Eu tinha recém começado a namorar com o Adriano, ele olhou para mim e disse, vamos que eu te levo até Rio Grande. Ali que eu percebi que seria uma relação que duraria, porque pra animar a sair de carro no meio daquela loucura, me levar até outra cidade, sem saber se voltaria para casa, era sinal de quem gostava mesmo (P31)”. Ou de diversão, como a história relatada por P25: “então fomos até lá ver a minha avó, que morava bem em frente a praia. Quando entramos em casa, demos com ela se maquiando em frente ao espelho:

- Mas vó, o que estás fazendo? Vamos lá, temos que sair de casa!

- Sim minha filha, mas o Diário Popular (jornal local⁴⁸) está aí na frente, se vou sair carregada de casa tenho que estar bonita para aparecer na capa.

Aí saiu minha cunhada com o cachorrinho da vó no colo e, logo atrás, meu irmão carregando a minha avó. No outro dia sai na capa do jornal a manchete, Enchente no Laranjal, e a foto da minha cunhada carregando o cachorrinho, damos risada da minha avó até hoje”. Percebe-se então que mesmo nas situações mais difíceis enfrentadas, as lembranças relatadas valorizam mais os vínculos afetivos do que possíveis perdas materiais.

Outras memórias apelam para um fator mais emocional “eu nasci em Pelotas, mas fui morar em Porto Alegre quando eu tinha nove anos, por isso não tenho muitas lembranças nas ruas de Pelotas, mas tenho uma lembrança muito alegre, muito feliz, que é quando eu tava

⁴⁸ Observação do autor

aprendendo a ler, no colégio, quando eu tinha uns seis anos, eu lembro de andar pelas ruas da cidade e meu irmão mais velho me fazia ler cada uma das placas da rua, todas ele me fazia ler (...) por essa lembrança eu tenho um carinho muito especial. (P5)” Em outra memória (Figura 102) esse fator também se apresenta “esse trecho de rua é da rua Antônio dos Anjos entre Gonçalves Chaves e a Juscelino (Kubitschek) (...) No início da década de 1980 a gente passava por esta rua (...) a gente parava nestas amoreiras para colher e comer amoras (...) a gente se sentia muito a vontade no espaço público (...) tenho um carinho muito grande por essa memória e de poder olhar pela janela da minha casa e ver essa rua que foi um cenário que nos marcou para sempre (...) quando a nossa filha nasceu ainda havia mais amoreiras do que tem hoje e eu tive o prazer de oferecer para minha filha um sabor da minha juventude, que eram aquelas amoras das mesmas árvores que eu havia colhido na minha juventude. (P1)”

Ambas as histórias relacionam o espaço público e o núcleo familiar e esclarece a importância deste nas relações estabelecidas com o espaço. Seja o irmão mais velho que ensina a irmã a ler ou o pai que pode oferecer para a filha algo que a cidade lhe deu em tempos felizes. Savic (2018) cita também a importância dos sentidos na memória, para a autora os cinco sentidos servem como mediadores entre as pessoas e seu entorno, criando uma paisagem cultural própria. Aqui neste segundo relato temos um claro exemplo disto. O sabor da amora, compartilhada com os amigos na adolescência, sendo repassado anos depois para a filha.

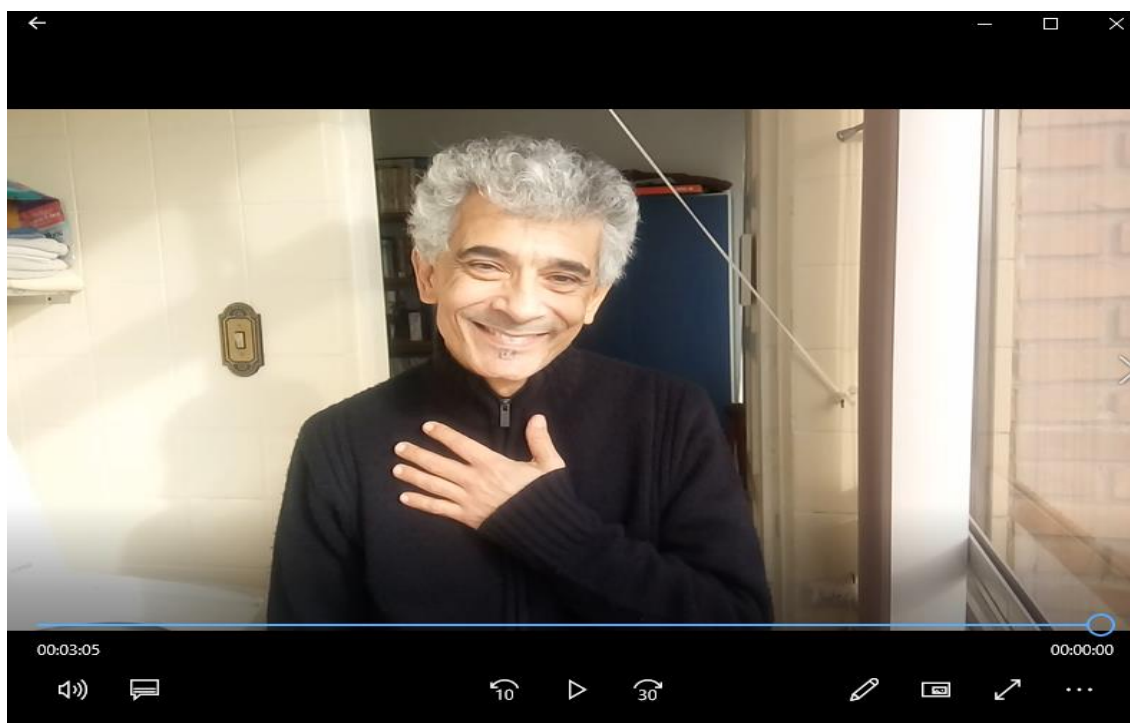


Figura 97 - Cena final do vídeo Amoreiras. Fonte: cidadecomotela.com

Entre as memórias já coletadas, a mais antiga data do período da Segunda Guerra Mundial. A participante (P20) relata ter entre nove e dez anos durante o acontecimento “Pelotas

naquela época também sofreu um tanto com isso, pois houve o Blackout (...) era recomendado (e tinha que por) algo para tapar os vidros da porta, para não passar claridade (...) diziam eles que era por medo de algum ataque aéreo, coisa que seria inusitada em Pelotas (P20)”. Mesmo a milhares de quilômetros do centro da guerra, os habitantes tinham receio de ser atingidos em uma época em que as notícias chegavam apenas através das ondas de rádio.

Segundo a participante houve nesta época também muita retaliação contra moradores locais alemães ou descendentes destes “grupos vinham nas casas das pessoas que eram alemães e que diziam que eles tinham mapas em casa para marcar todo o adiantamento da Alemanha (...) não sei por que juntava aquela porção de gente e vinham, e incendiavam (...) tem ali a igreja luterana (São João – Figura 103), eu lembro que eles atravessaram a praça, era uma multidão, incendiaram a casa do pastor, atiraram de cima da casa roupas, era uma coisa assim, dantesca (...) em diversas casas aqui em Pelotas aconteceu isso, eles invadiam, roubavam e queimavam. (P20)”



Figura 98 - Igreja Luterana São João. Fonte: <https://mapio.net/pic/p-46706832/>

Um destes casos também é citado pela participante (P20) em outra história narrada por ela: “tinha uma professora que era alemã (...) uma pessoa ótima, não tinha nenhuma relação com essas coisas de guerra. Mas essas pessoas que faziam esses movimentos e que iam nas casas resolveram que iriam lá (...) a diretora do Assis Brasil⁴⁹ soube que eles iriam ali na casa, ela e outra professora foram até a escola, trouxeram a bandeira nacional até a casa (...) quando eles chegaram, a bandeira estava hasteada e estavam na frente as duas professoras junto com a

⁴⁹ Instituto Estadual de Educação Assis Brasil

professora alemã, foi um ato maravilhoso, provaram que ela não tinha nada a ver e aquilo ali seria uma fatalidade (...) da guerra tenho essas lembranças, não muito agradáveis (P20).”

Observa-se uma participação ativa da comunidade pelotense durante este período como parte integrante dos esforços de guerra nacional. Nestes pontos, acreditamos, mostra-se a importância do projeto, ao permitir a salvaguarda de histórias ocorridas há praticamente oito décadas que, não fossem os trabalhos preocupados com a memória, estariam condenadas a um esquecimento em um curto prazo, uma vez que se refere a uma época em que as formas de registro eram mais limitadas.

Quando analisados à luz da teoria de Tulving (1983) se percebe com maior clareza o caráter da memória episódica, ou a memória dos acontecimentos vividos, conceituada pelo autor. No que tange ao primeiro grupo de diagnóstico, o de informação (composto pelas fontes, a organização da memória, as referências e a veracidade), os cinquenta e três vídeos utilizados na apresentação destes resultados atingem os quatro quesitos de análise, como apresentado na Figura 5 desta tese e repetido agora.

Informação	Quanto às fontes	Sensações; eventos; episódios
	Quanto à organização	Temporal
	Quanto às referências	Próprias
	Quanto à veracidade	Crença pessoal

Em todos os relatos estes elementos estão presentes, aqueles que deram origem aos relatos, a colocação temporal dos acontecimentos, a auto referenciação dos temas abordados e a desnecessidade de elementos que provassem a veracidade dos relatos que não fossem a própria voz (e memória) do narrador. Este resultado comprova a compreensão, por parte dos participantes, dos materiais que seriam interessantes para a composição do projeto e permite que se apresente o sítio do projeto Cidade Como Tela como um espaço virtual (um museu virtual) de histórias, memórias e acontecimentos vividos pelos usuários do espaço público pelotense.

Se a memória, a imaginação e a representação são as bases que sustentem qualquer narrativa sobre o passado, como defende Meye (2002), se pode observar no material enviado pelos participantes uma base sólida sobre a memória urbana pelotense, o que fornece um conteúdo que pode ser explorado tanto pelo lazer, quando consideradas as ações de turismo cultural e o interesse que estes acontecimentos podem gerar, quanto pelo conhecimento de práticas antigas que agora estão registradas.

A seguir serão apresentadas e discutidas as três versões do sítio virtual, espaço de coleta, armazenamento e divulgação das histórias aqui apresentadas.

5.3 O sítio virtual cidadecomotela.com

Como apresentado no capítulo anterior, procedimentos metodológicos, ao longo do processo de investigação foram elaboradas três versões do sítio virtual do projeto Cidade Como Tela. Estas diferentes versões foram resultado dos progressos realizados com a elaboração, avaliação e melhoria, próprias da investigação-ação. Em cada atualização foram incorporadas novas funcionalidade, facilidades e possibilidades de interação, bem como um design mais agradável e prático ao usuário. A partir deste ponto serão discutidos os resultados obtidos com o sítio e comparados com a literatura existente, apresentada nos capítulos de fundamentação teórica desta tese.

Ao se analisar a participação obtida à luz da teoria de Shirky (2008) descobrimos que se atingiu os dois primeiros níveis de participação na internet (e os dois aos quais este projeto almejava alcançar): a partilha e a cooperação. A partilha fica bem comprovada nas mais de cinquenta histórias recebidas ao longo do processo (computadas até o mês de novembro de 2021). Como salienta Shirky (2008) em projetos onde a partilha é encorajada, se permite uma maior liberdade de participação do indivíduo, com as menores complicações para o grupo. Isto também é bastante constatado neste projeto, uma vez que a partilha de conteúdo, em geral, não altera o comportamento dos demais participantes. Na vez que isto aconteceu, no âmbito do Cidade Como Tela, houve um desfecho positivo, quando se subiu para o segundo nível de participação discutido por Shirky (2008), a cooperação.

O exemplo de postagem do vídeo “O Rei da Bento Gonçalves” e, tempos depois do segundo vídeo “Resposta ao Rei da Bento Gonçalves” é bastante elucidativo nisto. Shirky (2008) já comentava que a cooperação é mais do que simplesmente agregar material. Isto se viu em outros vídeos, como por exemplo aqueles que tratavam do grupo alemão de equilibristas, ali não houve colaboração entre os três participantes, cada um gravou seu vídeo, sem responder diretamente a ninguém, ou buscar contribuir de forma a aumentar o conhecimento sobre o assunto.

Importante salientar aqui, que espaços de fomento a discussão, que poderiam ser considerados como uma primeira base para a cooperação, como fóruns ou mesmo a possibilidade de comentários em texto, não foram considerados neste projeto, uma vez que se decidiu somente pelo vídeo como formato de participação. O terceiro e último nível considerado por Shirky (2008) seria a ação coletiva, e, embora não se discuta aqui o mérito de projetos coletivos, nunca foi este o objetivo, já que se procurava obter o maior número de versões diferentes de acontecimentos urbanos e não uma visão coletiva destes.

Ao analisarmos os resultados obtidos pelo sítio, principalmente quando ancorados na teoria de análise dos sítios de memória feita por De Kreek (2016), acredita-se que tenha se cumprido os requisitos nos três níveis. O macro, o intermediário e o micro. Os resultados estão apresentados nas Figuras 104, 105 e 106 respectivamente.

Nível	Conceito	Resultado
Macro	Memória da Comunidade	Atingido
	Cidadania Cultural	Atingido
	Habilidade da Comunidade	Atingido

Figura 99 - Nível macro de análise. Elaborado pelo autor.

Considera-se que os três elementos componentes do nível macro foram atingidos, a memória da comunidade talvez seja o mais claro deles, uma vez que compreende como uma representação de eventos e experiências passadas, o que praticamente define este projeto, a busca por estas representações e experiências dos usuários do espaço urbano de Pelotas. O elemento cidadania cultural se considera atingido uma vez que há a produção de conteúdo criativo por parte dos participantes. Já o último elemento, habilidade da comunidade também pode ser considerado como alcançado, pois trata da comunidade efetivamente utilizar as ferramentas oferecidas, ponto satisfeito e observável na quantidade de material enviado e nas interações com os elementos no espaço urbano.

Quando analisados os dezoito elementos componentes do nível intermediário, que diz respeito ao grupo participante, percebe-se que dois destes não foram observados, a intimidade e a resiliência, por mais que se pudesse argumentar que a própria exposição e o esforço para a participação pudessem contemplar estes dois itens, faltam argumentos para considerá-los atingidos, mesmo que em parte.

Nível	Elemento	Resultado
Intermediário	Compreensão sociocultural	Atingido
	Intimidade	Não observado
	Práticas de reflexão	Atingido
	Comunidade criativa	Atingido
	Valor cultural	Atingido
	Aprendizado social	Atingido
	Conectividade social	Atingido
	Ação coletiva	Atingido parcialmente
	Capital social	Atingido
	Relações sociais	Atingido parcialmente
	Cocriação	Atingido
	Aquisição	Atingido
	Resiliência	Não observado
	História social	Atingido
	Senso de lugar comum	Atingido
	Identidade da comunidade	Atingido
	Inclusão	Atingido parcialmente

Figura 100 - Nível intermediário de análise. Elaborado pelo autor

Três elementos deste grupo tiveram seus resultados atingidos parcialmente na construção deste espaço virtual, e já se estabelecem como possibilidades de melhora para uma nova versão do sítio, em dois deles, a ação coletiva e as relações sociais, se acredita que tenham

sido menos explorados que o desejado, principalmente no âmbito da colaboração. Pensar em formas mais atrativas para convencer o participante a responder aos vídeos com outro vídeo e assim aumentar a possibilidade de percepção dos acontecimentos e dos contatos entre os próprios participantes, são intenções de aperfeiçoamento. Um elemento que evoluiu ao longo das três versões do sítio foi o da inclusão, enquanto na primeira versão não foram adotadas medidas inclusivas, a última já apresentava funções como a legenda dos vídeos que permite acesso ao conteúdo a um maior número de pessoas.

Se consideram atingidos os elementos compreensão sociocultural; práticas de reflexão; comunidade criativa; valor cultural; aprendizado social; conectividade social; capital social; cocriação; aquisição; história social; senso de lugar comum; e, identidade da comunidade. O item compreensão sociocultural pode ser observado nas diferentes visões que ajudam a construir a pluralidade da identidade de Pelotas. As práticas de reflexão estão presentes na disponibilização de espaços de fala. A comunidade criativa se mostra na prática de diferentes formatos de participação e de interação com o sítio. O valor cultural está compreendido como forma de patrimônio as histórias urbanas e sua necessidade de salvaguarda.

O aprendizado social, a aquisição, a história social e a conectividade social estão presentes nas trocas de informações e de visões acerca das memórias urbanas do município. O capital social é ampliado à medida que mais pessoas tem acesso às informações e a oportunidade de perpetuar suas memórias. A cocriação, forma buscada desde sempre, onde cada participante é fundamental para a construção deste espaço. Outros pontos bem observados tratam de dois elementos chave do Cidade Como Tela, o senso de lugar comum e a identidade da comunidade, em todas as histórias há a preocupação da fala sobre Pelotas e suas características.

No nível micro (Figura 106) foram encontradas as maiores carências na avaliação do sítio do projeto Cidade Como Tela. Quatro dos elementos não puderam ser observados diretamente, a autoconfiança, os ganhos, a autoconsciência e a autoeficácia. Se considera que para uma resposta profunda nestes níveis se faz necessário uma investigação com os participantes do projeto para compreender suas visões sobre estes temas.

Outros dois elementos foram considerados como atingidos parcialmente, a voz e a expressão individual. Sobre o primeiro, se considera que por mais democrático que o projeto tenha tentado ser, bem como na questão da inclusão, discutida no parágrafo anterior, nem todos os interessados puderam ter sua voz, ou sua fala registrada. Na mesma linha está a expressão individual, uma vez que só eram aceitos vídeos como forma de manifestação, acabou-se por se cercear a expressão daqueles que gostariam de participar em outras mídias.

Nível	Elemento	Resultado
Micro	Senso de lugar individual	Atingido
	Identidade individual	Atingido
	Consciência histórica	Atingido
	Prazer	Atingido
	Voz	Atingido parcialmente
	Expressão individual	Atingido parcialmente
	Instrução sobre o lugar	Atingido
	Consciência intercultural	Atingido
	Relação individual na sociedade	Atingido
	Autoconfiança	Não observado
	Ganhos	Não observado
	Autoconsciência	Não observado
	Autoeficácia	Não observado
	Presença em mídias	Atingido

Figura 101 - Nível micro de análise. Fonte: elaborado pelo autor

Neste nível micro, que trata das questões individuais, oito dos elementos analisados foram considerados atingidos pelo projeto, são eles: senso de lugar individual; identidade individual; consciência histórica; prazer; instrução sobre o lugar; consciência intercultural; relação individual na sociedade; e, presença em mídia. Começamos por destacar aqui o último, presença em mídia, a possibilidade de se expor e ter sua voz e memórias gravadas, armazenadas e veiculadas a quem quiser assistir é um dos grandes propulsores do projeto. Isto está atrelado a outro elemento, o prazer, as contribuições, por mais que algumas convidadas, foram todas de livre iniciativa do participante, de tempo e modo que melhor considerasse.

Outros dois pontos, como considerados no nível intermediário, são o senso de lugar e a identidade, agora tratadas de forma individual. Contar e divulgar suas memórias faz com que estes sentimentos em relação ao local, mesmo que a história seja negativa, acabem exacerbados. Relacionar as memórias com o espaço público faz com que este participante relembra estes acontecimentos e, imediatamente, dos locais onde ocorreram. Como esta relação com o local é ponto fulcral nesta tese, o próximo discutirá a conexão entre histórias e seus palcos.

A terceira versão do site www.cidadecomotel.com, apresentada como projeto no capítulo Procedimentos Metodológicos, teve em sua versão lançada ao ar (Figura 107) algumas modificações, necessárias para uma melhor elaboração.



Figura 102 - Terceira versão do site

Entre elas estão a alteração do desenho onde aparecia o logotipo do projeto para um escrito em texto, o que facilita a transição para a versão mobile, também contemplada nesta

atualização e a procura pelo nome do projeto em buscadores, uma vez que o texto é mais facilmente identificado por estes e troca entre um telemóvel com fundo azul para um com fundo vazado, possibilitando a observação total da foto do Mercado Público Municipal. Foram mantidos os demais elementos como fontes, cores, botões de acesso, páginas, informações de contato, forma de envio, forma de localização (por década e por bairro), como proposto no projeto da mestranda Tatiana Dias.

5.4 Situando as memórias

Mapear os locais onde ocorreram as histórias narradas pelos participantes do projeto Cidade Como Tela era um dos objetivos específicos pensados para esta investigação. Como apresentado no capítulo Procedimentos Metodológicos, para posicionar cada uma destas histórias se fez necessário o uso do software Quantum Gis, que fornece imagens de satélites, além de permitir a edição sobre elas.

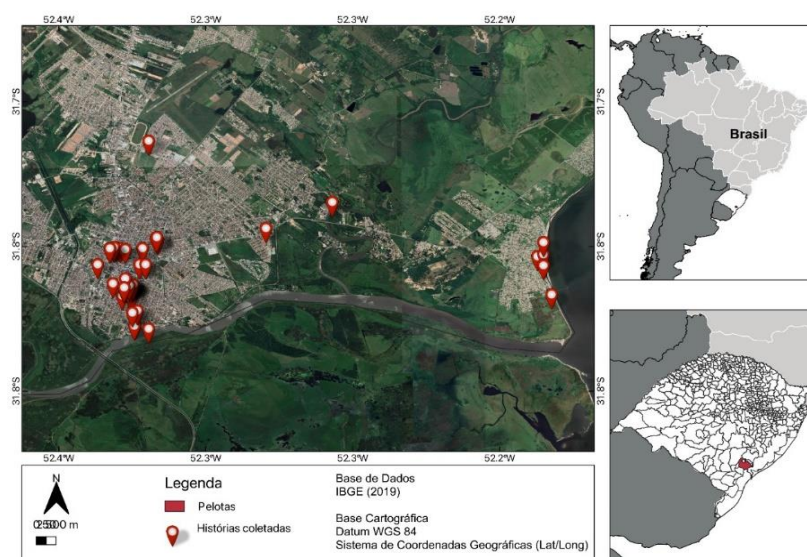


Figura 103 - Mapeamento das memórias. Software Quantum Gis. Elaborado pelo autor.

A Figura 108 apresenta uma visão do espaço urbano de Pelotas, bem como posiciona o município dentro do estado do Rio Grande do Sul (mapa no canto inferior direito) e o próprio Rio Grande do Sul no mapa do Brasil. Ao analisar a posição onde ocorreram estas primeiras 53 histórias, pode-se observar um predomínio bastante grande das ocorridas no bairro centro (um total de 36 histórias). Dentro deste bairro, dois locais podem ser destacados como palco de um maior número de acontecimentos. A praça Coronel Pedro Osório, com 12 histórias e a avenida Bento Gonçalves, com 11. A Figura 109 apresenta somente as memórias desta região.



Figura 104 - Memórias ocorridas no bairro centro. Software Quantum Gis, elaborado pelo autor.

Após a região central da cidade outras duas se destacam pelo número de histórias relatadas pelos participantes no projeto: o Laranjal e o Porto. O primeiro, o bairro do laranjal (Figura 110), banhado pela Lagoa dos Patos⁵⁰ é o maior bairro balnear da cidade de Pelotas. Palco de 6 histórias (memórias do Laranjal Praia Clube; Sereias da Lagoa; Banda da Lagoa; O Violinista do Trapiche; Enchente no Laranjal; e Guerra de Papais-noéis).



Figura 105 - Histórias ocorridas no Laranjal. Software Quantum Gis. Elaborado pelo autor

Das memórias ocorridas no bairro do Laranjal, somente uma tem como palco um espaço que não seja em frente a Lagoa dos Patos, todas as outras ocorreram na orla. Interessante considerar a ocupação deste local da cidade. Segundo último Censo a população do bairro do Laranjal é estimada em 45 mil habitantes. No entanto, esta população sofre um grande acréscimo nos meses do verão brasileiro (entre dezembro e março) e aos finais de semana de tempo bom. No entanto, por mais que as histórias narradas tenham, em sua maioria, como palco

⁵⁰ A Lagoa dos Patos é a maior laguna da América do Sul, com 265km de comprimento e até 60km de largura.

a orla do Laranjal, nenhuma delas foi sobre aproveitar um dia de sol, a faixa de areia ou a própria laguna.

A segunda região da cidade destacada, o bairro Porto, apresenta duas características que o identificam na cidade, é um espaço de grande circulação de alunos durante o dia e boêmio, durante a noite. Em relação à vida acadêmica, o ano de 2009 marca uma guinada no cenário local, com a troca da reitoria do Campus Capão do Leão ⁵¹ para o campus Anglo (Figura 111). Nos anos seguintes passaram a funcionar no bairro o Centro de Artes (CA), o Instituto de Ciências Humanas (ICH), a Faculdade de Arquitetura e Urbanismo (FAUrb), o Centro de Engenharias (CEng) e o espaço Mercosul Multicultural. Estes espaços compõem o Campus Porto e trouxeram à região boa parte dos quase 20 mil alunos da Universidade Federal de Pelotas.

Esta vida estudantil agitada fez que a veia boêmia do bairro ficasse ainda mais exposta, sobre esta característica, a compositora e moradora local Ana Mascarenhas canta em sua música Ruas do Porto⁵²: “Don Quixote à sexta-feira, para quem quiser dançar. E se seguir andando, uma taberna vai achar. Quem mora no Porto sempre tem o que contar, histórias do Bar da Helô, saideira no Delamar”. Histórias que representam esta vocação noturna do local estão presentes no projeto.



Figura 106 - Anglo UFPEL. Fonte Katia Helena Dias, disponível em <https://wp.ufpel.edu.br/45anos/anglo/>

A conjunção da vida estudantil com a o agito noturno (sem aqui desconsiderar as realidades socioculturais brasileiras) fez que com surgissem diversos relatos de furtos e assaltos no local, também relatados por alguns dos participantes (P2, P6). Em vídeo disponível no YouTube⁵³, no trabalho conduzido pela arquiteta Raíza Dittgen em 2016, dois dos entrevistados

⁵¹ A hoje cidade de Capão do Leão (fundada em 1982) é um distrito da cidade de Pelotas. Nele foi criada em 1960 a Universidade Federal Rural do Rio Grande do Sul (UFRRS) precursora da Universidade Federal de Pelotas, criada oficialmente no ano de 1969.

⁵² Ruas do Porto, composição de Ana Mascarenhas e Ricardo Fragoso, disponível no CD Flor Palavra.

⁵³ <https://www.youtube.com/watch?v=UORoGUuqVIY>

foram unânimes em dizer que a maior deficiência do local está na falta de segurança e de policiamento

Estas questões de segurança também são reclamações recorrentes de moradores de outros dois locais palcos de histórias narradas no projeto Cidade Como Tela, os bairros Bom Jesus e Vila da Palha, (Figura 112, marcação nossa). Afastados tanto da região central quanto dos locais de maior movimentação na cidade, estes dois espaços apareceram em vídeos onde os participantes narravam acontecimentos de suas infâncias e aproveitavam para comentar as peculiaridades dos locais.

Estes espaços, juntamente com os arredores do Jockey Club de Pelotas chamam a atenção no projeto por serem os únicos como palco de apenas uma história. Por mais afastados que estejam do centro, seus territórios são muito importantes para a formação da identidade de Pelotas e para seu turismo cultural. A Vila da Palha está localizada em frente ao espaço onde ficam as charqueadas⁵⁴, estes locais, embora construídos sob mão de obra escrava (ler mais em Negros, Charqueadas e Olarias e Barro & Sangue: mão-de-obra, arquitetura e urbanismo em Pelotas, 1777-1888, ambos frutos de pesquisas acadêmicas da professora Ester J. B. Gutierrez), são hoje muito buscados para atividades turísticas e sociais, como aniversários, casamentos e outros.

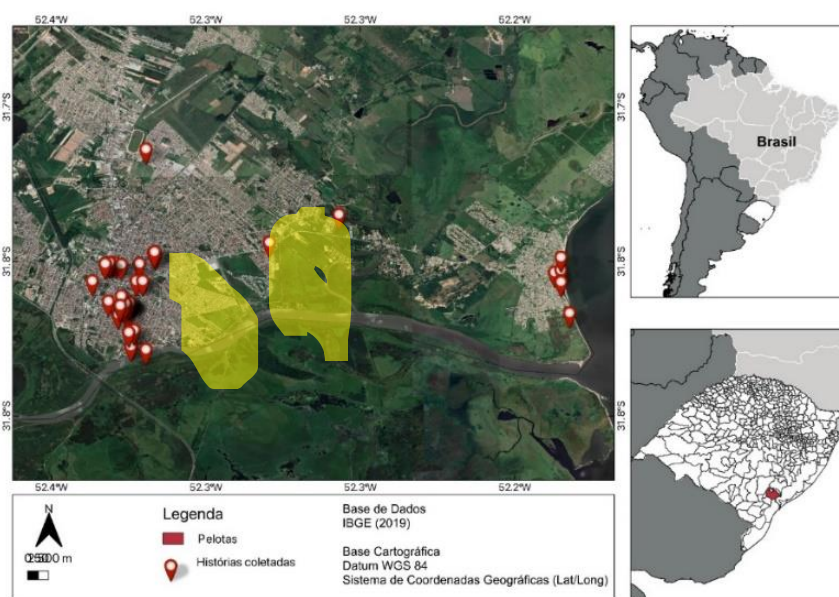


Figura 107 - Histórias Bom Jesus e Vila da Palha, grifo nosso. software Quantum Gis, Elaborado pelo autor

O Bairro Bom Jesus fica próximo ao Museu da Baronesa, Figura 113, outro importante ponto turístico da cidade de Pelotas. Construída em 1863 foi propriedade de Aníbal Antunes Maciel, o Barão dos Três Serros, e sua esposa Amélia Hartley Brito e, desde o ano de 1985 é

⁵⁴ Espaço onde produziam o charque, carne salgada seca ao sol, principal produto de exportação de Pelotas do final do século XVIII até o começo do século XX

tombado como patrimônio histórico do município. Atualmente conta com um museu (Museu da Baronesa) e um parque aberto diariamente ao público.

Interessante observar esta relação entre os espaços de memória e os espaços turísticos da cidade de Pelotas. Uma das questões colocadas para as acadêmicas e profissionais de turismo que participaram do grupo focal (que será discutido ainda na sequência deste trabalho) foi justamente sobre quais locais elas apresentavam para os turistas em visita na cidade.



Figura 108 - Museu da Baronesa. Fonte: <https://www.diariopopular.com.br/cultura-entretenimento/projeto-de-restauro-do-museu-da-baronesa-e-aprovado-pelo-iphan-160212/> Foto de Jô Folha

Além da relação emocional, de locais que foram importantes a estas pessoas, quando se trata dos atrativos turísticos todas responderam que apresentavam a Praia do Laranjal, o Centro Histórico, as Charqueadas e a região do Porto, principalmente por seus bares e pelo Quadrado (Figura 114). Estes locais todos também estão representados nas histórias urbanas dos participantes do projeto Cidade Como Tela.



Figura 109 - Quadrado. Foto – Luís Fabiano disponível em <https://ofiodanavalha.com/pelotas-por-ai-silencios-ao-quadrado/>

Acredita-se que esta relação entre locais de memória e locais de turismo esteja mais forte pelo tipo de turismo praticado pelo visitante de Pelotas ser justamente o cultural. Os maiores atrativos turísticos, aqueles considerados pela prefeitura da cidade (Figura 115), ao menos, são: o conjunto histórico edificado ao redor da Praça Coronel Pedro Osório; A própria praça Coronel Pedro Osório; o Mercado Público Municipal; a praia do Laranjal; as Charqueadas e os parques e praças do município. Destes atrativos, somente um (a praia do Laranjal) não é um atrativo construído, e, nenhum destes é um atrativo construído com finalidade turística (como parques de diversão, oceanários, rodas gigantes...). Isto ajuda a explicar um pouco este duplo uso do espaço urbano por moradores e turistas.



Figura 110 - Mapa turístico de Pelotas. Fonte: www.pelotas.com

Ao compararmos este mapa turístico do município com o mapa criado com as histórias do projeto, como na Figura 116, é possível notar uma semelhança bastante grande entre os locais de relevância. A maior diferença está na Avenida Bento Gonçalves, a mais destacada da cidade, mas que possui poucos lugares de interesse turístico, segundo o mapa da prefeitura, apenas o parque Dom Antônio Zattera e o estádio de futebol da Boca do Lobo, de propriedade do Esporte Clube Pelotas.

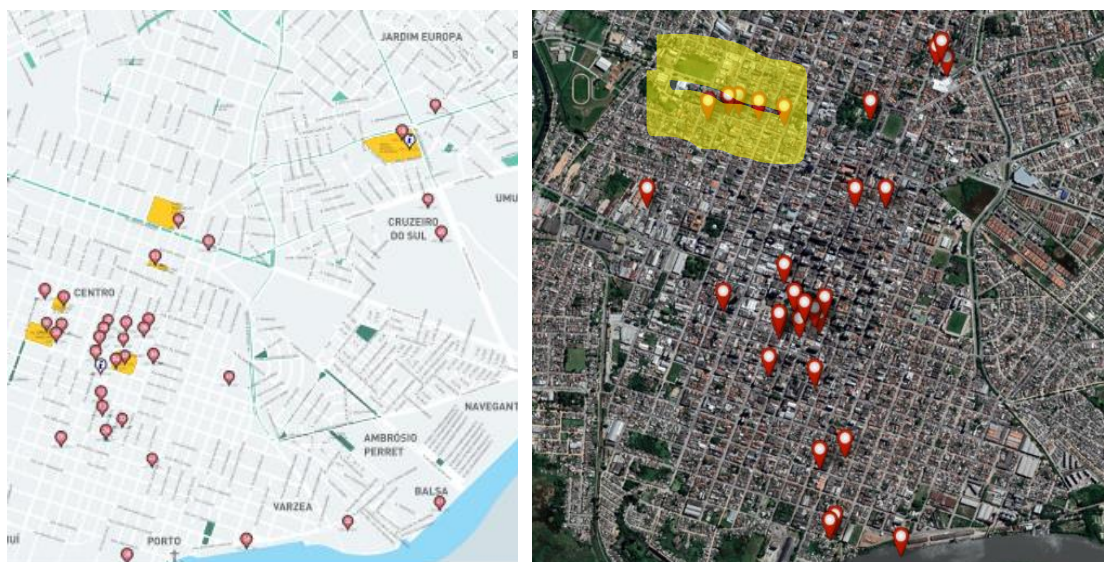


Figura 111 - Comparativo pontos turísticos e locais de memória. Grifo nosso. Elaborado pelo autor

Aqui, nas falas obtidas com o material enviado, considera-se muito nesta avenida a presença da maior escola municipal de Pelotas, o Colégio Pelotense, muitas das histórias narradas ocorreram nas imediações deste local, área grifada na imagem. Este mapeamento jogou luz à esta relação entre os espaços no município e permitiu as próximas ações metodológicas propostas: a confecção dos elementos disruptivos de paisagem; a caminhada exploratória pelas memórias na Praça Coronel Pedro Osório e seu entorno; e o inquérito com os usuários do espaço público pelotense.

5.5 Os Elementos Disruptivos de Paisagem

Ao longo deste projeto de investigação, mesmo em sua concepção, o interesse, e mais que interesse, o desejo, da relação das memórias com o espaço público sempre esteve presente. Com a pandemia do Coronavírus, muitas das ações previstas para o espaço público não puderam ser realizadas e tiveram que de alguma forma ser contornadas para a execução deste projeto, não sem perda de qualidade na opinião do autor.

A primeira ação que possibilitou esta relação foi a afixação dos cartazes convidando o público a fazer parte do projeto e partilhar suas histórias. Porém, neste momento, ainda não havia histórias para posicionar no espaço público. Finalmente, quando houve a junção dos dois elementos base para este projeto (memórias e espaço público), se partiu em busca de tentativas de aproximação.

Os elementos disruptivos de paisagem são, como abordados no capítulo Procedimentos Metodológicos, marcos visuais que fujam do padrão daquele espaço e que chamem a atenção do usuário do espaço público. Foram pensadas e descartadas algumas alternativas, antes que se chegasse ao produto executado. A primeira alternativa imaginada foi um elemento do tipo

totem (Figura 117), que ficasse afixado no chão do espaço público, onde a história relatada ocorreu.



Figura 112 - experimento 1 elemento disruptivo. Elaborado pelo autor.

Para compor a parte gráfica, foi pensado em um elemento com duas faces, em uma ficaria, nesta primeira opção, o logotipo do projeto Cidade Como Tela, acompanhado do próprio nome. No outro estaria uma frase referente à história ocorrida no local, acompanhada de um ponto de interrogação em fonte maior e cor diferente, para que despertasse a atenção do passante. Junto a esta frase um convite ao usuário do espaço público para conhecer mais sobre o acontecimento (conheça esta história contada por quem a viveu e um QR Code que encaminhasse direto para o sítio do projeto na internet).

Entre as potencialidades desta primeira tentativa se pode considerar o fato do elemento ser colocado no chão, junto ao passeio público, o que o tornaria mais visível para o usuário do espaço público. Ademais, a possibilidade de utilizar as duas faces aumentaria a quantidade de informações possíveis. Entretanto, algumas fragilidades foram detectadas e impossibilitaram o avanço neste ponto. A primeira, para confeccionar o elemento em um material que suportasse a permanência no espaço público seria necessário um investimento bastante elevado.

A segunda, a própria permanência no espaço, para que pudesse ser afixado o elemento, seria necessária uma autorização especial da Câmara Municipal. Uma última fragilidade também foi considerada, por mais que houvesse a possibilidade de uso dos dois lados do elemento, o espaço para uso, nesta proposta de elemento, era bastante restrito, o que limitava a quantidade de informações possíveis.

Outro elemento disruptivo imaginado para este momento seguia também na perspectiva de algo afixado no chão do espaço público (Figura 118). Ainda dentro das primeiras considerações se propunha aumentar o espaço possível para as informações julgadas necessárias. Neste momento foi imaginado um totem que pudesse conter informações em sua haste (neste caso o logotipo e o nome do projeto) e que suportasse um material mais largo na

parte superior. Nesta parte se considerou um mapa da cidade em que estivessem assinalados outros pontos com histórias, para que os usuários do espaço público pudessem se localizar, e se interessar, por histórias que ocorreram em outros locais.

Neste segundo experimento mantiveram-se a frase a frase referente à história ali ocorrida (nestes exemplos se utilizou a pergunta: você sabia que neste local caminharam no céu de Pelotas? Alusiva à memória mais relatada no projeto até então, a apresentação do grupo alemão de equilibristas Zugspitz Artisten), bem como o convite para conhecer o projeto o QR Code de acesso ao sítio.



Figura 113 - Experimento 2 elemento disruptivo. Elaborado pelo autor.

Para relacionar o projeto ao turismo, se inseriu aqui uma lista com alguns atrativos e facilidades turísticas (como serviços de hospedagem e restauração) em um raio próximo ao local de afixação. Outro elemento considerado foi a imagem de um telemóvel, junto ao código, para facilitar a compreensão do uso.

Aqui se observaram algumas das mesmas fragilidades da primeira opção, como o alto valor de investimento para execução e as autorizações especiais necessárias para a afixação, que impossibilitam a execução deste experimento, no entanto se considerou promissor um maior espaço possível para divulgar informações.

Com o terceiro experimento (Figura 119) se buscou minimizar estas fragilidades observadas. A primeira, do investimento necessário para execução dele, um elemento elaborado em lona ofereceria um custo mais baixo para ser operacionalizado. Outro ponto que seria mitigado com este experimento seria o das autorizações. Para afixar elementos na parede

do espaço público é necessária somente uma autorização simples por parte da Câmara Municipal.

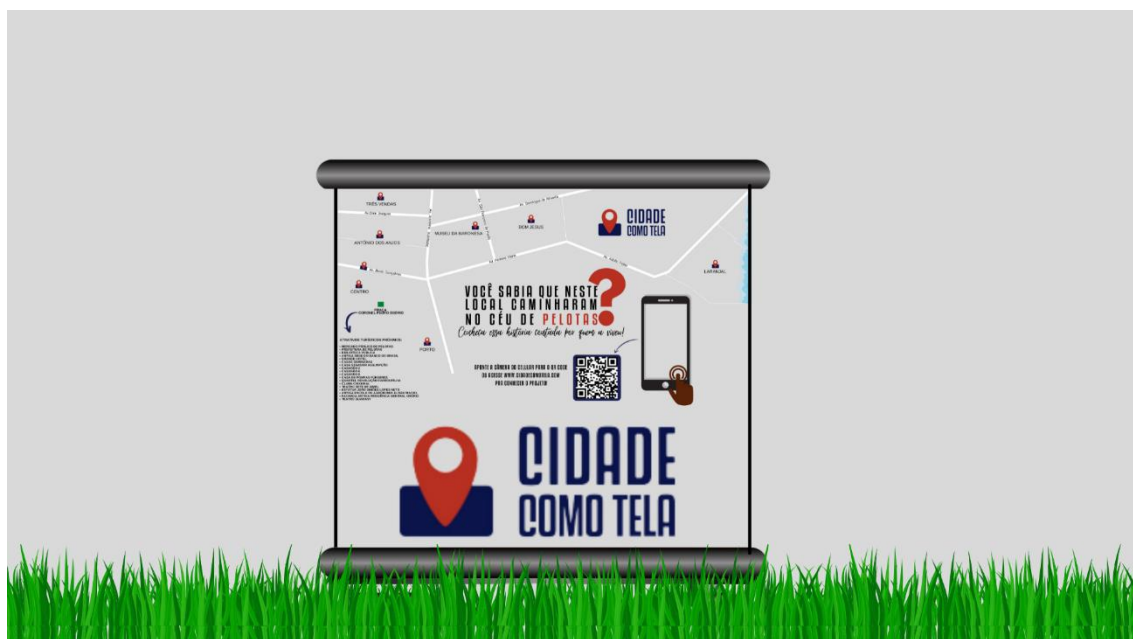


Figura 114 - Experimento 3 elementos disruptivos. Elaborado pelo autor.

A opção pela lona se deu por ser um material capaz de suportar intempéries, como água e vento. Outro ponto considerado foi uma maior familiaridade do cidadão brasileiro com elementos afixados nas paredes, o que minimizaria uma possibilidade de vandalismo com o material. No entanto, não se pode desconsiderar que o elemento disruptivo colocado na parede, e não no chão, tem um menor potencial de atração para o usuário do espaço público.

Optou-se, então, pela confecção de cartazes e esta opção se deu por dois motivos: o primeiro, por já ter sido uma forma utilizada no projeto e constar da identidade do mesmo e o segundo, após tomar conhecimento do texto de Campos (2021), baseado em Emanuele Coccia, onde diz que a parede é a coisa política por excelência. Para o uso da parede, se cogitou em um momento a elaboração de grafites que provocassem no usuário esta relação de espanto e de interesse, no entanto esta possibilidade não foi levada adiante pelo alto custo e tempo diminuto envolvidos.

Mesmo com a decisão pelos cartazes afixados nas paredes do espaço público, ainda não se estava satisfeito com os resultados obtidos, por não acreditar que representavam o projeto Cidade Como Tela. Se procurou, neste momento, associar os elementos que agradaram nos primeiros experimentos (o tamanho, a pergunta, a frase de convite e o QR Code) mas com elementos que associassem as memórias contadas ao espaço onde se realizaram, e onde estariam afixados estes elementos disruptivos.

Quando da elaboração dos cartazes, foi imaginado, em um primeiro momento, confeccionar um para cada uma das histórias que compõem o projeto. Esta ideia também não

foi adiante pela consideração das palavras de Pesavento (2004) sobre o palimpsesto do espaço público. Em suma o lugar está sempre ali para todos e é a partir da construção de cada um que ele se modifica na identificação que gera no usuário. Portanto, decidiu-se que, para cada espaço de memória haveria um cartaz representando cada uma das histórias que ali ocorreram e que foram narradas no projeto. Aqui serão apresentados e explicados alguns destes elementos.

Um dos pontos com maior número de histórias e que serve bem para ilustrar o conceito buscado. O elemento pensado para o espaço (Figura 120) apresenta uma foto do local e, em desenhos, itens que relacionam as histórias que ali ocorreram.

Neste elemento estão representadas as histórias: Vida na rua; Luzmarino Zuluaga; carnaval no redondo da praça; e aula na praça. A escolha pelos elementos desenhados em preto e branco se deu pelo caráter de evocação do passado, o mesmo adotado na terceira versão do sítio na internet. Cada um dos cartazes é composto pelo nome do lugar, ou, em casa de história única, pelo título da história representada, pela frase “Conheça as histórias contadas por quem as viveu”, o QR Code que direciona o usuário diretamente ao sítio do projeto Cidade Como Tela, além do próprio logotipo do projeto.



Figura 115 - Elemento disruptivo de paisagem do redondo da praça. Fonte: Elaborado pelo autor.

Durante a execução destes elementos estava no ar a segunda versão do sítio, o que explica o logotipo utilizado e as cores da borda, azul e vermelho escuros. Outro elemento disruptivo de paisagem utilizado para representar mais de uma história, foi referente aos acontecimentos narrados no Mercado Público Municipal (Figura 121).



Figura 116 - Elemento disruptivo de Paisagem do Mercado Público. Elaborado pelo autor

Aqui dividem a imagem desenhos alusivos às duas histórias narradas no espaço, o show da dupla de músicos pelotense Kleiton e Kledir e uma manifestação contrária ao então candidato à presidência da república Jair Bolsonaro. Foi usada aqui, para demarcar a mudança de contexto uma troca da cor da foto de fundo, de colorida a esquerda para preto e branco a direita, como título se optou por uma composição entre as duas histórias e o local “Mercado Público é palco de manifestações culturais e políticas” aproveitando que ambos os relatos tratam de uma grande quantidade de público no espaço.

Alguns espaços foram palco de acontecimentos únicos, e nestes as particularidades de cada história puderam ser mais bem exploradas. Um destes locais é o Jockey Club Pelotense (Figura 122).



Figura 117 - Elemento disruptivo de paisagem jockey Club. Elaborado pelo autor

Um segundo local de história única é a igreja luterana de Pelotas, com uma história marcada pelo preconceito, se acredita que o elemento disruptivo proposto (Figura 123) tenha conseguido captar um pouco do sentimento presente na narrativa. Este foi um dos poucos elementos em que parte do desenho relativo à história narrada está colorido. Cabe salientar aqui que todas as fotos dos espaços utilizados são recentes, independente da época em que a história ocorreu, e foram registrados pelo investigador.



Figura 118 - Elemento disruptivo de paisagem igreja Luterana. Elaborado pelo autor

Outro lugar de história única, o trapiche do Laranjal, foi o responsável pelo elemento disruptivo com o resultado que melhor retrata a memória contada (Figura 124), em nossa opinião. Ao narrar um momento bucólico de um grupo de amigos, o participante conta que ao assistir ao nascer do sol naquele espaço, foram surpreendidos por um violinista que os brindou com uma breve apresentação. Antes das figuras referentes ao grupo de amigos, a foto conseguiu captar o mesmo momento da história narrada (o nascer do sol no trapiche), também aqui se conseguiu uma transferência bastante harmônica entre a foto e o desenho, que se misturam nesta imagem. Neste caso se usou como manchete “festa acaba em nascer do sol com violinista” que busca chamar a atenção do usuário do espaço público para os acontecimentos inesperados que acabam se tornando importantes para quem os viveu.

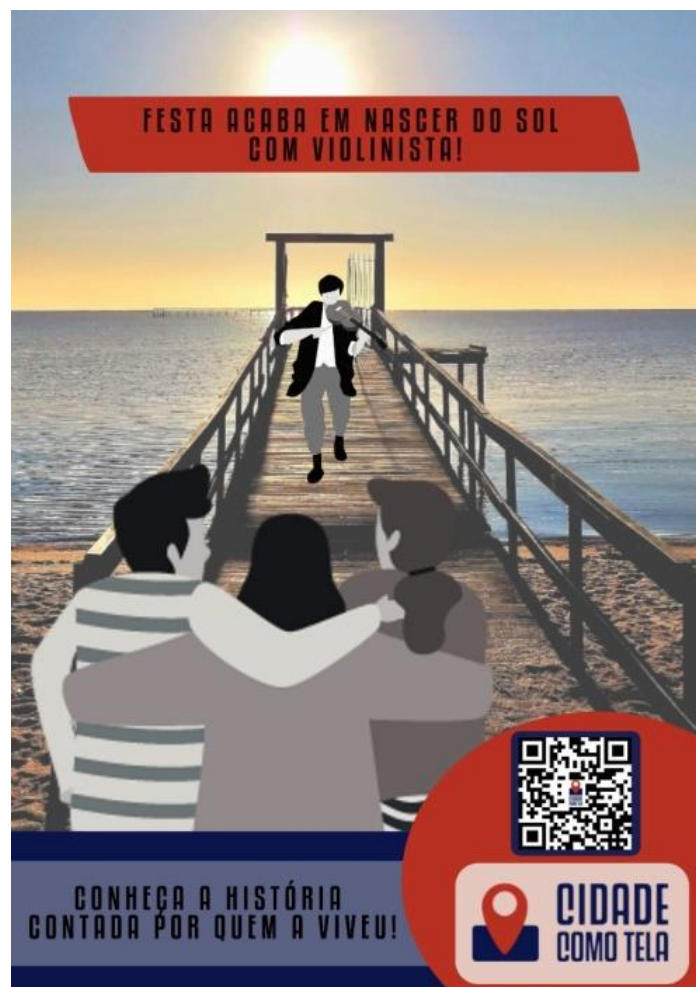


Figura 119 - Elemento disruptivo de paisagem trapiche. Elaborado pelo autor

Após a execução da terceira versão do sítio web, como relatado no capítulo Procedimentos Metodológicos, novos elementos disruptivos foram criados para combinar com a identidade visual adotada, alguns exemplos são apresentados na Figura 125.





Figura 120 - elementos disruptivos de paisagem atualizados – elaborado pelo autor.

Os elementos disruptivos criados para ilustrarem as histórias que ocorreram na Praça Coronel Pedro Osório, foram apresentados às participantes durante a execução da etapa seguinte desta investigação, a caminhada exploratória, que será analisada na próxima seção deste capítulo.

5.6 A Caminhada Exploratória e o Grupo Focal

Como já introduzido no capítulo Procedimentos Metodológicos deste trabalho a caminhada exploratória foi uma atividade pensada para apresentar às quatro profissionais e acadêmicas do turismo a parte prática que relaciona este projeto, com sua componente virtual ao espaço público da cidade de Pelotas. Esta atividade foi dividida em dois momentos, por conta das restrições provocadas pela pandemia do Coronavírus. Em uma semana participaram as profissionais do turismo Cristiane Berselli e Liliane Caldas e na outra as professoras Gisele Pereira e Sarah Minasi.

Já foi apresentado também, no capítulo Procedimentos Metodológicos, o itinerário percorrido em cada um dos dias, por escolha das participantes, neste momento cabe analisar os resultados da ação e prepara o terreno para o debate do grupo focal realizado com as mesmas profissionais. Ao todo foram expostas doze histórias para as participantes em cinco locais diferentes: o redondo da praça Coronel Pedro Osório; a interseção entre a praça e as ruas XV de novembro e Princesa Isabel; o largo Edmar Fetter no Mercado Público municipal; o prédio do Grande Hotel e o Casarão 8.

Importante analisar aqui os resultados da caminhada exploratória, já com os dados obtidos no grupo focal, uma vez que foram compostos pelas mesmas profissionais. A maior dificuldade em relação à caminhada, observado nos dois dias, foi o uso do QR Code. Dos quatro smartphones utilizados (para lembrar, foram utilizados os aparelhos pessoais das participantes), apenas um realizou a leitura de forma direta, ao se apontar a lente da câmera para o elemento. Outros dois tiveram que ser acessados através do Google Lens e o quarto somente com a instalação de um aplicativo que realizasse a leitura.

Se compreende que a dificuldade de acesso pelo QR Code pode estar atrelada tanto ao equipamento quanto ao (des)conhecimento do usuário, no entanto se acredita que uma adversidade que surja em qualquer âmbito da experiência do usuário com o projeto crie uma barreira para próximas interações. No Grupo focal (a transcrição completa do grupo focal está no Apêndice 3):

Cristiane Berselli: “Eu lembro que naquele dia o QR Code para mim não funcionou. Então eu precisaria ter o endereço do site disponível, porque se eu não consigo chegar pelo QR Code eu tenho uma segunda alternativa para chegar no site.”

Neste comentário verifica-se que não há no elemento disruptivo de paisagem o domínio do sítio na internet. A única menção ao projeto está no logotipo localizado no canto inferior direito do cartaz. Deverá ser incluído o endereço do sítio para que se ofereça uma alternativa ao usuário. Outra colocação a respeito do QR Code foi levantada por Liliane Caldas:

“É eu acho até que mais do que a questão do próprio QR Code, por exemplo, vamos acessar, não só pelo QR Code, mas também pelo endereço, mas que fique de uma outra forma, acho que mais do que clicar pro lado uma navegação mais fácil de chegar até o vídeo. Realmente a gente tinha que ir passando toda a vez. A gente assistia ao vídeo e ele voltava pro início da barra, ou quando tu clicavas no QR ele voltava pro início da barra, então, alguma forma, não sei te dizer especificamente, aí teria que parar pra pensar, mas alguma forma de chegar mais rápido neles, no local que a gente está.”

Esta ponderação abre a oportunidade de discutir uma alteração que já havia sido considerada para a terceira versão do sítio. Quando se projetou a segunda versão e, posteriormente, os elementos disruptivos de paisagem, se acreditava que direcionar o visitante virtual diretamente à página inicial do sítio, incentivaria que se observasse o trabalho como um todo. No entanto, esta consideração foi revista no momento do planejamento da terceira versão do sítio, pois se julgou que se o que atrai a atenção do usuário do espaço público é justamente este elemento disruptivo, colocado justamente naquele espaço, seria mais sensato se as

histórias fossem agrupadas por espaços e o *QR Code* direcionasse para tal grupo de vídeos. Sobre o uso do *QR Code*, Liliane comenta também:

“Claro que também eu acesso até a informação do projeto é importante, a gente tem na cidade e acho que a maioria de nós não sabe, mas a gente tem em cada prédio do entorno da praça tu tens um *QR Code* que te dá acesso ao aplicativo do pelotas tem ou do pelotas do turismo virtual, que tem um docinho contando a história daquele prédio, tem alguns que tem uma plaquinha (até foi meu pai que pintou de branco para a gente colocar o *QR Code*) na frente do museu do doce por exemplo ou no casarão número 4 e ver como será essa parte pratica, por exemplo esse projeto a maioria das pessoas tá ali, tá passeando, mas não percebe que é um acesso para o celular, que tem uma coisa mais legal na placa do que só uma informação, essa parte de divulgação em si do projeto é uma coisa a se pensar.”

Aqui Liliane explica na prática o que já havia sido demonstrado na teoria, no terceiro capítulo desta tese, que versa sobre o turismo. A dificuldade do convencer o turista a acessar às informações por meio deste *QR Code*. No entanto há uma tentativa de diferenciar esta proposta dos demais atrativos onde a debatedora argumenta. Ali na fala de Liliane trata-se de códigos que estão vinculados à atrativos, no caso a alguns dos casarões do Centro Histórico de Pelotas, ou seja, este código, por mais que forneça uma camada a mais de informação, é um complemento ao atrativo. No projeto Cidade Como Tela, o acesso pelo *QR Code* é a forma de se chegar ao atrativo, aos vídeos que compõem o museu virtual, que não estão presentes de nenhuma outra forma nos elementos disruptivos.

Outro ponto destacado no grupo focal, acerca da caminhada exploratória, foi o tempo dos vídeos. Cabe ressaltar aqui que durante o grupo focal foram apresentados todos os vídeos que de histórias que ocorreram naqueles locais. Não há pretensão aqui de acreditar que o turista assistiria a todos os vídeos disponíveis no local. Foram apresentados vídeos que tinham diferentes durações, entre trinta segundos e dez minutos. Sobre isto, Cristiane Berselli comenta:

“Sobre o tempo do vídeo, é muito relativo, porque tem gente que vai escutar 3 minutos e vai dizer “putz, eu queria saber mais sobre essa história”, tem gente que vai escutar um minuto e meio e vai dizer “meu deus, não acaba nunca esse vídeo, que coisa” então eu acho que é uma relação bem complicada de lidar com o tamanho das histórias.

A questão do tempo é relativa porque depende muito do quanto vai te prender a atenção também. Se a história está muito legal a gente consegue assistir um pouco mais.”

Este interesse que pode, ou não, ser causado no turista, vai depender da relação criada por cada um dos visitantes virtuais. Sobre a relação do usuário com o tempo do vídeo, Cristiane comenta também:

“Eu quando vou olhar um vídeo já corro a setinha lá pro final pra ver qual o tempo do vídeo, até pra ver se eu vou ter tempo, porque as vezes a gente encaixa, assiste alguma coisa no meio de outras coisas que tem pra fazer. Então já olho se o vídeo é de 5 minutos, se é de 15, se eu vou poder assistir ou não.”

No entanto, todas as participantes são unânimes que limitar o tempo de duração do vídeo seria uma forma de restringir a liberdade do participante. Sobre isso, Gisele Pereira comenta:

“Realmente não tem como tirar já a espontaneidade da pessoa, devido ao tempo, acho que tem que deixar assim bem à vontade.”

E Sarah Minasi complementa:

‘A gente tem aquele tempo ali e fica agoniada porque tem que editar tudo para caber em 20 minutos, em 15, no que der e isso coloca uma pressão no ser humano, de dar conta de apresentar tudo, ainda mais quando é uma história assim pessoal, que a pessoa tem orgulho daquela história, ela quer compartilhar, então dá tempo pra pessoa contar.’

A liberdade na participação, principalmente nas formas de gravação e de edição do material sempre foi uma premissa deste projeto. Se compreende que para um atrativo turístico é importante ter uma noção do tempo que se vá demorar em cada um dos vídeos, para que a decisão de assistir ou não possa ser tomada com maior assertividade. No entanto a possibilidade de se restringir o tempo máximo para a gravação foi rechaçada por todas, já que alteraria as condições de participação originais.

Outro debate importante gerado na caminhada exploratória versou sobre os elementos disruptivos de paisagem. Em cada uma das paradas foi apresentado o elemento relativo às histórias daquele espaço. A discussão foi acerca do turista saber ou não de alguma forma (por meio de aplicativo ou de impresso) onde estão as histórias ou se é mais interessante que ele se depare com estes elementos disruptivos sem nenhum aviso prévio (o que resultaria na própria função de algo disruptivo). Sobre esta questão, Cristiane Berselli comenta:

“Eu acho que ele saber (onde encontrar) sim, mas não ter um “primeiro você vai aqui, depois você vai aqui, depois você vai aqui...” eu monto o meu roteiro e vejo onde eu quero ir e onde eu não quero ir, mas saber onde tem a informação eu acho que é interessante.”

E Gisele Pereira complementa:

“Acho que a informação, ela tem que estar disponível, acho que isso aí tem que aparecer, tem que existir, mas é como a Cristiane falou, depois cada um faz como quiser, mas que ele saiba, que a pessoa saiba, onde é que está, que ele tenha essa informação.”

Este foi um fator considerado na concepção do projeto, em um primeiro momento foi idealizado um aplicativo que demonstrasse onde estão cada um dos pontos de memória presentes no projeto Cidade Como Tela. Por questões de investimento, esta ideia foi revogada e, durante tratativas com a secretaria de desenvolvimento econômico e turismo do município, foi aventada a possibilidade de o roteiro criado pelo projeto participar do aplicativo já existente na cidade, denominado Pelotas Tem, que já abarca outros roteiros turísticos do município. Liliane Caldas ainda comenta:

“Eu trabalhei na secretaria de turismo de pelotas por exemplo, a gente tem nas quatro lados da praça nós temos as placas e aí tu tens “quanto tempo a pé até a próxima placa” tem a foto do prédio, com o histórico, e digo assim, são poucas pessoas que realmente param, mais são os turistas que param ali (...) mas, é isso, o grande desafio é isso, até assim, acho que é interessante deixar livre, pode até indicar, os próximos roteiros, tipo ali, nessa placa tem, “ah, quanto tempo tu levas até a praça Piratinino de Almeida” sei lá, lá na praça da Bento (Avenida Bento Gonçalves), então tem... seria até a próxima placa, onde estaria, com as informações.”

Este comentário vai ao encontro de uma das versões consideradas para os elementos disruptivos, que apresentariam em algum espaço, um mapa que contivesse a localização das histórias mais próximas daquele local. Além disso, se considera fundamental que sejam apresentados os pontos turísticos próximos, bem como as opções de gastronomia, hospedagem e entretenimento que estejam nas imediações, para oferecer ao turista uma experiência mais completa de visita ao município.

Se acredita que a caminhada exploratória tenha servido de forma muito importante para compreender as limitações e as qualidades do projeto apresentado. Discutir as potências com profissionais com bastante experiência na área proposta resultou em compreensões melhores de como o projeto Cidade Como Tela pode ser utilizado como atrativo turístico para o município. Na sequência serão apresentadas as demais discussões resultantes do grupo focal.

Para facilitar a compreensão o conteúdo será dividido e apresentado a partir de cada constructo discutido. No grupo focal é importante a análise da primeira fala sobre o tema e as decorrentes concordâncias ou discordâncias, para tal, se fará a apresentação das falas e posteriores considerações a partir da ordem em que ocorreu no grupo focal. Importante salientar aqui que todos os grifos nas falas são do investigador e auxiliam nos temas que serão

discutidos. A transcrição do grupo em sua integralidade, está exposta no Apêndice 3. O primeiro tema trabalhado foi a virtualidade no turismo. Para Gisele Pereira:

(...) há mais tempo tinha uma certa resistência com o turismo virtual, ficava pensando, de fato, será que tem como fazer isso, será que tem sua validade. Mas agora vendo durante a pandemia, a gente acaba tendo uma outra **experiência**, que mostra que **dependendo do contexto é sim possível e necessário a partir do momento que não se tem a possibilidade do deslocamento**. Eu inclusive fiz alguns tours virtuais e achei bem “bacana”, principalmente de visita a museus. Então eu acho que tem o seu valor também. **Claro, no final das contas nunca vai substituir a experiência do presencial, de viver a experiência completa** (...) mas acho que pode ser sim um **ótimo complemento** ao turismo, é uma forma que a gente tem pra se preparar as viagens, pra se conhecer mais a respeito dos destinos. É uma forma bem interessante, bem rica, bem completa, de se usar como uma ferramenta complementar. Mas, de novo, acho que **em meio a pandemia** é uma forma que se usou muito bem, acho que já mudei um pouco essa perspectiva de ter um pouco essa resistência. Não sei como vai ser depois de voltar totalmente ao presencial, se vai permanecer essa sensação de que é algo que pode continuar também.

Esta primeira fala sobre o tema abre já uma discussão atual no turismo, principalmente no período pandêmico. O impacto que as restrições de deslocamento exerceram sobre a atividade turística, uma vez que esta é baseada no deslocamento e nos aspectos sensoriais, e muitas vezes intangíveis, que cercam as viagens, as chegadas em lugares diferentes, a experimentação da vida em outras culturas. Até então a impossibilidade do deslocamento era causada por duas variáveis, tempo e condições financeiras. Com o Coronavírus, mesmo as pessoas que possuíam estas duas condições, foram impossibilitadas de realizar suas viagens.

Ao olhar de Pereira, a experiência virtual pode reduzir esta carência do deslocamento físico, mas não o substituir, dado as características apresentadas. No entanto a investigadora salienta que ainda é cedo para considerações futuras acerca desta atividade em um futuro de possibilidades de deslocamento restauradas. A possibilidade de utilização do virtual como complemento à atividade turística presencial também foi considerada por Pereira, esta capacidade foi debatida por outras participantes, como será visto na sequência. Neste assunto, Berselli foi a que mais defendeu o turismo virtual como uma alternativa de viagem, em suas palavras:

Também sempre fui muito resistente ao virtual e a própria pandemia fez com que fosse necessário a gente trabalhar mais com o virtual e ao mesmo tempo se dar conta de que o virtual é cansativo. **Na parte do turismo eu via muito como um complemento de**

informações ou pra despertar uma expectativa para depois ver no real, ao vivo e a cores. **Mas durante a pandemia** eu passei por uma experiência de, seguindo um casal nas mídias sociais online, em que eles seguiram viajando e eu me senti viajando junto com eles porque eles postavam diariamente o que estavam fazendo durante a viagem e funcionou muito bem, **eu tinha a sensação de que eu estava junto com eles**. Eles foram para a base do Everest, visitando, fizeram 15 dias de caminhada para chegar à base do acampamento do Everest, mostrando a vida real mas, eu **acredito que funcionou devido a forma como foi colocada aquela experiência e como as pessoas mostravam aquela vivência**, pois, ao mesmo tempo, não é tudo que acaba por atrair. Então **depende muito daquele que eu tenho como interesse de ver, de experienciar e vai muito de acordo com aquilo que me desperta uma vontade de conhecer mais**, mas nem tudo acaba funcionando bem

O Airbnb eu notei que eles fizeram uma parte, além de oferecer hospedagens, de oferecer experiências, e que aumentou muito a busca por aquele tipo de experiência para além da hospedagem em si, onde as pessoas compravam uma experiência de conhecer, ou aprender a fazer um prato típico num outro país e conversando com aquela pessoa

Acredito que funciona e abriu um leque de possibilidades, daquilo que a gente nem acreditava que era possível fazer através do virtual.

Novamente aqui se observa o impacto da pandemia, principalmente como motivador a conhecer outras formas de “experienciar” destinos diferentes. Berselli traz aqui um fator importante, desconsiderado na investigação do momento a competência do criador de conteúdo para atrair e apresentar suas vivências. Assim como um atrativo turístico visitado no mundo físico será considerado mais ou menos interessante para um visitante de acordo com suas preferências pessoais, no mundo digital não é diferente, com o acréscimo que o turista pode passar do Everest para o K2, do Nepal para o Paquistão, em apenas um clique.

Outro ponto trazido à discussão por Berselli foi a utilização do virtual como uma forma de gerar expectativa para o que seria visto depois, no próprio destino, na fase do pré-turismo, como considerado por autores como Jiménez et al, 2018; e Gretzel et al, 2020. Esta importância das informações no ambiente virtual no momento de preparo da viagem foi também considerada por Liliane Caldas em sua fala sobre o turismo virtual:

Eu acho que essa mescla entre o virtual e o real (...) aconteceu muito que nós tínhamos prédios fechados e o turismo, pequenos grupos, casais, vinham a pelotas e a gente tinha que usar o recurso do virtual para mostrar como era o interior daquilo prédio, como se

apresenta toda a arquitetura, tem **essa utilização do virtual até mesmo na hora do real se fez mais presente.**

Facilitou, eu acho que uma das coisas principais que aconteceu, foi que a facilidade na inserção, a obrigação dos empreendimentos de se inserirem no virtual. O que antes era uma opção se tornou uma obrigação, a questão da hotelaria, dos restaurantes, a comercialização on-line se deu assim extremamente necessária, e isso forçou uma coisa que a gente tava fazendo uma sensibilização acabou forçando justamente. Foi um mal necessário que veio a ajudar muito a questão do turismo. **Hoje o turista já quer sair, eu que tenho criança prefiro saber o lugar onde vai almoçar, porque chega o meio-dia, bate a fome, fica todo mundo estressado, então tu já sabe onde vai comer, já comprou o ingresso, essa parte do virtual para a questão do turismo foi extremamente importante, acho que a pandemia ajudou nisso.**

Essa facilidade da ferramenta virtual pra **enriquecer os tours, enriquecer a experiencia,** tanto, por exemplo, na **questão das deficiências, é a calçada que ele precisa pensar, o banheiro, antes de ir visitar o local** ele precisa analisar onde vai ter esse serviço disponível, **então facilitou bastante e é importante o virtual para o antes, o durante e o depois,** toda essa questão de compartilhar experiências que via pra outros, vai abastecendo, enriquecendo, vai, realmente oferecendo novas informações, que antes o setor privado e o setor público não tinham capacidade de gerir tanta informação.

A importância de se disponibilizar informações na pré-viagem se torna bastante clara na fala de Caldas, principalmente quando se faz parte de grupos que tendem a ter mais dificuldades em questões de deslocamento e de horários (pessoas com deficiência; pessoas que viajam com crianças; idosos, entre outros). Para facilitar a organização se torna mister descobrir o maior número de dados possível sobre um destino ou um atrativo. Liliane Caldas fala também sobre a questão complementar da ferramenta virtual ao turismo, como abordado por Pereira. Este ponto também foi debatido por Sarah Minasi:

Pra mim **turismo virtual é terraplanismo, não existe,** vai contra todos os conceitos e toda a questão das dimensões da experiência **O virtual não tem essa experiência da gente sentir cheiro, gosto, calor, frio, que é fundamental para a gente ter uma experiência marcante no turismo**

Então assim, eu vejo que a gente fazer um tour virtual num museu, numa praça, o próprio *google street view* que tu vai lá, vê a fachada e tudo, são ferramentas que te dão informações sobre o lugar, elas não vão fazer a gente, ah, agora que eu visitei esse museu virtual, não quero mais ir, dificilmente isso vai acontecer, a não ser que seja uma grande decepção eu achei que era sobre um assunto e era sobre outro.

Mas **a gente nunca vai deixar de ir por mais que a gente tenha visitado on-line**, obtido todas as informações que a gente possa ter online. Pra mim essa experiência online é mais acessibilidade de informação ela serve para nos dar informação que a gente precisa sobre o destino (...) sobre o que a gente vai fazer, o que vai comer. **Eu vejo muito nesse sentido, de ser um complemento de informação.**

E aí **a gente tem as ferramentas como o QR Code, a realidade aumentada, que vão nos dar uma experiência ainda melhor**, vais estar lá no sítio arqueológico e tu tem a ferramenta da realidade aumenta que vai nos mostrar como era aquela construção, e que sem o virtual tu não consegue, mas que também, **só o virtual não tem graça**. Então acho que é um complemento, mas que de maneira alguma vai substituir. **Uma forma da gente se aproximar do lugar, de fazer as primeiras descobertas, mas longe de ser uma modalidade de turismo.**

Para a investigadora, ferramentas de informação e comunicação, como a realidade aumentada e o QR Code vão permitir que o turista tenha uma experiência melhor no destino. E é nesta palavra que Minasi se apoia para defender que o turismo virtual não é uma modalidade de turismo. Para a professora faltam justamente o “cheiro, o gosto, o calor, o frio” que impactam e dão sentido à atividade turística. Outro ponto comentado foi o fato de não se dar por satisfeita esta experiência de viagem apenas pelo virtual, de acordo com a pesquisadora nenhum turista vai dizer, pronto, já conheci este local de maneira on-line, não preciso ir até lá.

Neste primeiro tema abordado se pode notar a unanimidade entre as participantes da utilidade de ferramentas virtuais no complemento à atividade turística. Que estas podem facilitar no oferecimento de informações ao visitante e possibilitar uma experiência de turismo mais completa. Outro ponto com bastante concordância foi a importância da disponibilidade de material por meios virtuais na fase da pré-viagem e como isto pode afetar, e facilitar (ou dificultar) a organização de um roteiro e interferir na qualidade da experiência.

Quanto ao turismo virtual, duas das participantes, Gisele Pereira e Cristiane Berselli, se posicionaram a favor de que seja considerado uma modalidade de turismo. Para ambas se consegue bons resultados em visitas virtuais a espaços, porém ainda há uma expectativa para compreender se esta forma de se “viajar” será mantida no patamar de aceitação quando as restrições de deslocamento forem revogadas. Sobre este ponto a participante Liliane Caldas não teceu nenhum comentário. Já Sarah Minasi foi bastante crítica ao conceito, afirmando que não existe a menor possibilidade de ser considerado uma modalidade de turismo, principalmente pelo fato de não haver a ativação de nossos sentidos.

Interessante observar que o uso da virtualidade na fase pós viagem só foi considerado por Caldas que comentou sobre o compartilhamento de experiências e avaliações dos locais por parte dos turistas, que, como visto no terceiro capítulo deste trabalho, é a parte mais estudada na academia atualmente. Com a sua visão de gestora pública a participante comentou que em tempos passados, tanto a iniciativa privada como o próprio setor público não possuíam condições de coletar, armazenar e analisar tamanha quantidade de dados.

Se pode perceber também que os conceitos de turismo virtual e *smart tourism* foram cruzados durante as falas, o que possibilitou um debate mais rico em visões sobre a virtualidade no turismo, mas menos aprofundado nas questões específicas de cada um destes constructos. O segundo tema debatido foi o atrativo turístico virtual, neste ponto, a primeira participante a considerar foi Cristiane Berselli, em suas palavras:

Eu então, depois da experiência na rua aquele dia eu fiquei pensando bastante a respeito dos vídeos que eu assistir e pra mim eles fizeram sentido como uma ressignificação dos espaços. Da mesma forma quando eu viajo para um determinado destino, **se no caso ele é histórico ou cultural, eu busco informações antes pra enriquecer aquela experiência, porque pra mim, sabendo a história, sabendo como se deu aquela determinada cultura**, a experiência é melhor do que eu chegar lá sem informação nenhuma, por isso que **as vezes em determinados destinos ou passeios a experiência melhor quando se tem um guia que está explicando todo o contexto daquela história, de uma maneira aprofundada, e os vídeos de memória oral, enfim, acho que trabalham da mesma forma, trazendo uma informação enriquecedora. Eu não vou olhar para aquele prédio da mesma forma que eu olhava antes de ter ouvido, escutado, assistido uma determinada história específica daquele lugar ou daquele objeto.**

Aqui Berselli comenta sobre o interesse que pode despertar conhecer as histórias urbanas do espaço público pelotense ou antes da ida ou mesmo no local. Para a participante, o projeto Cidade Como Tela pode ser usado para enriquecimento da experiência de se conhecer a cidade de Pelotas, servindo como um guia informal que adicione camadas de informações ao espaço. Cristiane Berselli ainda discorre sobre como estas informações podem alterar a própria relação com o espaço, ao dizer que depois de ter contato com histórias específicas de um lugar, não o olhará da mesma forma. Gisele Pereira segue nesta mesma linha ao comentar:

(...) **eu vejo como um grande complemento, como um enriquecimento aquela experiência**, quando a gente ouve aquela história, que se passou naquele lugar isso amplia o entendimento do que é aquele lugar

Hoje eu comentava isso, **se eu tivesse feito certas viagens hoje, que eu fiz há dez, quinze anos com o conhecimento que eu tenho hoje, eu teria aproveitado muito mais.**

Claro que a gente não tem que fazer essa relação, porque tem um processo aí de amadurecimento no decorrer, mas como a gente daria um outro significado nas coisas que a gente vê. Como a Cris falou também.

Então **se a gente visita um atrativo, se a gente não sabe um pouco mais daquela história, se não tem um guia pra contar, completar a informação que já tá ali disponível, talvez a gente não absorva tanto daquilo, aquilo não faça tanto sentido pra gente.** Então eu acho que é um grande complemento sim **e uma forma da gente se identificar com o lugar e ver também a identificação, o pertencimento destas pessoas que relataram as histórias com o lugar, acho que isso aí é interessante também.**

Novamente a questão da complementação das informações está presente no discurso. Fica bastante explícito na fala da investigadora o quão é importante contextualizar os atrativos turísticos, principalmente aqueles que são de caráter cultural. Uma praça, um prédio público, um espaço, pode ganhar outro sentido no momento que o turista adquire maiores informações, neste caso do projeto Cidade Como Tela, informações sobre acontecimentos que os tiveram como palco. Um tema trazido por Pereira que se relaciona profundamente com esta investigação é citado na última frase de sua fala, quando a investigadora comenta sobre a perceptível identificação dos narradores com os locais e a sensação de pertencimento que, na opinião da professora, transpareceu nas histórias observadas. Este ponto também foi abordado por Liliane Caldas, em suas palavras:

É, eu acho que como produto turístico não, poderia se utilizar com certeza para se comercializar um destino turístico, um pequeno vídeo, uma pequena propaganda, por assim dizer um chamariz, alguma coisa editada que atraia a atenção, mas com certeza aquela experiência dos vídeos, me lembra muita a questão, eu que tenho trabalhado muito com o **turismo de base comunitária, tu te sentes ouvindo a própria população contar, tu te sentes abraçado, estando ali com outras pessoas, não te sentes só. Então com certeza é uma ferramenta que incrementa muito a experiência, não seria um atrativo turístico em si, não é um produto turístico, mas com certeza serve muito para a promoção de um destino**, de produto turístico.

Quando comenta que ao ouvir as histórias narradas pelos moradores e personagens das narrativas, tem-se uma sensação de pertencimento, de que, aquele local, além do espaço

construído, tem vida. No entanto, Caldas comenta da impossibilidade de se considerar o projeto Cidade Como Tela um atrativo turístico, na visão da participante, a iniciativa pode contribuir muito para a promoção da cidade de Pelotas, mas não deveria ser trabalhado ele mesmo como um atrativo. Na mesma linha de pensamento Sarah Minasi trabalha:

Isso que a Gisele e a Cristiane falaram me lembrou de uma experiência minha de viagem. **Isso da gente saber uma história sobre um lugar e depois ir visitar o lugar, ou então ter acesso a história lá.**

Quando eu fui a Nova York, no Central Park e vi assim um burburinho de gente na frente de um prédio, que era um hotel, pensei, mas gente que tanto esse povo, na frente desse prédio e nada ta acontecendo. Fiquei reparando, esse hotel tem um nome conhecido, me lembra alguma coisa, aí fui pra internet e descobri que era o hotel onde o John Lennon levou o tiro, onde tinha sido assassinado. Eu tava lá, ah, que hotel é esse? Eu não tinha nenhuma noção dessa história, sabia, claro, que ele tinha sido assassinado, mas não sou fã de Beatles. Mas assim, cai de paraquedas lá, mas se tivesse um *QR Code*, com a história, a minha experiência teria sido outra. Acho que essas histórias são um complemento muito legal, aí tu já te interessa para saber mais coisas sobre o lugar.

Eu diria que ele é um serviço do atrativo, um plus do atrativo (...) fiquei vendo as histórias e tinha a tal da Brasília (automóvel) lá na Bento, já fiquei imaginando a Bento, eu sei a dimensão do que é a Bento Gonçalves, do que acontece lá, então pra mim a história foi muito maior do que pra alguém que não conhece, então, **estar no lugar faz toda a diferença né, ao ouvir a história?**

A pesquisadora também considera o projeto Cidade Como Tela como um potencial de acréscimo aos produtos turísticos pelotenses, não como um produto em si mesmo. Na mesma fala Minasi comenta também da importância de se relacionar estas histórias aos locais e apresenta um exemplo prático disto, em visita a cidade de Nova York, em como proporcionar informações e materiais extras ao turista pode incrementar e até mesmo transformar uma experiência de viagem. Minasi ainda fala das diferenças de observação das histórias por moradores locais ou por turistas, segundo a professora, para o turista só faria sentido conhecer as histórias estando no próprio espaço, já o morador, ou pelo menos alguém que conheça o espaço, consegue criar uma imagem mental para posicionar a história.

Neste tema se pode observar que há unanimidade na possibilidade da criação de identificação tanto de quem participa como de quem assiste. Outro ponto comentado por todas as participantes foi a importância do posicionamento das histórias no espaço público e como isso pode contribuir para uma experiência de visita mais completa por parte do turista. Houve discordância ao analisar a potencialidade do projeto Cidade Como Tela constituir-se em si um

atrativo turístico, porém não houve contestações quanto a capacidade de compor de forma interessante o destino turístico.

Em relação à teoria existente se acredita que o projeto Cidade Como Tela possa sim ser denominado atrativo turístico. Braga (2007) define o atrativo turístico um elemento que tem uma estrutura para propiciar uma experiência turística. Se pode considerar que o projeto apresentado possua estrutura para oferecer uma experiência ao turista. Conforme matriz hierarquização criada pelo Ministério do Turismo, do Governo Federal brasileiro, um atrativo turístico pode se enquadrar em qualquer uma destes níveis, junto a estes foram considerados atrativos brasileiros (um natural e um cultural), para melhor elucidação do leitor (BRASIL, 2007):

- Hierarquia 3 (alto): todo atrativo turístico excepcional e de grande interesse, com significação para o mercado turístico internacional, capaz de, por si só, motivar importantes correntes de visitantes. Ex.: Cataratas do Iguaçu; Cristo Redentor.
- Hierarquia 2 (médio): Atrativos com aspectos excepcionais em um país, capazes de motivar uma corrente atual ou potencial de visitantes deste país ou estrangeiros, em conjunto com outros atrativos próximos a este. Ex.: Praia de Balneário Camboriú; Estádio do Maracanã.
- Hierarquia 1 (baixo): Atrativos com algum aspecto expressivo, capazes de interessar visitantes oriundos de lugares no próprio país, que tenham chegado à área por outras motivações turísticas, ou capazes de motivar fluxos turísticos regionais e locais (atuais e potenciais). Ex.: Rio São Francisco; Usina Hidrelétrica de Itaipú.
- Hierarquia 0 (nenhum): Atrativos sem méritos suficientes, mas que são parte do patrimônio turístico como elementos que podem complementar outros de maior hierarquia. Podem motivar correntes turísticas locais, em particular a demanda de recreação popular.

Conforme apresentado, pela fala de Caldas e Pereira, o projeto Cidade Como Tela poderia ser enquadrado como um atrativo turístico de hierarquia 0, que por si não motivasse a deslocar os turistas para Pelotas, mas que comporia, e complementaria, o rol de atrativos (assim formando o produto turístico) local. O terceiro tema abordado no grupo focal foram os locais de turismo em pelotas, neste tema, Minasi iniciou a discussão, apresentando sua visão da seguinte forma:

Eu tenho duas categorias, meu tour se divide em dois roteiros:

Primeiro, o roteiro clássico, Laranjal, Trapiche, combo, Centro Histórico, Mercado, e, se tiver mais tempo, **Charqueadas**, pois são muito longe.

Por outro lado tem **o tour pessoal, ah, eu morei aqui nessa rua, aqui era onde eu dava aula, aqui onde eu nasci...** Foi neste hospital, eu falo esses dois tours. O clássico, tradicional. E o meu. E azar se a pessoa não se interessa em conhecer, esses, risos...

A professora Sarah Minasi abre o tema considerando os seus locais de memória (onde morou, onde nasceu, onde trabalhou...) como locais de interesse turístico. Para Minasi, estes locais são tão importantes que o turista conheça (ao menos o turista com quem tenha alguma relação). Também é interessante observar que os locais de interesse turístico do município, aos quais a professora se refere como clássico, são palcos de histórias narradas em vídeos do projeto, o que demonstra esta interação entre o espaço turístico e o espaço dos moradores de Pelotas. Gisele Pereira abre sua fala concordando com o exposto por Minasi, e complementa:

Eu acho que no meu caso eu só incluiria, eu faço esses que a Sarah disse, mas eu gosto também da **colônia**. Nem que seja assim só uma passada, rápida, ir num lugar só, nem que seja almoçar lá no Grupelli, algo assim. Também é algo que eu gosto de fazer.

Cristiane Berselli adiciona mais um elemento de referência na criação de seus roteiros:

Eu faço mesmo tour que a Sarah, talvez não com a parte de onde morei, deixei de morar, eu morei em poucos lugares aqui, não sou pelotense, vim depois de passar na faculdade.

Mas eu **faço o tour da comida** também, desde o lugar mais sofisticado até o cachorrão lá, básico, que as pessoas que não conhece talvez não iriam comer e aí viram o clássico.

Eu tenho os lugares específicos na cidade pra comer, lá no laranjal, o crepes da tia não sei das quantas, o hamburgher não sei de quem, não vou dar nomes aqui, mas é interessante **porque a comida tá muito vinculada a experiência turística então a gente tem que levar nos lugares turísticos e nos não turísticos que a gente gosta enquanto morador.**

A alimentação é um fator importante na experiência do turista no destino, responsável desde o suprimento de uma de nossas necessidades básicas até a criação de memórias afetivas. Pelotas, por sua história fortemente ligada à alimentação (desde o ciclo do charque até a elaboração dos doces finos atuais) se destaca por aproximar ainda mais este vínculo do alimento com a memória. Assim como Minasi considerou importantes seus locais de afeto na construção de seu roteiro, Berselli também o faz ao comentar que tem seus locais de preferência para a alimentação e os gosta de apresentar para quem a visita na cidade. Por último neste tema, Liliane Caldas comenta:

No meu caso, como eu trabalho fazendo tour, muitas vezes, realmente o centro histórico é o mais clássico, geralmente o pessoal vem pra ficar um dia, um final de semana, aí se estende, charqueada, laranjal com certeza.

Mas como a gente trabalha também com o Airbnb, a gente também tem muito a questão da indicação nos bairros, por exemplo, o que tem em cada bairro de interessante, o Una, o Quartier, tentando expandir assim dependendo da necessidade dessa pessoa que vai, mas tentando se destacar em cada bairro o que poderia se utilizar, ou o que poderia ser um atrativo. Mas realmente, o clássico, e o mais procurado, é essa questão do centro histórico e a parte cultural mesmo.

A participante traz um tom mais voltado ao mercado nesta discussão. Em um primeiro momento ela comenta que realmente os locais citados lá por Minasi, na abertura do tema são aqueles que seus clientes têm maior interesse em visitar (Centro Histórico; Laranjal; Charqueadas). No entanto Caldas traz um segundo ponto, ponto este que sempre foi bastante caro para o projeto Cidade Como Tela, a potencialidade turística dos bairros de Pelotas. Ao observar que seus clientes ocupam espaços de hospedagem nos mais diversos locais dos municípios, Liliane Caldas explica que prioriza indicações de atrativos, ou serviços, que estejam nas imediações destas hospedagens, tornando a experiência do turista mais próxima ao cotidiano do morador local.

Descentralizar os locais de memória foi considerado desde sempre um ponto mister no projeto, uma vez que o silenciamento de falas está muito ligado às condições econômicas, e estas às condições geográficas da população. Como metodologia inicial, alteradas pelas condições impostas na pandemia, se tencionava deslocar até bairros e regiões mais afastadas do centro da cidade, para se conhecer, e coletar, histórias diretamente nestes locais. Com a impossibilidade gerada, decidiu-se pela afixação de cartazes em alguns destes locais, porém sem o mesmo apelo interativo que causaria o pesquisador em deslocamento.

Outro ponto destaque desse tema foi a observação da importância do íntimo na construção de um roteiro turístico. Nas falas das convidadas ficou claro que suas experiências, gostos, memórias performam fator fundamental naquilo que julgam interessante apresentar ao visitante da cidade. Este é um dos pilares deste projeto, considerar que as memórias urbanas dos usuários do espaço público pelotense possam ser não só interessantes para quem as viveu, mas também para quem conhece estes locais, ou até mesmo, para aqueles que os visitam. Estas histórias, estes conteúdos gerados por aqueles que as viveram, foram o próximo tema trabalhado, aberto assim por Cristiane Berselli:

Eu achei interessante a liberdade das pessoas mostrarem como elas queriam se expressar em relação as histórias, tanto isso de mostrar o fundo, como a gente, nós

escolhemos onde se sentar, por exemplo, para fazer esse vídeo chamada agora. Da mesma forma eu acredito que as pessoas fazem isso também, **elas contam a mesma história de formas diferentes também**, o que ficou muito marcado na história do Rex (relato da travessia aérea entre o prédio do Rex Hotel e o edifício Del Grande). E me chamou muito a atenção a história do mendigo (morador de rua), pois além de contar a história ele se expressava e tentava mostrar como uma pessoa que existia para o mundo, e ali ele viu como uma janela, como uma oportunidade de pertencer realmente, por causa de toda aquela sensação, aquele sentimento de invisibilidade que ele tinha. Por ser um morador de rua. Ali foi uma vitrine onde ele pode se expressar, onde ele pode contar a história dele. Até por esse motivo acho que o vídeo dele foi o mais longo né? De todos que a gente assistiu? E me chamou bastante atenção porque tinha uma necessidade de ele aproveitar aquela oportunidade para existir, no vídeo. Essa foi a impressão que eu tive, o sentimento que me despertou ao assistir esse vídeo em específico.

Berselli fala sobre a importância dada a liberdade na forma de expressão do participante do projeto, de como faz diferença, em sua opinião o participante ter a escolha do formato, do momento, do local de gravação de seu conteúdo. Outro ponto que Berselli traz à discussão é a diferença de memórias do mesmo acontecimento, que em suas palavras fica muito claro nos três vídeos sobre a travessia aérea do grupo de equilibristas alemão, apresentados ainda durante a caminhada exploratória. Por último a debatedora comenta de como um projeto neste modelo pode abrir as portas para a expressão de pessoas que se consideram invisíveis, e do quanto isto é importante para a sensação de pertencimento destas pessoas aos espaços onde vivem. Na mesma linha da liberdade adotada por Berselli, Liliane Caldas comenta:

Eu acho **que justamente a liberdade que as pessoas tiveram em justamente se expressar traz esse valor, dá esse diferencial e traz a riqueza que é a própria pessoa que ta contando seu modo de ver, de vivenciar aquela situação**. Claro que por outro lado acontece essa situação, o vídeo se torna muito longo, então teria que se ter um meio termo, ou uma orientação dentro da liberdade, pra justamente poder ter meio que um padrão. Porque a gente sabe que o **tempo de concentração das pessoas é curto**, às vezes não tá tão disponível para ficar tanto tempo, então teria que, **entre a liberdade e a orientação, casar essas duas coisas**.

Na opinião de Caldas é justamente esta liberdade que traz riqueza ao projeto, que cria um diferencial para o turista ouvir as histórias na voz de seus personagens, os próprios moradores da cidade. No entanto a debatedora aborda aqui um aspecto importante, que já foi debatido na seção anterior, quando se tratou da caminhada exploratória: o tempo. Para Caldas,

seria interessante, do ponto de vista de um produto formatado ao turista, a limitação de um tempo máximo para cada vídeo, o que, em sua visão, contribuiria para uma maior disposição em assistir. Este ponto foi considerado bastante interessante e compôs, por si mesmo, um tema no debate. Ainda sobre a o conteúdo gerado pelo participante, Gisele Pereira se posiciona:

Eu acho **que faz toda a diferença a pessoa contando a história**, essa coisa da **credibilidade a gente fica assim um pouco em dúvida**, porque como a Cristiane disse, **a gente conta a mesma história várias vezes e acaba mudando um detalhe aqui, outro ali, mas eu acho que isso faz toda a diferença, ter a história contada pela pessoa**, como bem dito, dar voz a pessoa, aquele momento que ela tem de se manifestar, eu acho isso muito importante, em todos os sentidos, principalmente nas pesquisas, como a gente vê resultados bem ricos **quando a gente coloca essas pessoas no centro do trabalho, dá a voz pra elas, ao invés da gente falar, elas falam por elas mesmas. Então acho que isso daí tem um valor muito grande.**

Esta fala de Pereira conversa muito com o projeto, a intenção de dar voz a um maior número de pessoas, não querer que a história de cada indivíduo seja narrada por outro, possibilitar que todos os participantes tenham como colocar suas características não só no conteúdo, mas também no formato da gravação. Pereira coloca em discussão ainda a questão da credibilidade e da edição da memória. De como as histórias ganham novos recortes, novos olhares, novas versões à medida que são narradas repetidas vezes. Sarah Minasi, em sua fala, aborda também esta questão:

Eu acho que faz diferença sim a pessoa estar contando a história e ela ser dona dessa história, porque a gente consegue dar um rosto a esta história, a gente faz essa associação. **Pra mim a questão da credibilidade é muito relativa, porque eu escolho acreditar**, se eu tô ouvindo essa história eu não vou ficar problematizando se ela é real, se é fantástico, se ela aumentou, diminuiu. Eu tô ali porque sabe, me deixei levar pela história. Então, é claro que **é muito provável que tenham elementos exagerados, elementos que extrapolaram um pouco do que realmente é, mas que deixam a história mais interessante**, então, por que não? Porque não dar essa aumentadinha pra dar essa emoção. Então ali é o momento que tu quer ouvir a história de alguém que está contando, **então o acordo é tu acreditar no que ela ta te falando, e acho que parte disso.**

Sobre o tempo do vídeo, é muito relativo, porque tem gente que vai escutar três minutos e vai dizer “putz, eu queria saber mais sobre essa história”, tem gente que vai escutar um minuto e meio e vai dizer “meu deus, não acaba nunca esse vídeo, que coisa” então eu acho que é uma relação bem complicada de lidar com o tamanho das histórias.

Como observado por Minasi, há o acordo implícito entre o contador de histórias e seu público. Tal como conceituado por Smorti (2020, p.57) “há a crença de que aquilo que é dito é verdade, ou, ao menos, de que o narrador acredita ser verdade”. No entanto a pesquisadora não considera isto como elemento que traga mais ou menos pertinência ao projeto. Segundo Minasi, se o turista se predispõe a ouvir a história, ele(a) já parte desta premissa de crença. Minasi ainda retoma a questão do tempo e discorda de Liliane Caldas. Na opinião de Minasi a questão temporal está mais ligada ao interesse despertado pelo vídeo no turista do que em ter um tamanho padrão para os conteúdos. O visitante vai manter a atenção naquele conteúdo que converse com ele de alguma forma (seja no conteúdo, na forma de contar a história, na escolha das cores, volume, entre outras possibilidades) e irá dispersar a atenção se o vídeo não for interessante para si.

Como comentado anteriormente, esta questão tempo suscitou um novo tema para debate, como considerado nas questões metodológicas, se compreende como importante valorizar aqueles temas que surgem de forma espontânea, sem a necessidade de seguir de forma rígida o guião construído para tal. Ao colocar o tema no debate, quem primeiro pediu a palavra foi Cristiane Berselli, que considerou da seguinte maneira:

quando vou olhar um vídeo já corro a setinha lá pro final pra ver qual o tempo do vídeo, até pra ver se eu vou ter tempo, porque as vezes a gente encaixa, assiste alguma coisa no meio de outras coisas que tem pra fazer. Então já olho se o vídeo é de 5 minutos, se é de 15, se eu vou poder assistir ou não. **A questão do tempo é relativa porque depende muito do quanto vai te prender a atenção também. Se a história está muito legal a gente consegue assistir um pouco mais**, não, é difícil isso de engessar um determinado tempo, por ser uma história espontânea fica **difícil “ah, você tem que contar uma história espontânea, mas você tem 3 minutos pra falar a respeito disso”**, ela já não vai ser espontânea, não vai ser uma história espontânea, contada.

Na fala de Berselli se observa um casamento com a fala anteriormente proferida por Sarah Minasi, sobre o interesse em se assistir uma história partir da relação feita com cada um dos turistas. Se a história está muito legal a gente consegue assistir um pouco mais é uma frase que representa a questão da dificuldade, e na nossa opinião, da impossibilidade, de se desenhar um atrativo turístico que interesse a todas as pessoas. Outro ponto trazido por Berselli é da possibilidade do limite temporal imposto acabar por reduzir, ou exterminar, a espontaneidade proposta e tentada na liberdade dada ao participante em escolher sobre o que falará, como falará, quando falará...

Gisele Pereira comenta sobre esta perda da espontaneidade:

Pode ser uma alternativa, **porque realmente não tem como tirar já a espontaneidade da pessoa**, devido ao tempo, acho que tem que deixar assim bem à vontade (...) a pessoa vai abrir um vídeo e correr a setinha “**opa, melhor aqui não**” assiste um pouco ali e o restante fora, embora a ideia seja assistir no lugar. Mas enfim, acho que tudo isso são coisas que as próprias pessoas vão adaptando ali no momento.

Uma das preocupações colocadas na aplicação deste projeto no espaço público, principalmente nas particularidades cabíveis a um projeto aplicado no espaço público de um município brasileiro (aqui se coloca o Brasil como exemplo, mas este comentário, de parte do investigador, pode ser replicado para qualquer outro lugar com deficiências na segurança pública). O quanto um turista se sentiria segura a utilizar o seu *smartphone* neste espaço para assistir a uma história? Pereira considera sobre isto e comenta que poderia partir de uma percepção do próprio turista, “opa, melhor aqui não”, ou seja, me interesse pelo conteúdo desta história, mas não estou confortável e seguro para utilizar meu equipamento eletrônico aqui. Liliane Caldas acredita que, para diminuir o tempo da história, deveria ser feita uma edição do material, ao invés de deixar em bruto, como enviado, a debatedora comenta:

Até por isso **acho importante a questão da própria edição**, ele é um vídeo caseiro, mas ele faz parte de uma edição, claro que **muitas pessoas contam detalhes que as vezes acaba prolongando muito**, tornando o vídeo mais lento, então nisso existe uma liberdade, existe a liberdade mas com uma certa orientação, mas **essa edição se faz fundamental**.

Realmente se concorda que uma edição do material poderia torná-lo mais fácil de ser apresentado. No entanto acreditamos que ao editar as memórias dos participantes se acaba por terceirizar esta versão. A edição exporia, na opinião do investigador, uma interpretação sobre a história narrada. Talvez estes detalhes julgados por quem edite os vídeos como irrelevantes, fossem justamente aquilo que motivou o participante a gravar e enviar seu vídeo, defende-se aqui, no projeto, a manutenção dos originais tal qual apresentados. Sobre este ponto, Berselli comenta:

Então **a própria edição, seja do vídeo ou do texto é algo muito delicado na hora de intervir**. Então a gente tentou fazer as intervenções o mínimo possível porque por mais que aquela frase estava meio estranha era a forma da pessoa se expressar e foi muito legal assim a experiência de histórias simples que trouxeram novos significados para a cidade.

Sarah Minasi apresenta uma outra proposta para mitigar os efeitos do tempo e, mesmo assim, chamar a atenção do turista. Em suas palavras:

Mas isso do tempo né, é igual quando vamos apresentar trabalhos ou defender a tese, dissertação... a gente tem aquele tempo ali e fica agoniada porque tem que editar tudo para caber em 20 minutos, em 15, no que der e isso coloca uma pressão no ser humano, de dar conta de apresentar tudo, **ainda mais quando é uma história assim pessoal, que a pessoa tem orgulho daquela história, ela quer compartilhar, então dá tempo pra pessoa contar**, tem que ter essa trailer, quem sabe, **faz um trailer e aí a pessoa fica instigada e vai assistir a versão completa.**

Para a pesquisadora, os vídeos no espaço público poderiam ser apresentados em formato de trailers que cativasse o espectador e despertasse o interesse deste em assistir ao conteúdo em um segundo momento. Observamos que esta alternativa resultaria em dois problemas, o primeiro, debatido no parágrafo anterior, da edição e o segundo, como já discutido anteriormente, da perda de sentido do vídeo sem estar associado ao espaço onde a história se desenrolou. No entanto, surge aqui também uma oportunidade de, ao conhecer algum local, se interessar, em um momento posterior, por conhecer mais a fundo sobre suas histórias e características.

O próximo tema versava sobre o uso do QR Code como forma de acesso ao conteúdo. Este tema surgiu em meio a um comentário de Cristiane Berselli, quando o grupo discutia questões referentes à caminhada exploratória. Para Berselli:

Eu lembro que naquele dia o **QR Code pra mim não funcionou** né... Então que **precisaria ter o endereço do site disponível** porque se eu não consigo pelo QR Code eu tenho uma segunda alternativa pra chegar no site.

Complementada por Liliane Caldas

É eu acho até que mais do que a questão do próprio QR Code, por exemplo, vamos acessar, **não só pelo QR Code, mas também pelo endereço.**

Para além das questões de funcionalidades do QR Code, discutidas no tópico anterior neste mesmo capítulo de resultados, que trata sobre a caminhada exploratória, este tema proposto por Baruseli foi expandido e outras contribuições interessantes surgiram, a primeira foi colocada por Liliane Caldas:

Acho que ficou realmente essa parte mais de acesso ao vídeo, **a gente não caía direto no vídeo**, tinha que passar, isso também. **Poderia facilitar um pouco mais.** Apesar de eles estarem todos juntos, o que facilita quando tu estás querendo navegar e poder escolher, **mas na hora que estás ali em pé, na tensão de estar com o celular na mão, estar em pé, para escutar o vídeo em si, ser mais prático para chegar naquele que a gente precisa escutar naquele momento.**

Esta questão da funcionalidade foi bastante discutida quando do projeto para a terceira versão do sítio, de que seria mais interessante para o turista no espaço público ter acesso direto aos vídeos que aconteceram ali, agrupados por local, não direto à página inicial do sítio. Em uma próxima fala a própria debatedora traz esta alternativa de resolução:

Não sei se criar alguma coisa “Praça” dentro de praça estar todos vídeos da praça, em “mercado” estar todos os vídeos do mercado, aí fica só no que é daquele local, porque eles acabaram ficando um ao lado do outro. Mas realmente, isso é questão de ajuste da formatação do site.

Se considera bastante positivo receber como proposta de solução do problema a própria alternativa já considerada para a versão mais nova do sítio do projeto, pois demonstra que esta construção está em consonância com o que a acadêmica e profissional do turismo pensa ser uma maneira de facilitação do acesso aos conteúdos do projeto por parte do turista, visitante, usuário espaço público pelotense. Ao explicar no grupo focal que esta ação já havia sido considerada para uma versão mais recente do espaço virtual, Sarah Minasi traz a discussão para outro tópico, ainda dentro das funcionalidades:

Para mim uma coisa importante pra pensar, considerando que esta subdivisão das histórias de acordo com a localização já foi providenciada, é **pensar num formato de site que seja amigável para telefone celular**. Porque o formato de site para computador acaba sendo diferente do formato do site para telefone, então ter essa versão mobile do site também facilita a navegação de quem está ali.

Eu assisti no computador a maioria das histórias, mas não é o objetivo, **o objetivo é que as pessoas assistam pelo telefone**, então pensar nessa compatibilidade do site também com a versão mobile, acho que é minha principal observação

Esta fala abriu uma perspectiva não considerada pelo investigador. Se acredita que, pelo desconhecimento do investigador em programação de sítios, não havia surgido este debate em nenhum momento da produção das versões dos sítios. Para a terceira versão do sítio esta funcionalidade foi incorporada, tornando uma versão de ambiente virtual também amigável para quem acesse pelo smartphone, ou algum outro dispositivo móvel, uma vez que é parte importante deste projeto a relação proposta entre a memória e o espaço urbano.

Outra das deficiências do projeto, já apresentada na seção anterior, sobre a caminhada exploratória, é exposta por Cristiane Berselli:

Em relação ao site eu fiquei pensando, não sei se é a ideia Pedro, da **acessibilidade do site** para quem tem alguma deficiência visual, se foi pensado algo a respeito disso?

Com abordado anteriormente, esta deficiência do projeto já havia sido identificada ainda na segunda versão do sítio, aquela apresentada as debatedoras durante a caminhada

exploratória. Estas questões foram consideradas na construção da terceira versão do sítio do projeto Cidade Como Tela. O próximo tema proposto para debate foi a identificação dos pontos de memória para a criação de um roteiro turístico, novamente Cristiane Berselli começa a discussão:

Eu acho **que ele saber (onde encontrar) sim**, mas não ter um **“primeiro você vai aqui, depois você vai aqui, depois você vai aqui...”** eu monto o meu roteiro e vejo onde eu quero ir e onde eu não quero ir, mas **saber onde tem a informação eu acho que é interessante.**

Para a debatedora é importante que se tenha uma clara comunicação para o turista de quais são os pontos de memória que compõem o projeto, tanto no ambiente físico em que eles se encontram como em algum elemento virtual de organização para o turista (sítio do projeto, da secretaria de desenvolvimento econômico e turismo, da prefeitura, redes sociais...). Embora Berselli não considere importante que seja definido um roteiro, acredita que informar os locais, de alguma forma é mais interessante do que buscar que o turista se depare com os elementos disruptivos de paisagem quando em sua permanência no espaço público de Pelotas. Gisele Pereira opina sobre o tema:

É, também acho, acho que **a informação, ela tem que estar disponível**, acho que isso aí tem que aparecer, tem que existir, mas é como a Cristiane falou, **depois cada um faz como quiser**, mas que ele saiba, **que a pessoa saiba, onde é que está**, que ele tenha essa informação.

A abordagem de Pereira vai muito na linha do exposto por Berselli, da necessidade de divulgação destas informações ao turista de maneira prévia, ou pelo menos no ambiente onde ele interagiu com algum dos elementos disruptivos, para que saiba que existam outros e, mais importante do que saber que existem outros, na visão das debatedoras, saibam onde eles estão. Sobre a importância da informação para o turista, Liliane Caldas contribui:

eu trabalhei na secretaria de turismo de pelotas por exemplo, a gente tem nas quatro lados da praça nós temos as placas e aí tu tens “quanto tempo a pé até a próxima placa” tem a foto do prédio, com o histórico, e digo assim, **são poucas pessoas que realmente param**, mais são os turistas que param ali, então **é um grande desafio a gente conseguir que a pessoa tenha acesso a informação**, já temos uma placa no centro, tem um QR Code ali que eu nem sei, acredito que não estava funcionando, até a última vez que tentei, mas, é isso, o grande desafio é isso, até assim, **acho que é interessante deixar livre, pode até indicar, os próximos roteiros**, tipo ali, nessa placa tem, “ah, quanto tempo tu levas até a praça Piratinino de Almeida” sei lá, lá na praça da Bento (Avenida

Bento Gonçalves), então tem... seria até a próxima placa, onde estaria, com as informações.

Um roteiro sugerido, poderia se dar, quem sabe com alguma sugestão. (...) “ah, eu gosto que me digam, vai lá, depois vem aqui...” Ao mesmo tempo é isso, aquele livre/orientado quem quiser passinho a passinho acessa, quem quiser fazer conforme tenha à vontade também tem essa liberdade.

Nesta fala da profissional se observa a grande dificuldade em se conseguir que os turistas acessem as informações sobre o turismo no destino (maior debate sobre este ponto foi gerado e está disponível na transcrição completa do grupo focal, no Apêndice 3 desta tese). Para Caldas existem dois tipos de turista, aqueles que gostam de ter a liberdade de criar o próprio roteiro e os outros que preferem que este roteiro já lhe seja comunicado de forma completa, com as melhores rotas (ou em ordem certa para observação dos atrativos). Poderia se trabalhar com estas duas possibilidades, sugere Caldas, oferecendo roteiros ou apenas apontando os pontos onde ocorreram as histórias registradas em vídeos. Sobre o tema, Sarah Minasi também participa:

Eu acho que tem que **associar com os roteiros que já existem**, que, pensando, que a maioria das histórias elas acontecem nos lugares que coincidem com os atrativos turísticos, e já existem roteiros em pelotas, colocar ali no mapinha “Praça Coronel Pedro Osório tem todos os prédios históricos, aí bota assim “aqui tem história”, na frente do Rex “aqui tem história”” sabe, fazer, unir, **colocar mais uma camada de informação nos roteiros que já existem. Porque eu acho difícil que um roteiro só com histórias vá mobilizar o turista, eu acho que ele vai querer escutar 3, 4 e depois deu, sabe.** Ele não vai querer fazer um roteiro inteiro, assim, partindo eu do meu entendimento, acho mais difícil que ele vá fazer um roteiro, que uma pessoa vá fazer um roteiro inteiro no mesmo estilo assim. **O legal das histórias é justamente ser algo diferente num roteiro, no meio de algo que é tradicional. Fugir assim do city tour, de ter alguém contando as histórias distantes “Ah, aqui foi a Princesa Isabel” “aqui foi não sem quem” e aí de repente no meio desse rolê de pessoas super conhecidas, de celebridades históricas, tem alguém comum, gente como a gente contando que foi assaltado ali na esquina.**

Então, acho que é essa mistura, não só o tradicional ou só as histórias de todo mundo, porque rola a identificação também, que a gente já falou, então pra mim, a maneira mais, a primeira maneira de fazer essa divulgação é juntar as duas coisas, colocar mais um nível de camada. E o resto acho que é tipo, depende muito do público que a gente quer atingir. A galera *Millennial* vai querer acessar a informação de um jeito. A geração mais nova que nós, vai querer acessar de um jeito. Quem é mais velho, vai querer

acessar de uma forma física, vai querer pegar a coisa. O outro vai querer que o Pedro esteja lá fazendo uma dancinha de *TikTok* para indicar onde tem história, então, também tem isso, de pensar quem são os públicos e como atingir os diferentes públicos que vão visitar a cidade.

A pesquisadora Sarah Minasi fala aqui da opção de associar às histórias do projeto Cidade Como Tela aos roteiros já existentes em Pelotas⁵⁵. Para Minasi estas histórias surtiriam um efeito muito mais interessante no turista quando associadas a outros atrativos já existentes na cidade, e, de outra forma, alterariam o que a debatedora considera um roteiro tradicional. Mais do que saber quais personalidades estiveram ali, ou qual período histórico foi construído determinado prédio, ter as histórias de pessoas comuns engrandeceria a experiência turística.

Sarah Minasi chama a atenção aqui também para outro ponto que não entrou na discussão conceitual do projeto, as formas de acesso e os tipos de conteúdos consumidos por cada geração. Por mais que a mídia escolhida (o vídeo) tenha sido bastante debatida, as formas de acesso foram pensadas em uma maneira que gerasse interesse à participação, e principalmente, no convite à contribuição. No entanto, as diferentes formas de se elaborar uma gravação, a transmissão de conteúdo para cada geração, não foi efetivamente abordada.

O tema do roteiro turístico resultou na discussão dos elementos disruptivos de paisagem propostos para o projeto, novamente aqui Cristiane Berselli toma a frente sobre o assunto:

Eu fiquei pensando, pela questão da palavra disruptiva, talvez um outro direcionamento serem mais uns materiais, uns **materiais mais disruptivos da paisagem. Tem que se destacar naquela multidão.** A Liliane falou né, do QR Code na porta, a porta é para ser uma porta, de entrada e saída, então não vai ser ali que eu vou buscar um elemento, a não (...) que esteja muito fora de contexto **e aquilo vai me chamar atenção para saber o que é aquilo ali, parar pra olhar**, vai ser muito difícil de prender minha atenção no momento que eu tô passando, e aí isso já entra para um quesito mais difícil, como fazer elementos promocionais, cartazes, enfim, desenhos, adesivo... **que chamem a atenção suficientemente e que se destaquem naquela paisagem a ponto de “não, eu quero ver o que é aquilo ali”**. E acontece né, a gente sabe que no mundo já existem coisas que chamam bastante atenção e no mundo instagramável o visual tem sido cada vez mais importante e eu lembro que pra mim, há muitos anos, quando fui a Curitiba, foi muito diferente quando tinha um totem de informação turística, que hoje é uma coisa que pra mim é muito clássico, ir ali, ter um monitor, onde eu vou acessando as informações. Então talvez esses cartazes, talvez também precisassem ser disruptivos dentro da

⁵⁵ A saber: Pelotas-patrimônio cultural brasileiro; Pelotas colonial; Praias do Laranjal; Via ecológica Serra dos Tapes.

paisagem a ponto de realmente chamar a atenção, agora o como fazer isso, aí tem que ir pra área do marketing, porque aí semiótica, aquelas coisas todas lá não é muito a minha praia.

Berselli fala sobre a dificuldade de atrair a atenção tanto do turista quanto do morador e o quanto estes elementos são importantes na construção da experiência proposta pelo projeto Cidade Como Tela. Considerar elementos que sejam mesmo disruptivos e que atraiam atenção do usuário do espaço público é um dos objetivos nesta investigação, como apresentado anteriormente na seção referente aos elementos disruptivos de paisagem neste mesmo capítulo de resultados. Liliane Caldas e Sarah Minasi trazem outra visão para a tentativa de atração do turista, nas palavras de Caldas:

veio a ideia, claro que destinos turísticos mais com dinheiro, utilizam muito a questão de mensagens automáticas, SMSs, coisas assim, que já chegam direto no celular da pessoa, ou é uma opção dela, que ela pode receber. Mas claro, a gente não tem essa tecnologia, teria que pagar muito, mas também seria uma outra forma que não sofreria a questão do vandalismo, a pessoa passou naquele determinado local, recebe a mensagem “aqui tem o vídeo” uma possibilidade supermoderna, mas, porém, cara de se utilizar quem sabe também, futuramente.

Complementada por Minasi:

É, nesse sentido também, poderia associar com a geolocalização, a pessoa anda com a localização do celular ativada e quando ela passa por um prédio, por uma praça, por qualquer ponto que tenha a história, ela recebe uma notificação, é possível, e, talvez não tenha um custo muito grande, só o custo de uma pessoa que saiba fazer

Estas abordagens foram trazidas à discussão pelas participantes como forma de minimizar os impactos de práticas de vandalismo no espaço público. Foi recordado durante o grupo focal que ao propor práticas interativas, com papéis, adesivos, placas de metal, independente do material utilizado, houve furtos, quebras, rasgos e outras formas de depredação destes elementos. Considera-se a possibilidade de se receber diretamente no telemóvel uma mensagem informando sobre o atrativo, mesmo que não se tenha o aplicativo do projeto (caso inserido no aplicativo Pelotas Tem), uma forma extremamente positiva e atraente para o turista. No entanto, como destacado por Caldas, esta ainda é uma realidade que demanda muito investimento.

Minasi comenta aqui sobre a geolocalização no espaço turístico, assunto bastante dominado já que foi tema de sua tese de doutoramento. A pesquisadora considera que é possível que este custo atrelado ao desenvolvimento desta tecnologia não seja de todo excessivo, já que existe a necessidade “somente” de um profissional capaz de realizar esta

programação. Se coloca esta como uma possibilidade de divulgação futura do projeto, à parte dos elementos disruptivos.

Com a sequência do grupo focal, Cristiane Berselli pediu a palavra novamente e introduziu mais dois pontos de discussão, sobre a gravação de vídeo e as dificuldades de se encarar uma câmera, principalmente para pessoas não capacitadas nesta prática e de relatos participativos como forma de interação social. Como fala Berselli:

Na minha experiência de gravar um vídeo para um evento, que era minutos, tinha que falar o dia, o horário, onde é que iria ser e tudo mais... eu acho que eu gravei umas cinquenta vezes, na quinquagésima vez eu já tava emburrada no vídeo, eu digo “como é que eu vou gravar um vídeo com essa cara de quem já perdeu totalmente a paciência” aí eu tive que dar um tempo, aí já tinha perdido a luz natural, pois já estava anoitecendo, estava desde a uma da tarde tentando gravar aquele negócio, aí eu respirando assim pra não aparecer mal humorada no vídeo, de tantas vezes que eu tentei gravar aquilo, então, **realmente não é muito fácil**.

E, em Canguçu (Município onde a participante atua na secretaria de turismo) ano passado, a gente fez **uma experiência interessante**, de relatos orais também, mas **a gente pedia que as pessoas escrevessem as histórias**, e o que surpreendeu é que teve pessoas muitos simples que quiseram escrever as suas histórias, com relação ao município, gente do interior, aí, claro, a gente dá aquela editadinha, as vezes no texto porque escreveu errado, sem muita concordância, mas, ao mesmo tempo, tentando **não tirar a identidade da forma da pessoa se expressar**. Então o residente, o morador, ele realmente precisa ser ouvido para aquela determinada história, se for no caso no momento histórico, é uma outra versão para além daquilo que está sendo contado no livro, aquela venda mais comercial, aquela história bonitinha que as vezes tem outros bastidores que não são contados.

Em um primeiro momento Berselli relembra dela mesma como participante de uma construção participativa em vídeo e salienta como é difícil, mesmo com um roteiro solicitado pelos organizadores e de como, à medida que passa o tempo e que o resultado não sai como o esperado, as pessoas vão encontrando maiores dificuldades para a execução da tarefa proposta. Por outro lado, a debatedora em como estas ações que buscam dar voz aos moradores locais são bem recebidas nas diferentes comunidades, e traz como exemplo o município onde ela mesma reside (Canguçu). Berselli comenta que mesmo as pessoas mais simples têm o interesse em participar e ter o direito de contribuir com sua voz. Este ponto, como já debatido ao longo deste texto, sempre foi primordial na construção do projeto Cidade Como Tela e a orientação sempre foi em busca de uma participação mais ampla possível.

Sobre a dificuldade de se sentir confortável frente a câmera, Sarah Minasi discorre:

Mas é muito louco isso das pessoas terem receio né, porque elas querem contar a história, elas não estão obrigadas ali. Não é que nem a Cristiane que foi obrigada a fazer o vídeo. As pessoas estão por livre e espontânea vontade, e aí elas ficam com medo, com vergonha de si mesmas, de ter que gravar...

E agora eu tava aqui lembrando que teve aquela, como é o nome? Ação da Globo (Rede Globo de Televisão, maior emissora do país), de pedir para as pessoas gravarem os vídeos, e eles davam o direcionamento né, de como que tinham que ser, né, qual a distância...

É, e quanto tempo... Eu acho que talvez era um direcionamento legal, e as pessoas mandavam barbaridades, não sei se vocês lembram...

Eram uns negócios bem aleatórios, bem malfeitos, mas tava lá. Mas eu fico assim, curiosa, de saber como é essa relação, de querer contar uma história, e ao mesmo tempo de não querer aparecer... “mas é a tua história, sabe...” eu acho muito engraçado.

No entanto, como observado quando apresentados os resultados dos vídeos, houve uma preferência de participação através de vídeos onde as pessoas não apareceram, preferiram somente gravar a voz e utilizar como imagem o fundo do local de onde estava gravando ou locais da cidade de Pelotas. Se percebe, durante o projeto ou mesmo no relato de Cristiane Berselli, que a câmera é algo que intimida o participante, que a sua imagem o coloca em posição desconfortável, mesmo para narrar acontecimentos que só a própria pessoa vivenciou. Sobre isto, Gisele Pereira comenta:

Sarah, por isso **que é muito mais fácil quando se faz uma entrevista, faz aquela pergunta geral, não tá gravando (...) quer dizer pode estar gravando e fazendo áudio** só dessa conversa, e a pessoa se sente super a vontade para falar, mas agora, liga uma câmera e já muda tudo, é essa impressão que dá.

E Cristiane até me lembrei, a gente fez, ano retrasado acho, vídeos de divulgação dos cursos da UFPel, aí nós fizemos do turismo, cada uma falou, acho que deu um minuto sabe... Aquilo foi ralado de fazer aquilo, sabe, posicionar celular...

Exato, sabe, e aquilo ali deu uma certa inibição também... achar ângulo, aquela coisa, o que ia ter de fundo... ainda não tinham esses cenários, essas coisas assim, parede branca, sei lá... Então, **é difícil mesmo, acho que sempre que tem esse elemento câmera envolvido...** bom, acho que todo mundo aqui sentiu no começo do remoto, quando a gente começou a dar aula assim, e aí abria câmera, até hoje não sei o que eu

olho, se eu olho pra vocês, se eu olho pra câmera, se eu olho pra mim, acabo olhando pra mim, fica aquela coisa tri narcisista ainda, a pessoa se olhando o tempo todo, risos... Então assim, é muito louco mesmo, uma experiência assim maluca, de estar com a câmera. E no começo a gente estava assim, ficava toda a hora perguntando, mas já tá gravando, está gravando...?

No relato de Pereira é possível observar que a professora considera também a câmera um elemento que inibe o participante, que o deixa sem saber para onde olhar, como encarar, o que pode refletir em um desconforto para realizar a sua participação no projeto. Cristiane Berselli pede a palavra novamente para complementar sua ideia:

Mas **a imagem inibe** um pouco, eu me lembro quando tu me mostrou um dos primeiros vídeos Pedro, não lembro (...) mas era na sala, e aí eu reparei muito na imagem, que era qualidade boa, **parecia um HD até profissional e que talvez até isso iniba né?** como eu vou fazer uma filmagem com esse meu celularzinho aqui que não tem uma qualidade HD não se das quantas, **vai ficar aquela minha imagem meio granulada**, e aí eu tenho... como é que eu vou “upar” esses vídeos, não sei como foi o processo pra ti, mas eu tenho uma grande dificuldade de mandar vídeos gravados para as pessoas, ou para receber, porque fica muito pesado. **Aí tem toda essa questão também da conexão da internet, dos Kbytes, etc. Além da filmagem tem outros elementos né, a serem pensados...**

A debatedora considera que outro fator de intimidação dos participantes pode ser a qualidade de gravação do material que já está no sítio. Na opinião de Berselli, futuros participantes poderiam se sentir desconfortáveis com o fato de não ter um equipamento de gravação que forneça uma imagem ou um som de alta qualidade, e isto faria com que não enviassem o seu material, mesmo tendo conteúdo para apresentar. Este é um dos pontos da não participação conceituado por Lutz e Hoffman (2017), os autores definem que esta seria uma forma passiva e negativa de não participação, onde pessoas com potencial de fazer parte do projeto abririam mão por medo de represálias, por falta de conhecimento de como proceder ou por não ter o material adequado.

Este é um ponto bastante nebuloso para se trabalhar, uma vez que sem o contato direto com os participantes, fica praticamente impossível descobrir quem deixou de participar por alguma destas questões. O autor considera que somente com a coleta de histórias no espaço público fosse possível contornar esta dificuldade. Berselli comenta sobre algumas ações que podem, na sua opinião, ser tomadas para diminuir este desconforto:

É, tu te prepara né, maquiagem, escolhe a roupa, escolhe onde tu vai sentar, a luz, se está boa, se não está... passa perfume **pra dar uma segurança...** ninguém vai sentir se

tu está com perfume, mas eu, toda a vez que vou fazer uma palestra, vou dar aula online, qualquer coisa, no dia da banca lá, me arrumei, perfume... é só pra mim, risos... a gente faz todo um ritual...

Esta questão da segurança foi um ponto interessante considerado por Berselli e ficou claro o quanto isto é importante na gravação dos vídeos caseiros, o quanto uma autoimagem negativa, uma timidez, impedem o participante de mostrar seu rosto, mesmo que para contar uma história que somente ele domine. Se sugere que esta questão seja melhor debatida em futuras investigações, uma vez que se apresenta como algo importante para a realização de vídeos caseiros e de projetos participativos e colaborativos.

No final da atividade, após o agradecimento da colaboração e disponibilidade em participar do grupo focal por parte do moderador, foi solicitado que cada uma das debatedoras realizasse um breve comentário sobre o projeto e considerasse os pontos positivos e negativos observados durante a caminhada exploratória, as visitas virtuais realizadas e o próprio debate gerado pelo grupo focal. A primeira participante a falar foi Sarah Minasi, em suas palavras:

Vou falar do projeto, acho que a ideia do projeto é muito sensacional e logo que tu começaste a tese foi algo que me instigou a ver qual seria o produto disso, onde poderia chegar. E tu conduziste uma pesquisa científica, uma tese, e que, automaticamente gera um produto muito fácil de aplicar e que é uma contribuição prática muito fácil de aplicar, algo que quem é da academia tem uma dificuldade muito grande, a gente chega e fica estudando, estudando e aí, depois que fez tudo a gente fala “ah não, pera aí, tem que gerar uma contribuição prática, e nessa pesquisa, nessa modalidade, é óbvio que são coisas que andam muito juntas, acho que tem um mérito muito positivo nesse sentido e, além de ser uma memória... de juntar a memória da cidade, que é algo que também é de uma dificuldade muito grande, as histórias se perdem e daqui uns anos ninguém vai lembrar que alguém atravessou a praça numa corda bamba, entendeu? E é algo assim muito fantástico, como as pessoas não sabem dessa história mirabolante. Então é a memória da cidade, é o que faz a cidade ser a cidade que é, e não ser outra, então tem esse mérito também, e é algo que precisa muito ser valorizado, a apropriação do espaço público pelas pessoas, que é algo que prezo muito, ver as pessoas usando o espaço e se sentindo parte daquele espaço, e as histórias trazem isso, né. Nossa eu tenho uma memória muito boa desse lugar, de quando eu vivenciei essa história aqui e eu quero compartilhar isso para que outras pessoas tenham esse sentimento. Além de ser uma memória individual ela acaba sendo coletiva, porque ela está no espaço público e o turista leva um pouquinho dessa história também, tipo “olha que coisa maluca que eu ouvi, que aconteceu lá nessa cidade, no interior do Rio Grande do Sul, tem isso, então

eu acho que a síntese do projeto é muito nesse sentido, de ser algo particular e que extravasa para a esfera pública, para o espaço público, e complementa, aí voltando lá no início, acaba complementando a experiência do turista, dessa terceira parte, que não é nem o indivíduo que conta a história, nem o lugar onde aconteceu, mas é alguém que vem de fora e acaba também participando daquilo ali.

Eu acho que, nossa, tem um potencial muito grande de crescer, de ter mais histórias, de mais pessoas conhecerem, de outras cidades também se interessarem por esse tipo de registro e é isso...

Na sequência, Liliane Caldas finalizou sua participação:

Justamente, é a participação, dar oportunidade, dar voz a população, dela poder... querendo ou não desperta nela ali... pode ser que nem perceba que aquelas histórias pequenas sejam importantes, ou sejam atrativas para outros. Acaba despertando nela... é o que eu sempre digo, quando a gente participa de uma pesquisa... eu me apaixonei pelo turismo através de uma pesquisa, me perguntaram se eu estudaria turismo, eu tava fazendo uma prova pro IF (Instituto Federal) ... eu “poxa, eu comecei antes de... terminando o meu ensino fundamental, tava fazendo teste pro IF, pô, turismo, e durante todo o meu ensino médio eu amadureci estudar turismo.”

Então, é através dessas pesquisas, através de convidar as pessoas a participarem, desperta nelas a curiosidade também de se envolver naquilo, naquela história, perceber que a história dela pode ter valor e que ela pode, de repente, participar de alguma forma nessa atividade, ela pode contribuir e ser parte. Uma das coisas que me chama a atenção e destaca mais é justamente isso, é dar voz a essas pessoas e despertar nelas que a história delas é importante e que elas podem contribuir né, pro turismo se desenvolver e acontecer.

A terceira debatedora a concluir sua fala foi Gisele Pereira:

acho que o teu trabalho Pedro tem um potencial tremendo de aplicação, pra muitos lugares e tomara que se expanda, neste sentido, e o meu comentário, a minha observação, vai muito na direção do comentário da Lili, principalmente em termos acadêmicos né, as pesquisas que nós estamos acostumadas a ver, ainda a gente tem um bom caminho pela frente pra fazer pesquisas mais participativas, usar métodos mais participativos, as vezes a gente acaba trabalhando muito mais com uma entrevista, com um questionário, quando na verdade tem uma infinidade de outros métodos que eu fui descobrindo em parcerias de pesquisa, principalmente com o pessoal da FAUrb (Faculdade de Arquitetura e Urbanismo) que acabam trabalhando mais com esses métodos participativos.

Então a gente pode fazer uma entrevista caminhada, a gente pode fazer um *wordcafe*, reúne as pessoas, toma um café, faz um lanche, e vai discutindo determinadas temáticas. Então tem muita coisa bacana nesse sentido e acho que teu trabalho tem isso como algo central, então tu traz as pessoas, traz as histórias das pessoas, acho que isso tem um significado muito especial em termos de pesquisa. E como a Lili falou né, de um modo geral a gente tende a considerar as opiniões daqueles que tem expertise na área, é o pessoal técnico, então a gente vai atrás dessas opiniões. Quando na verdade... a gente deve ir atrás dessas opiniões, mas a gente também tem que ir atrás das opiniões dos usuários, das pessoas que usam estes espaços, o que essas pessoas têm a dizer. Então são opiniões, são percepções que as vezes são muito negligenciadas, e a gente perde assim um potencial que é justamente trazer aquilo que a pessoa vive, que a pessoa sabe, que a pessoa sente. Como isso aí poderia melhorar um monte o nosso planejamento de modo geral, então eu acho que uma coisa que eu destaco muito da tua pesquisa é isso também, é trazer essas opiniões. Sai um pouco daquilo que é técnico, e vamos ver o que as pessoas têm a dizer. Dar essa voz, como a Liliane falou. Eu acho que essas metodologias são muito interessantes, acho que a gente deveria cada vez mais trabalhar com elas no turismo.

Por último, Cristiane Berselli concluiu:

Não sendo repetitiva, as diferentes metodologias eu acho interessante, eu fiz um grupo focal lá pra canguçu, pra identificar a imagem do turismo no município perante os turistas, então também fiz uma salinha, mas tinham os técnicos observadores, que estavam só observando, para coletar expressões faciais, entonação de voz, todas as outras questões. Eu tentei ser o mais neutra possível, no sentido de além de aspectos positivos, tentar buscar também os negativos, porque a princípio a gente quer agradar o interlocutor, até por isso essa foi a minha fala anterior. Em relação aos vídeos, Pedro, eu achei muito interessante que, e até no dia que a gente tava na rua, a gente comentou que eram sempre no espaço público, fora dos prédios, nunca eram em ambientes internos e as histórias não eram, de maneira nenhuma elitizadas, por assim dizer, não teve nenhuma história contando a opulência da história de pelotas, era histórias simples e histórias vinculadas ao cotidiano das pessoas, aquilo que estava acontecendo na vida delas num determinado momento, não necessariamente sendo um grande contexto histórico, como um presidente que ficou hospedado lá no Grande Hotel, não sei se alguém contou essa história, enfim. De grandes acontecimentos. As vezes são essas coisas simples, que ocorrem, e claro, o seu projeto ele está vinculado a um contexto do centro histórico do município, mas a gente sabe que nas histórias de bairro também tem

muito isso, daquilo que traz um pertencimento. Tem grupos aí de Facebook que eu tenho visto, agora que eu tô de férias, as pessoas botando fotos antigas e “ah, eu morei nas casinhas antigas do SESC, aqui perto da Bento, 20 e tantas casinhas e era todo mundo pobre, mas todo mundo se gostava, todos os vizinhos. E aquilo traz um sentimento de pertencimento “ah, o seu fulano ta vivo ainda” “tal pessoa morava na casinha número 25” então são histórias simples que as vezes trazem uma maior identidade pro município do que grandes acontecimentos históricos e que a população em si não se vê pertencente aquele contexto. Então tem várias camadas aí, como fala tão bem a Sarah, de histórias que ocorrem no cotidiano e que são várias perspectivas diferentes do que ocorre no espaço público. A resignificação do mercado público que muita gente gostou, bem como teve uma parcela da população que não gostou e vai contar essa história de maneira diferente.

Acho que é isso que eu lembro e a questão do produto final realmente a gente tem que pensar mais, tem que sair da academia e as vezes até mesmo nesse nosso método tradicional de pesquisa, ele daria um produto mais palpável e ainda assim a gente não se atem a aproveitar aquilo que a gente conseguiu de informação, de pesquisa, de levar pro público e transformar ele em alguma coisa mais de perto, né?

Pode se constatar nas falas finais das debatedoras uma valorização do resultado deste projeto ser um produto de aplicação prática, de retorno para a comunidade participante e não algo que termine em uma gaveta. As formas metodológicas utilizadas também foram elogiadas, principalmente pelas necessidades de adaptação decorrentes das restrições impostas no período de aplicação desta investigação. Outro ponto destacado foi a tentativa de um caráter mais inclusivo para o projeto, ou, na visão do investigador, a procura por um caráter mais inclusivo possível.

Uma resignificação do espaço público foi também um ponto apreciado nestas últimas falas, mais do que uma resignificação oficial, ou compreendida pelo projeto, a ideia de que esta resignificação é dada por cada um em seu uso do espaço, e esta é uma das considerações propostas ainda na fase inicial desta investigação, de que toda a voz é importante e que a quantidade de maneiras que um espaço pode ser vivenciado é proporcional à quantidade de pessoas que o vivencia.

Em geral se acredita que o grupo focal tenha tido um resultado positivo na busca por diferentes visões das potencialidades e fragilidades que o projeto Cidade Como Tela apresenta como possível atrativo turístico para a cidade de Pelotas. Importante ressaltar que mesmo as deficiências apontadas pelas debatedoras e que não puderam ser corrigidas, ou até mesmo trabalhadas, até o término da entrega desta escrita, estão consideradas para a sequência deste

projeto. Se pode também observar na fala das participantes uma relação bastante próxima com a teoria abordada ao longo dos três primeiros capítulos desta tese, Tintas e Pincéis, A Tela em Branco e Exibição. Isso se dá, na nossa visão, pelo caráter acadêmico das debatedoras convidadas (duas doutoras e duas em processo doutoral), mesmo que em áreas diferentes, se considera um ponto positivo e que fornece segurança ao investigador e ao projeto.

Na Figura 126 são apresentados os constructos trabalhados e as concordâncias ou discordâncias (sejam elas expressas em falas ou gestos) segundo tabela sugerida Onwuegbuzie et al (2009), onde: I. C. (Indicou Concordância); I. D. (indicou Discordância); C. S. C. (Forneceu Conceito Significativo de Concordância); C. S. D. (Forneceu Conceito Significativo de Discordância); e, N. R. (Não Respondeu). Ao analisar esta tabela se pode observar uma predominância de uma das debatedoras ao propor ou iniciar cada um dos temas. Por outro lado, somente uma das debatedoras não teve a primeira fala durante toda a realização do grupo focal. Via de regra se constatou que as opiniões emitidas nas primeiras falas foram seguidas pelas demais debatedoras, com discordâncias pontuais sobre um ou outro ponto dentro de cada tópico.

TEMA	CRISTIANE BERSELLI	GISELE PEREIRA	LILIANE CALDAS	SARAH MARRONI
Virtualidade No Turismo	I.C. / C.S.C.	Primeira fala	I.C./C.S.C.	I.D./C.S.D.
Relação com o espaço	Primeira fala	I.C. / C.S.C.	I.C. / C.S.C.	I.C. / C.S.C.
Turismo em Pelotas	I.C. / C.S.C.	I.C. / C.S.C.	I.C. / C.S.C.	Primeira fala
Conteúdo gerado pelo usuário	Primeira fala	I.C. / C.S.C.	I.C. / C.S.C.	I.C. / C.S.C.
Tempo	Primeira fala	I.C. / C.S.C.	I.C. / C.S.C.	I.C. / C.S.C.
QR Code e Funcionalidades do sítio	Primeira fala	N.R.	I.C. / C.S.C.	I.C. / C.S.C.
Roteiro turístico	Primeira fala	I.C. / C.S.C.	I.C. / C.S.C.	I.C. / C.S.C.
Elementos disruptivos	Primeira fala	I.C. / C.S.C.	I.D./ C.S.D.	N.R.
Gravação em vídeo	Primeira fala	I.C. / C.S.C.	I.C. / C.S.C.	I.C. / C.S.C.

Figura 121 - Constructos, concordâncias e discordâncias. Elaborado pelo autor

Se considera que este alto nível de concordância nos temas é devido à formação e atuação das debatedoras no turismo, bem como a semelhança no grau de escolaridade de todas. No entanto esta atividade foi concebida para ser trabalhada mesmo com acadêmicos e profissionais na área. Para conhecer a opinião dos usuários do espaço público de Pelotas em sua generalidade foi aplicado o inquérito com questões fechadas, cujas respostas são apresentadas na próxima e última seção deste capítulo de resultados.

5.7 O Inquérito com os usuários do espaço público pelotense

Como apresentado no capítulo de metodologia nesta tese, o inquérito, depois de ter seu pré-teste aprovado, teve o começo de aplicação no dia 20 de novembro de 2021 no espaço público da cidade de Pelotas. Mais precisamente na confluência das ruas XV de Novembro e Princesa Isabel, junto à praça Coronel Pedro Osório, local onde ocorreu a história mais repetida

pelos participantes que enviaram conteúdo ao projeto: a apresentação do grupo alemão de equilibristas Zugspitz Artisten, no ano de 1957. Um total de três participantes contou suas memórias sobre este acontecimento.

Ao longo de duas semanas de aplicação, foram coletadas 446 respostas válidas para o inquérito, superando o cálculo amostral necessário para a amostra, considerando a população pelotense, que seria de 399 respostas válidas. Foram convidados a responder o questionário todos os usuários do espaço público que observaram ou interagiram com o elemento disruptivo de paisagem. Duas formas foram utilizadas para aceder ao questionário, a primeira, através do *QR Code* utilizado para visualizar a história (o fim do vídeo era seguido pelo link de direcionamento à história). A segunda, através de um *QR Code* específico para o questionário, fornecido pelo investigador. O questionário foi respondido sem a interferência do investigador e através do smartphone de cada um dos respondentes, medida que visava diminuir as chances de contágio pelo Coronavírus. Para aqueles respondentes que não possuíam ou optaram por não utilizar seu *smartphone*, foi disponibilizado um *tablet* para preenchimento do inquérito, apenas dois dos respondentes fizeram uso deste instrumento. Como critério de participação, era necessário que o participante assistisse aos vídeos que retratavam a história mais contada no projeto, da travessia aérea realizada pelo grupo alemão de equilibristas. Os resultados obtidos estão apresentados na sequência.

5.7.1 Análise descritiva:

Neste primeiro momento são expostas as respostas descritivas para cada um dos seis blocos do questionário (Apêndice 4): questões sociodemográficas; memória; identidade e identificação; vídeos caseiros; arte participativa; e turismo. Neste momento foram analisadas, com o auxílio do software Microsoft Excel, os resultados totais e relativos para cada uma das questões dos diferentes blocos.

5.7.1.1 Primeiro bloco – Caracterização dos participantes

O primeiro bloco de questões a ser analisada versa sobre as características sociodemográficas dos respondentes deste inquérito, este bloco apresenta seis diferentes questões que buscam compreender quem são estes respondentes, como souberam do projeto e qual a sua relação com a história ali representada (e apresentada). Na Figura 127 são apresentados, em forma de gráfico, os resultados para a questão faixa etária.

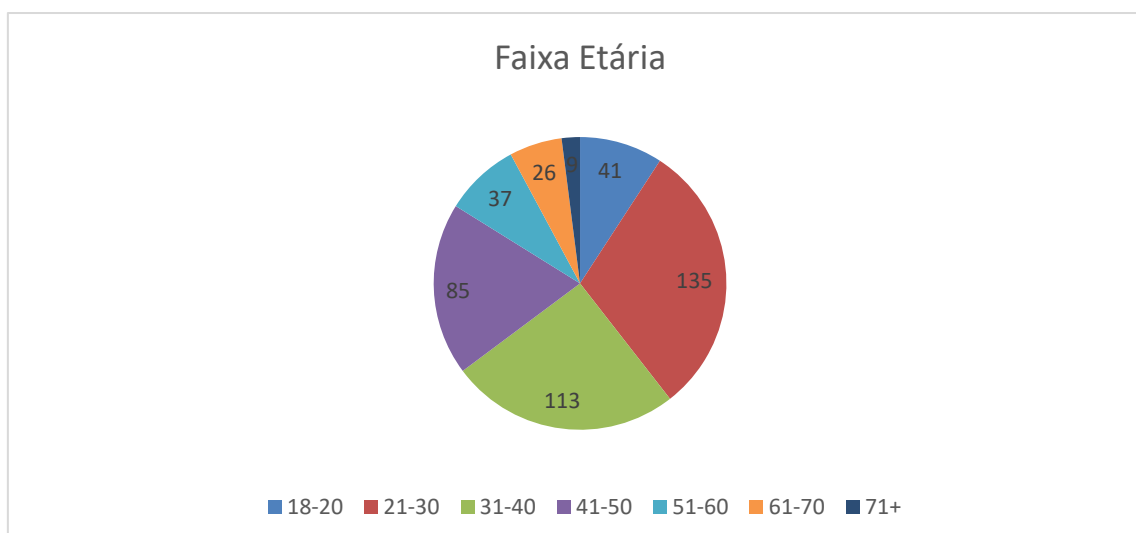


Figura 122 - Gráfico faixa etária. Elaborado pelo autor.

A Figura 128 apresenta uma predominância de respondentes do inquérito na faixa etária que compreende os 21 e os 30 anos, perfazendo um total de 135 respondentes (30,27% do total), quando somados aos participantes inseridos na segunda maior faixa, se tem um total de 248 participantes entre os 21 e os 40 anos, quase 56% do total de participantes. Se acredita que o número reduzido de respondentes entre as maiores faixas etárias tenha sido devido as possibilidades de contágio pelo Coronavírus, uma vez que os idosos, em sua maioria já reformados, foram o grupo mais afetado pela doença.

Outra inferência que se pode fazer é de uma maior circulação no espaço público por pessoas em faixas etárias economicamente ativas, também fruto das medidas restritivas impostas por quase dois anos que reduziram em muito a ida e permanência nas ruas, o que contribui para a redução de pessoas nestes espaços em momentos de lazer. A segunda questão do inquérito questionava sobre o sexo dos respondentes. Optou-se por perguntar sobre o sexo, e não sobre o gênero, para uma diminuição das possibilidades de respostas. Nesta questão, 289 respondentes se identificaram como do sexo feminino e 157 como do sexo masculino. Esta resposta está em consonância com o último levantamento feito no município, que apresentou um número superior de residentes mulheres.

A terceira questão tratava sobre a escolaridade dos respondentes. Para esta pergunta foram apresentadas oito opções de respostas: ensino fundamental incompleto; ensino fundamental completo; ensino médio incompleto; ensino médio completo; ensino superior completo; ensino superior incompleto; pós-graduação; e, sem escolaridade. Os resultados podem ser observados na Figura 128.

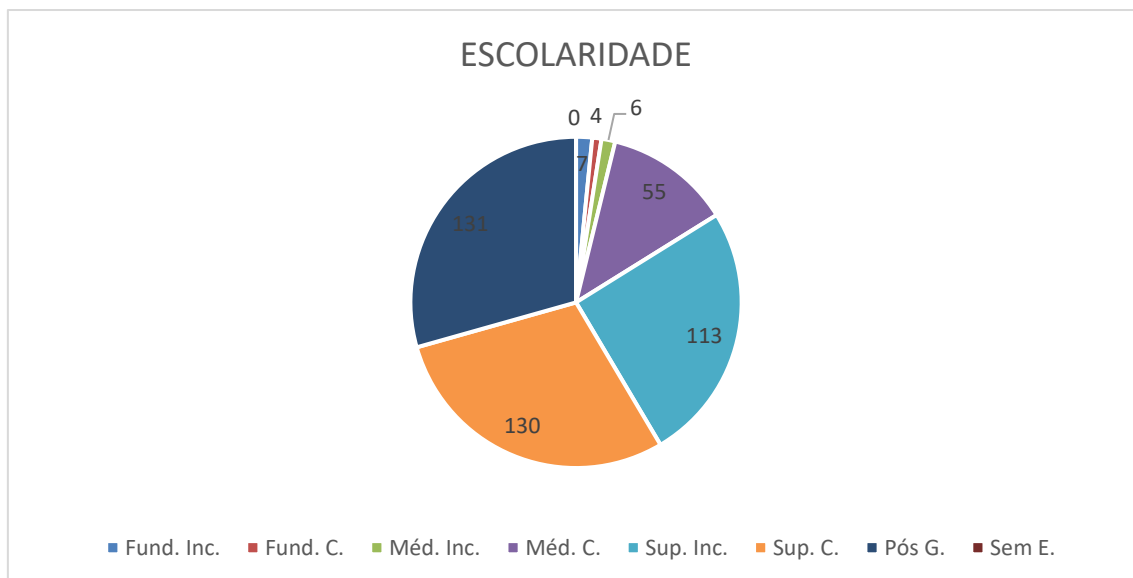


Figura 123 - gráfico escolaridade. Elaborado pelo autor.

Se apresentam aqui alguns dados considerados interessantes pelo investigador. Primeiro o alto número de respondentes matriculados ou que já concluíram o ensino superior e a pós-graduação. Quando aglutinados estes três grupos, encontram-se 374 respondentes (83,86% do total). Por mais que Pelotas seja sede de três grandes universidades (Universidade Federal de Pelotas; Universidade Católica de Pelotas; e Universidade Anhanguera), além de inúmeros outros espaços de educação superior (presencial ou a distância), esta relação entre respondentes e habitantes com ensino superior não condiz com a realidade municipal.

Se pode divagar sobre as possibilidades desta alta taxa de respostas, em um primeiro momento, pelo local onde a aplicação do inquérito teve vez, em espaço central da cidade, afastado das regiões economicamente desfavorecidas e em período de pandemia. Em um segundo momento, se acredita que este grupo está mais predisposto a responder inquéritos de pesquisas de pós-graduação. Por último o acesso à informação, compreendido melhor quando apresentados (Figura 129) os resultados da questão cinco: Como conheceu o projeto?

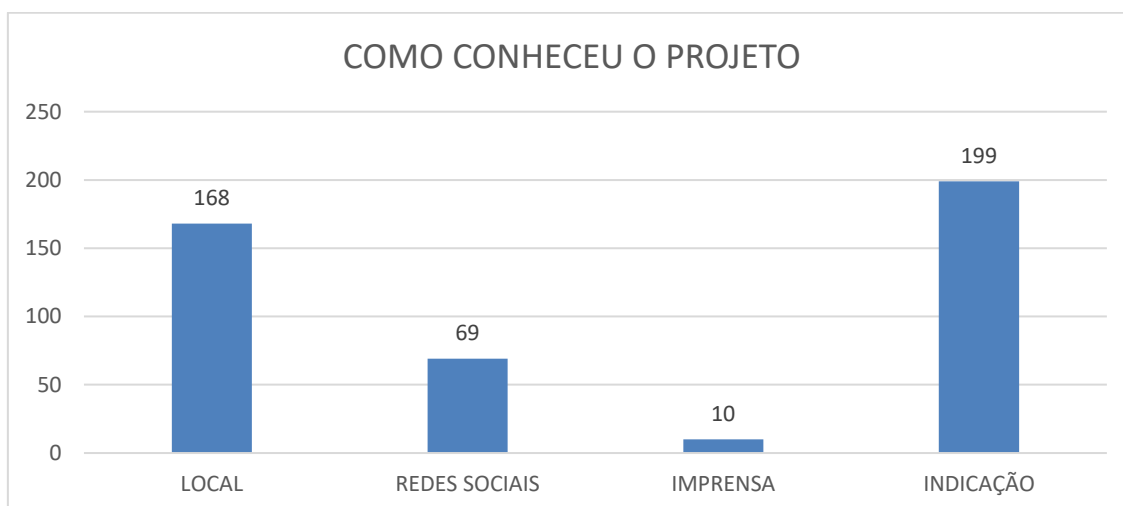


Figura 124 - Gráfico como conheceu o projeto. Elaborado pelo autor

Ao perceber a indicação de amigos e parentes foi a responsável pelo maior número de respondentes do inquérito, fica mais clara também a compreensão da questão anterior. A circulação da informação apenas pelas redes de pessoas em processo de graduação, já graduadas ou pós-graduadas favoreceu, não minimizando os fatores apresentados no parágrafo anterior, que este público estivesse presente em maior número nas respostas.

Outro ponto a se considerar aqui é a quantidade de pessoas que soube do projeto ao passar pelo elemento disruptivo de paisagem posicionado no espaço público. No entanto surge aqui mais um ponto a ser melhor trabalhado no projeto, por mais que fosse alcançada a amostra o inquérito não teve alcance a pessoas que não circulam pela região central, uma vez que só 79 dos respondentes, responsáveis por pouco mais de 17% do total, tomaram conhecimento por suas redes sociais ou pela imprensa. Nesta questão, como havia a necessidade da interação (observação) do participante com o elemento disruptivo de paisagem, não foi apresentada uma opção “não conhecia o projeto”.

Outro levantamento realizado para traçar um perfil do público respondente foi sobre a origem destes, se são residentes ou visitantes em Pelotas. Com a pandemia, já era esperada uma diferença significativa entre estes dois públicos, o que foi comprado com a apuração dos questionários, ao total foram 398 respondentes que se identificaram como moradores de Pelotas e 48 (10,76%) que se identificaram como visitantes. Cabe salientar aqui que entre estes visitantes podem estar pessoas que residem em municípios próximos e venham à Pelotas diariamente em função de seus trabalhos.

A última questão para caracterizar o público tratava diretamente com a história exposta e apresentada. Se pretendia saber se o acontecimento retratado já era de conhecimento dos respondentes, tendo o vivenciado ou conhecido por meio de terceiros, ou se as pessoas não possuíam nenhum conhecimento sobre o assunto, tendo sido apresentado através do projeto. Os resultados estão apresentados na Figura 130.

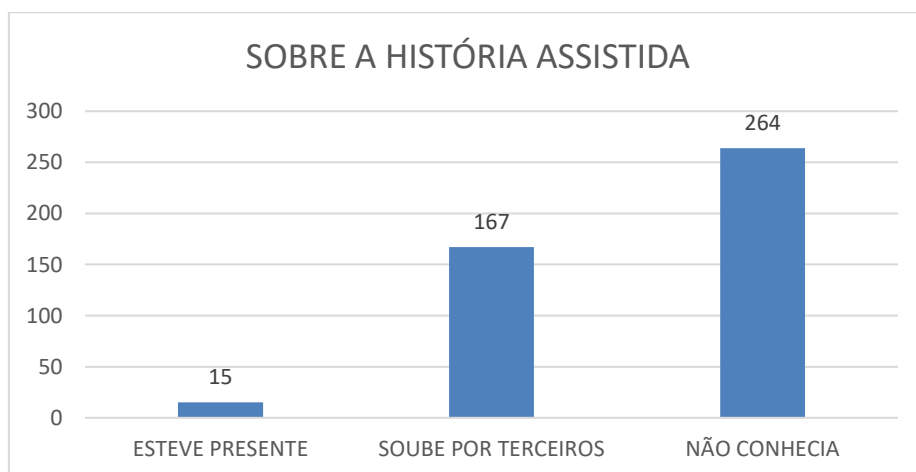


Figura 125 - Gráfico sobre a história assistida. Elaborado pelo autor.

Se pode observar uma predominância de respondentes que ainda não conheciam a história representada. São 264 pessoas neste grupo, o que representa quase 60% do total (59,19%). O segundo grupo mais representativo nesta resposta foi o dos participantes que souberam deste acontecimento por relatos de terceiros. Se compreende um menor número de pessoas que alegaram estarem na Praça Coronel Pedro Osório naquele ano de 1957. Em um primeiro momento pela distância temporal, são 64 anos entre o acontecimento e a aplicação do inquérito e também, pelo número reduzido de respondentes agrupados nas faixas etárias superiores.

Entre o grupo de respondentes, apenas pessoas entre 61 e 70 anos e acima de 71 anos poderiam ter idade para ter assistido o acontecimento, o que resultaria em trinta e cinco respondentes com idade possível para tal. No entanto, durante a discussão desta tese, ao longo dos primeiros capítulos de fundamentação teórica, e mesmo com os resultados do questionário que ainda serão apresentados na sequência, se compreende a possibilidade de a pessoa acreditar ter participado de um acontecimento apenas por ter ouvido tantas vezes a mesma história ser contada. A relação do respondente do inquérito com a memória será melhor compreendido na próxima seção com a apresentação dos resultados do segundo bloco de questões do inquérito.

5.7.1.2 *(construção dos processos de) Memória*

O bloco memória é o maior do inquérito, composto por dezesseis questões, busca compreender a visão dos respondentes sobre a construção dos processos de memória, a importância do meio para esta construção e a influência da narração (forma e figura) para uma melhor compreensão e aproveitamento. Para uma melhor construção da forma de apresentação, as questões foram substituídas por nomes de referência (Mem1; Mem2; Mem3...Mem16). A Figura 131 apresenta a questão completa e seu nome de referência.

Ref.	Questão
Mem1	A memória é uma construção individual
Mem2	A memória é uma construção coletiva
Mem3	Acontecimentos narrados por pessoas próximas podem se tornar tão comuns a mim que penso que participei daquele momento
Mem4	Acontecimentos narrados por pessoas próximas podem se tornar tão comuns a mim que posso contar como se eu tivesse participado
Mem5	Contar minhas memórias faz com que eu lembre melhor destes acontecimentos
Mem6	Me lembro de histórias da infância/adolescência com mais detalhes do que histórias recentes
Mem7	Memórias sofrem interferências culturais
Mem8	É mais fácil acreditar em histórias quando são contadas sobre acontecimentos da infância/adolescência do narrador do que em histórias que são recentes
Mem9	Consigo narrar histórias que ocorreram com meus familiares mesmo antes de eu nascer
Mem10	A minha memória pode ser alterada ao conversar com pessoas que vivenciaram o mesmo acontecimento
Mem11	O mesmo acontecimento pode ser lembrado de formas diferentes por pessoas diferentes
Mem12	Quanto mais versões de um acontecimento eu conhecer, melhor será minha compreensão
Mem13	Conhecer a pessoa que conta a história faz com que eu a valorize mais
Mem14	Valorizo mais uma história quando contada com mais riqueza nos detalhes

Mem15	Presto mais atenção na história quando já a conheço
Mem16	A forma como a história é contada impacta na percepção.

Figura 126 - Questão e referência bloco 1. Elaborado pelo autor.

A Tabela 3 apresenta estes resultados. Para uma melhor compreensão os resultados foram agrupados em grupos de baixo impacto (aqueles que responderam entre 1 e 2), de médio impacto (aqueles que responderam 3), e de alto impacto (que responderam entre 4 e 5) para cada uma das questões. Na última coluna a direita é apresentado também o impacto médio obtido em cada questão.

Tabela 3 - análise descritiva bloco memória.

Questão	B				M		A				IM*
	1		2		3		4		5		
	Tot	%	tot	%	tot	%	Tot	%	Tot	%	
Mem1	90	20,2	104	23,3	84	18,8	99	22,2	69	15,5	2,89
	194 (43,5%)				84 (18,8%)		168 (37,7%)				
Mem2	18	4,0	37	8,3	65	14,6	139	31,2	187	41,9	3,99
	55 (12,3%)				65 (14,6%)		326 (73,1%)				
Mem3	21	4,7	37	8,3	57	12,8	156	35	175	39,2	3,96
	58 (13%)				57 (12,8%)		331 (74%)				
Mem4	28	6,3	64	14,3	79	17,7	156	35,0	119	26,7	3,61
	92 (20,6%)				79 (17,7%)		275 (61,7%)				
Mem5	3	0,7	12	2,7	6	1,3	74	16,6	351	78,7	4,70
	15 (3,4%)				6 (1,3%)		425 (95,3%)				
Mem6	50	11,2	95	21,3	100	22,4	95	21,3	106	23,8	3,25
	145 (32,5%)				100 (22,4%)		201 (45,1%)				
Mem7	20	4,5	33	7,4	63	14,1	150	33,6	180	40,4	3,98
	53 (11,9%)				63 (14,1%)		330 (74%)				
Mem8	89	20,0	111	24,9	100	22,4	84	18,8	62	13,9	2,82
	200 (44,9%)				100 (22,4%)		146 (32,7%)				
Mem9	44	9,9	55	12,3	63	14,1	150	33,7	134	30,0	3,62
	99 (22,2%)				63 (14,1%)		284 (63,6%)				
Mem10	30	6,7	51	11,4	62	13,9	153	34,3	150	33,6	3,77
	81 (18,2%)				62 (13,9%)		303 (67,9%)				
Mem11	2	0,4	0	0	12	2,7	74	16,6	358	80,3	4,76
	2 (0,4%)				12 (2,7%)		432 (96,9\$)				
Mem12	3	0,7	23	5,1	43	9,6	122	27,4	255	57,2	4,35
	26 (5,8%)				43 (9,6)		377 (84,6%)				
Mem13	21	4,7	29	6,5	63	14,1	101	22,6	232	52,0	4,11
	50 (11,2%)				63 (14,1%)		333 (74,6%)				
Mem14	9	2,0	9	2,0	24	5,4	109	24,4	295	66,1	4,51
	18 (4,0%)				24 (5,4%)		394 (90,5%)				
Mem15	118	26,5	132	29,6	87	19,5	59	13,2	50	11,2	2,53
	250 (56,1%)				87 (19,5%)		109 (24,4%)				
Mem16	1	0,2	4	0,9	19	4,3	132	29,6	290	65	4,58
	5 (1.1%)				19 (4.3%)		422 (94.6%)				

Elaborado pelo autor.

A sentença deste primeiro bloco que obteve a concordância mais alta (opção 5) entre os respondentes da pesquisa foi a Mem11 (O mesmo acontecimento pode ser lembrado de maneiras diferentes por diferentes pessoas). 358 respondentes, do total de 446 concordam totalmente com esta consideração. Número parecido foi encontrado na questão Mem5 (Contar minhas memórias faz com que relembre melhor destes acontecimentos), onde 351 respondentes concordaram totalmente.

Já as repostas com maiores discordâncias foram encontradas nas questões Mem15 (Presto mais atenção em uma história quando a conheço), com 118 respondentes discordando totalmente desta e afirmação, Mem1 (A memória é uma construção individual), com 90 respostas na opção 1 e Mem8 (É mais fácil acreditar em histórias quando são contadas sobre acontecimentos da infância/adolescência do narrador do que em histórias que são recentes), onde 89 pessoas discordaram totalmente.

Interessante comparar este alto grau de discordância na resposta da sentença Mem8 com as obtidas na questão Mem6 (Me lembro de histórias da infância/adolescência com mais detalhes do que de histórias recentes). Para esta segunda, foram 106 respondentes concordando totalmente com a afirmação. Ou seja, mesmo que para a maior parte dos respondentes seja comum ter mais detalhes de histórias que ocorreram quando eram jovens, ainda não tão fácil acreditar que outros narradores se lembrem de maneira mais factível de histórias que viveram neste mesmo período.

Ao se analisar os impactos médios de cada questão, podemos perceber que as sentenças que tiveram maior grau médio de concordância foram, claro, as duas já citadas com os maiores índices de concordância Mem11 (impacto médio de 4,76) e Mem5 (impacto médio de 4,70), seguidas pelas questões Mem16 (A forma como a história é contada impacta na percepção) com impacto médio de 4,58 e Mem14 (Valorizo mais uma história quando contada com riqueza nos detalhes), que apresentou um valor de 4,51. Estas duas últimas demonstram uma importância da figura do narrador na valorização de uma história. Uma história que atraia tanto na forma como no conteúdo tende a ser mais interessante.

Este é um ponto bastante caro ao projeto Cidade Como Tela, uma vez que dar voz a quem viveu a história e permitir que este conteúdo seja armazenado e distribuído é uma das essências do projeto. Não há como garantir que uma história contada por quem a viveu seja uma história mais atrativa, no entanto também não há como desconsiderar que somente a pessoa que vivenciou o acontecimento pode o narrar com uma riqueza maior de detalhes.

Ao analisar as repostas com os menores impactos médios, podemos observar que as duas mais baixas são aquelas também com o grau mais alto de discordância, as já apresentadas Mem15 (Presto mais atenção em uma história quando a conheço), que demonstra um impacto

médio de 2,53, Mem8 (É mais fácil acreditar em histórias quando são contadas sobre acontecimentos da infância/adolescência do narrador do que em histórias que são recentes), com um impacto médio de 2,82 e Mem1 (A memória é uma construção individual), de impacto médio calculado em 2,89. Entre todas as questões, somente estas três apresentaram um impacto médio abaixo de 3. Em seguida há um fato interessante, na sentença Mem6 (Me lembro de histórias da infância/adolescência com mais detalhes do que histórias recentes), que apresentou um alto índice de total concordância, mas o quarto menor impacto médio (3,25) o que demonstra uma variação bastante grande nas respostas a essa questão.

Ainda sobre as questões de memória. Se observou, na seção anterior, uma marcante quantidade de pessoas (15 respondentes) que afirmaram ter assistido ao acontecimento no ano de 1957. Aqui, a opção Mem3 (Acontecimentos narrados por pessoas próximas podem se tornar tão comuns a mim que penso que participei daquele momento) apresentou um impacto médio de 3,96. Se pode observar também que 331 respondentes, o equivalente a 74% do total, marcaram nesta sentença ou a alternativa 4 ou alternativa 5, respostas de concordância ao colocado na pergunta.

Isto ajuda a explicar que, entre os respondentes da pesquisa é bem aceito que é possível ter-se a impressão de participar de um acontecimento somente por ouvir falar sobre este. Este resultado dialoga com o observado por Pollak (1992) na formação da memória, aos quais chama de acontecimentos vividos por tabela. Nas palavras de Pollak “são acontecimentos dos quais a pessoa nem sempre participou, mas que no imaginário tomaram tamanho relevo que é quase impossível que ela consiga saber se participou ou não” (1992, p.201). Interessante notar aqui é que os respondentes talvez não possam dizer se participaram ou não, mas aceitam como normal que o fato de interiorizar como seus estes acontecimentos e os narrar como se deles tivessem feito parte, pode acontecer.

Outro ponto a ser considerado ainda nesta análise descritiva das questões relativas à memória é a consciência dos respondentes no caráter coletivo da construção da de memórias. Isso fica primeiro explícito nos resultados obtidos nas sentenças Mem1 (A memória é uma construção individual) e Mem2 (A memória é uma construção coletiva). A primeira, como apresentado anteriormente, obteve um dos menores impactos médios, embora a relação entre a discordância (opções 1 e 2) e a concordância (opções 3 e 4) tenha ficado pequena. Nesta questão, 194 pessoas ou 43,5% do total discordaram de alguma forma da sentença, enquanto 168 pessoas (37,7%) concordaram.

Já quando perguntado sobre o caráter coletivo da memória, na sentença Mem2, a relação entre concordância e discordância quanto a questão foi muito mais alta. Neste ponto apenas 55 respondentes, ou 12,3%, discordaram em algum grau, enquanto 326 participantes,

em um índice de 73,1%, afirmaram concordar que a memória é sim construída coletivamente. Esta resposta pode ser corroborada quando analisada junto às respostas dadas as sentenças Mem7 (Memórias sofrem interferências culturais), Mem10 (A minha memória pode ser alterada ao conversar com outras pessoas que vivenciaram o mesmo acontecimento) e Mem11 (O mesmo acontecimento pode ser lembrado de maneiras diferentes por diferentes pessoas). Os índices encontrados nas duas primeiras foram praticamente os mesmos da questão Mem2 (A memória é uma construção coletiva), 330 e 303 pessoas concordaram em algum grau, respectivamente. Já a questão Mem11 (O mesmo acontecimento pode ser lembrado de maneiras diferentes por diferentes pessoas), como comentado anteriormente foi a que obteve maior aceitação com 432 respostas entre as opções 04 e 05.

Sobre esta questão cultural trazida, mais precisamente no que tange a identidade e identificação com o espaço, se propôs aprofundar um pouco mais a relação do respondente com a cidade de Pelotas, para tal serviu o segundo bloco de questões, que tem seus resultados apresentados e discutidos na sequência deste capítulo.

5.7.1.3 Identidade e identificação

O terceiro bloco, que trata das questões referentes a identidade e identificação do respondente, usuário do espaço público pelotense, com a cidade, está composto por dez questões que tratam da criação do sentimento de comunidade, do uso, e das possibilidades de uso do espaço urbano, bem como da alteração da relação com o local a partir do surgimento de novas informações sobre ele. Para melhor visualização e compreensão da tabela onde os dados estão expostos, neste momento também foram alteradas as questões por nomes de referência, como mostra a Figura 132.

A Tabela 4 apresenta estes resultados. À semelhança do que foi feito anteriormente, para uma melhor compreensão os resultados foram agrupados em grupos de baixo impacto (aqueles que responderam entre 1 e 2), de médio impacto (aqueles que responderam 3), e de alto impacto (que responderam entre 4 e 5) para cada uma das questões. Na última coluna a direita é apresentado também o impacto médio obtido em cada questão.

Ref.	Questão
Ide1	Contar minhas memórias faz com que me sinta parte de uma comunidade
Ide2	Conhecer as memórias de outras pessoas faz com que me sinta parte de uma comunidade
Ide3	O local onde a história é contada impacta na minha percepção sobre a mesma
Ide4	Assistir ao vídeo no espaço urbano facilita a minha participação no projeto
Ide5	Conhecer histórias que ocorreram na minha cidade faz com que me sinta parte dela
Ide6	Identificar os locais onde ocorreram histórias com outras pessoas faz com que eu me sinta parte da cidade
Ide7	A relação com o espaço é alterada no momento em que conheço histórias que ali ocorreram
Ide8	O espaço público deve ser utilizado por todos
Ide9	Todos têm acesso ao espaço público
Ide10	O acontecimento narrado no vídeo representa a cidade de Pelotas

Figura 127 - Nomes de referência questões bloco 2 identidades. Elaborado pelo autor.

Em uma primeira análise feita dos dados obtidos, se pode perceber que a sentença com maior concordância por parte dos respondentes foi a Ide8 (O espaço público deve ser utilizado por todos), onde 420 respondentes disseram concordar totalmente da questão, o que representa 94,2% do total de respondentes. Quando somados aos que concordam parcialmente este número passa para 437 pessoas, ou 98% do total. Apenas 09 dos participantes do inquérito discordaram ou não concordaram nem discordaram da afirmação, sendo esta a questão com maior grau de concordância de todo o guião.

Outras sentenças que apresentaram concordância elevada foram a Ide5 (Conhecer histórias que ocorreram na minha cidade faz com que me sinta parte dela), com 270 respondentes marcando a opção 5 (concordo totalmente) e Ide7 (A relação com o espaço é alterada no momento em que conheço histórias que ali ocorreram), onde foram encontradas 263 respostas no mais alto grau de concordância. Estas duas respostas indicam um grau positivo para a observação da identidade local e a criação de identificação com o local a partir do proposto no projeto Cidade Como Tela. Tanto apresentar histórias como apresentá-las nos próprios locais onde ocorreram pode servir, na visão dos respondentes, para aumentar estes sentimentos.

Esta afirmação ainda é corroborada pelo resultado obtido na sentença Ide6 (Identificar os locais onde ocorreram histórias com outras pessoas faz com que eu me sinta parte da cidade). Esta questão também apresentou muita concordância, com 247 respondentes, equivalente a 55,4% do total, respondendo concordo totalmente. Riley (1992) já observava como a narrativa pode impactar na criação do sentimento de identificação com o espaço, se a narrativa já tem esse poder, na visão de Riley, mesmo que afastadas em questões espaciais ou temporais, para os respondentes deste inquérito, essa capacidade é aumentada quando as narrações têm lugar no próprio espaço onde os acontecimentos ocorreram.

Tabela 4 - Questões bloco 2.

Questão	B				M		A				IM*
	1		2		3		4		5		
	Tot	%	tot	%	tot	%	Tot	%	Tot	%	
Ide1	6	1,3	20	4,5	51	11,4	156	35,0	213	47,8	4,23
	26 (5,8)				51 (11,4)		369 (82,8%)				
Ide2	8	1,8	24	5,4	66	14,8	138	30,9	210	47,1	4,16
	32 (7,2%)				66 (14,8%)		348 (78%)				
Ide3	16	3,6	33	7,4	61	13,7	125	28,0	211	47,3	4,08
	49 (11%)				61 (13,7%)		336 (75,3%)				
Ide4	9	2,0	13	2,9	40	9,0	131	29,4	253	56,7	4,36
	21 (4,9%)				40 (9%)		384 (86,1%)				
Ide5	7	1,6	10	2,2	43	9,6	116	26,0	270	60,5	4,42
	17 (3,8%)				43 (9,6%)		386 (86,5%)				

Ide6	8	1,8	17	3,8	51	11,4	123	27,6	247	55,4	4,31
	25 (5,6%)				51 (11,4%)		370 (83%)				
Ide7	12	2,7	17	2,8	39	8,7	115	25,8	263	59	4,35
	29 (5,5%)				39 (8,7%)		378 (84,8)				
Ide8	2	0,4	4	0,9	3	0,7	17	3,8	420	94.2	4,90
	6 (1,3%)				3 (0,7%)		437 (98%)				
Ide9	126	28,3	102	22,8	61	13,7	62	13,9	95	21,3	2,77
	228 (51,1%)				61 (13,7%)		157 (35,2%)				
Ide10	16	3,6	38	8,5	92	20,6	115	25,8	185	41,5	3,93
	54 (12,1%)				92 (20,6%)		300 (67,3%)				

Elaborado pelo autor.

Neste bloco de questões as maiores discordâncias foram observadas nas questões Ide9 (Todos têm acesso ao espaço público) que mostrou 126 respostas na opção 1, o maior grau de discordância possível. Ao se considerar esta questão no momento de elaboração do guião de perguntas deste inquérito, cogitava-se uma discordância ainda maior quanto a esta sentença, no entanto 157 respondentes concordam, em algum grau, que todas as pessoas têm acesso ao espaço público. Neste bloco de questões, nenhuma outra sentença apresentou uma discordância maior que 12% do total de respostas válidas.

Entre as possibilidades de sentimento de pertencimento criado a partir da contação ou da escuta de histórias, ponto também fulcral para este trabalho, se mostra, para os respondentes desta investigação, que contar histórias tem uma maior relevância. Dos 446 participantes, 369 pessoas responderam entre as opções 4 e 5 para a questão Ide1 (Contar minhas memórias faz com que me sinta parte da comunidade) e 348 responderam as mesmas opções na sentença Ide2 (Conhecer as memórias de outras pessoas faz com que me sinta parte de uma comunidade), o que representa 82,8% e 78% respectivamente. Tendo isto em mente se apresenta ainda mais importante criar melhores, e maiores, condições de participação para o envio de vídeos para o projeto.

A forma de apresentação das histórias, os vídeos caseiros, foi tema do quarto bloco de questões do inquérito, apresentado na próxima seção deste capítulo.

5.7.1.4 Vídeos Caseiros

Este quarto bloco é formado por seis questões que abordam a mídia escolhida para participação neste projeto, o vídeo caseiro. Estas questões procuravam descobrir a relação do respondente com esta forma de mídia, bem como o uso destes como forma de entretenimento ou aquisição de conhecimento. Nesta tabela, da mesma forma que as anteriores, as questões também foram alteradas por nomes de referência, para uma melhor visualização e

compreensão dos dados. Estes nomes de referência e as respectivas questões estão apresentados na Figura 133.

Ref.	Questão
Vc1	O vídeo caseiro é uma boa forma de contar memórias
Vc2	O vídeo caseiro me passa uma sensação de credibilidade
Vc3	O vídeo caseiro é uma boa forma de entretenimento
Vc4	O vídeo caseiro é uma boa forma de aquisição de conhecimento
Vc5	Gosto de gravar vídeos caseiros
Vc6	Gosto de compartilhar vídeos caseiros

Figura 128 - nomes de referência bloco vídeos caseiros. Elaborado pelo autor.

A Tabela 5 apresenta estes resultados. Para uma melhor compreensão os resultados foram agrupados em grupos de baixo impacto (aqueles que responderam entre (discordo totalmente) e dois (discordo em parte)), de médio impacto (aqueles que responderam 3 (nem concordo, nem discordo)), e de alto impacto (que responderam entre 4 (concordo em parte) e 5 (concordo totalmente)) para cada uma das questões. Na última coluna a direita é apresentado também o impacto médio obtido em cada questão.

Tabela 5 - Bloco vídeos caseiros

Questão	B				M		A				IM*
	1		2		3		4		5		
	Tot	%	tot	%	Tot	%	Tot	%	Tot	%	
Vc1	0	0,0	11	2,5	21	4,7	125	28,0	289	64,8	4,55
	11 (2,5%)				21 (4,7%)		414 (66,8%)				
Vc2	12	2,7	39	8,7	73	16,4	122	27,4	200	44,8	4,03
	51 (11,4%)				73 (16,4%)		322 (72,2%)				
Vc3	11	2,5	24	5,3	46	10,3	132	29,6	233	52,2	4,24
	35 (7,8%)				46 (10,3%)		365 (81,8%)				
Vc4	21	4,7	41	9,2	56	12,6	128	28,7	200	44,8	4,00
	62 (13,9)				56 (12,6%)		328 (73,5%)				
Vc5	137	30,7	76	17,1	59	13,2	66	14,8	108	24,2	2,85
	213 (47,8%)				59 (13,2%)		174 (39%)				
Vc6	91	20,4	65	14,6	71	15,9	85	19,1	134	30	3,24
	156 (35%)				71 (15,9%)		219 (49,1%)				

Elaborado pelo autor.

Nesta temática, a sentença com maior grau de concordância a Vc1 (O vídeo caseiro é uma boa forma de contar memórias), nesta questão 289 respondentes indicaram a opção 5 (concordo totalmente), o que representa 64,8% do total. Essa sentença foi seguida, em ordem de concordância, pela Vc3 (O vídeo caseiro é uma boa forma de entretenimento), com 233 pessoas elegendo o maior nível de concordância. Esta opção conversa bastante com os objetivos deste trabalho, uma vez que se pretende utilizar este material como um atrativo turístico para o município.

As maiores discordâncias neste bloco de questões foram encontradas nas respostas às sentenças Vc5 (Gosto de gravar vídeos caseiros), onde 137 respondentes (30,7%) marcaram a opção 1 (discordo totalmente), indicando o maior grau de discordância e Vc6 (Gosto de compartilhar vídeos caseiros), onde a mesma opção foi eleita por 91 dos participantes. No caso desta última sentença, por mais tenha apresentado um alto índice de discordância, a

concordância é ainda maior, representada pelas 134 pessoas que responderam concordo totalmente (opção 5). No entanto, cabe salientar aqui uma maior predisposição por parte dos respondentes desta investigação em compartilhar vídeos caseiros do que a gravar estes mesmos vídeos

Um ponto interessante a ser observado neste bloco é a sensação de credibilidade que o conteúdo gravado em vídeo caseiro pode trazer. Esta questão foi levantada na sentença Vc2 (O vídeo caseiro me passa uma sensação de credibilidade). Para esta questão 322 respondentes selecionaram as opções 4 (concordo em parte) ou 5 (concordo totalmente), este número representa 72,2% do total de participantes. Este número casa com os obtidos na investigação de doutoramento realizada por Polydoro (2016). Para o investigador essa sensação de credibilidade se dá pelo fato do material enviado estar em estado bruto, sem edições, mesmo estado que são apresentados os vídeos no projeto Cidade Como Tela. A consideração do vídeo caseiro como manifestação artística foi uma das questões consideradas no bloco cinco de questões, que versa sobre arte participativa e terá suas respostas apresentadas na sequência desta seção.

5.7.1.5 Arte participativa

O quinto bloco de questões trabalha com a arte participativa, e é composto por três questões sobre o tema que abordam o vídeo caseiro como possível manifestação artística e a sensação e interesse de participação ao ter contato com o projeto. Bem como nos demais blocos, estas questões foram substituídas por nomes de referência, como apresentado na Figura 134.

Ref.	Questão
Ap1	O vídeo caseiro pode ser uma manifestação artística
Ap2	Assistir ao vídeo caseiro do projeto faz com que me sinta um participante
Ap3	Assistir ao vídeo caseiro do projeto me faz querer participar de outras formas

Figura 129 - nomes de referência bloco arte participativa. Elaborado pelo autor.

A Tabela 6 apresenta os resultados do quinto bloco de questões. Também aqui os resultados foram agrupados em grupos de baixo impacto (aqueles que responderam entre 1 e 2), de médio impacto (aqueles que responderam 3), e de alto impacto (que responderam entre 4 e 5) para cada uma das questões. Na última coluna a direita é apresentado também o impacto médio obtido em cada questão.

Tabela 6 - Bloco arte participativa

Questão	B				M		A				IM*
	1		2		3		4		5		
	Tot	%	tot	%	Tot	%	Tot	%	Tot	%	
Ap1	2	0,4	7	1,6	22	5,0	100	22,4	315	70,6	4,61
	9 (2%)				22 (4,9%)		415 (93%)				
Ap2	14	3,1	50	11,2	94	21,1	139	31,2	149	33,4	3,80
	64 (14.3%)				94 (21.1%)		288 (64.6%)				

Ap3	16	3,5	60	13,5	76	17,0	142	31,8	152	34,2	3,79
	76 (17%)				76 (17%)		294 (66%)				

Elaborado pelo autor

Para complementar as questões sobre os vídeos caseiros, se observa que 415 respondentes consideram, em algum grau, que esta forma de mídia pode resultar em alguma manifestação artística, isto representa um total de 93% dos participantes. Em relação à participação, os números obtidos nas respostas das sentenças Ap2 (Assistir ao vídeo caseiro do projeto faz com que me sinta um participante) e Ap3 (Assistir ao vídeo caseiro do projeto me faz querer participar de outras formas), com um impacto médio de 3,79 e 3,80 respectivamente.

Interessante observar que 288 pessoas (64,6%) se consideram participantes do projeto ao assistir ao vídeo caseiro do projeto. Esta forma de participação pode ser caracterizada como de caráter voluntário, onde o espectador participa tendo ciência de que faz parte de um projeto artístico. Nesta forma de participação não há criação de conteúdo, no entanto, segundo as respostas obtidas na terceira questão deste bloco, 294 pessoas consideraram ter interesse de participar do projeto de outras formas, a partir do momento em que assistiram aos vídeos de outros participantes. Na sequência serão apresentados os resultados descritivos do último bloco de questões.

5.7.1.6 Turismo

O sexto bloco que completa o guião deste inquérito traz as questões que versam sobre a potencialidade turística do projeto Cidade Como Tela, bem como do comportamento do respondente enquanto turista. Para finalizar, apresenta duas questões que buscam compreender sobre o uso do QR Code por parte dos usuários do espaço público pelotense que responderam ao inquérito. Neste último bloco as questões também foram substituídas por nomes de referência, de forma a facilitar a visualização e a compreensão da tabela. Estes nomes de referência são apresentados na Figura 135.

Ref.	Questão
Tur1	Memórias ocorridas no espaço público são interessantes
Tur2	O projeto é interessante para os turistas que visitam Pelotas
Tur3	O projeto é um atrativo turístico para o município
Tur4	Indicaria o projeto para turistas que venham visitar Pelotas
Tur5	Ao visitar outras localidades me interessaria conhecer ações como estas
Tur6	O QR Code é uma ferramenta muito utilizada nos dias de hoje
Tur7	Para mim é fácil utilizar o QR Code

Figura 130 - Nomes de referência bloco turismo. Elaborado pelo autor

A Tabela 7 apresenta estes resultados. Para uma melhor compreensão os resultados foram agrupados em grupos de baixo impacto (aqueles que responderam entre 1 e 2), de médio impacto (aqueles que responderam 3), e de alto impacto (que responderam entre 4 e 5) para cada uma das questões. Na última coluna a direita é apresentado também o impacto médio obtido em cada questão.

Tabela 7 - bloco turismo

Questão	B				M		A				IM*
	1		2		3		4		5		
	Tot	%	tot	%	tot	%	Tot	%	Tot	%	
Tur1	0	0,0	2	0,4	9	2,0	80	17,9	355	79,6	4,77
	2 (0,4%)				9 (2%)		435 (97,5%)				
Tur2	0	0,0	4	0,9	8	1,8	65	14,6	369	82,7	4,79
	4 (0,9%)				8 (1,8%)		434 (97,3)				
Tur3	1	0,2	7	1,6	14	3,1	70	15,7	354	79,4	4,72
	8 (1,8%)				14 (3,1%)		424 (95,1%)				
Tur4	1	0,2	8	1,8	8	1,8	64	14,3	365	81,9	4,76
	9 (2%)				8 (1,8%)		429 (96,2%)				
Tur5	5	1,1	12	2,7	15	3,4	73	16,4	341	76,5	4,64
	17 (3,8%)				15 (3,4%)		414 (92,9%)				
Tur6	6	1,3	16	3,6	46	10,3	92	20,7	286	64,1	4,43
	22 (4,9)				46 (10,3%)		378 (84,8%)				
Tur7	28	6,3	39	8,7	26	15,2	68	15,2	285	63,9	4,22
	67 (15\$)				26 (15,2%)		353 (79,1%)				

Fonte: elaborado pelo autor

As respostas obtidas neste último bloco de questões apresentam um impacto médio bastante alto para todas as perguntas. O mais alto deles (4,79) é encontrado na sentença Tur2 (O projeto é interessante para os turistas que visitam Pelotas), seguido pelas respostas obtidas nas sentenças Tur1 (Memórias ocorridas no espaço público são interessantes) e Tur4 (Indicaria o projeto para turistas que venham visitar Pelotas), com impactos médios de 4,77 e 4,76, respectivamente. Estas respostas representam um alto potencial do uso do projeto como um atrativo turístico para o município. Estas questões são corroboradas pelas respostas obtidas na sentença Tur5 (Ao visitar outras localidades me interessaria conhecer ações como essa) o que representa que uma iniciativa como esta pode ser cativar futuros turistas em outras localidades.

No que tange ao *QR Code* se pode perceber um conhecimento e uma facilidade no uso desta ferramenta. Entre os respondentes, 378 pessoas, equivalente a 84,8% do total, informaram concordar com a sentença Tur6 (O *QR Code* é uma ferramenta muito utilizada nos dias de hoje). Este alto índice encontra eco com outras investigações realizadas acerca do uso desta ferramenta, como os conduzidos por Perinotto et al (2021), no Brasil e Gutierrez; Lopes e Rodrigues (2020) em Portugal.

Sobre a facilidade de uso da ferramenta, 285 pessoas, correspondente a 64,1% do total, concordaram totalmente que o *QR Code* é de fácil uso. Quando considerados os que responderam em concordância, independentemente do grau, este número sobe para 353 respondentes, praticamente 80% do total (79,1%), resultados que trazem uma certa garantia quanto a forma utilizada para fornecer acesso ao sítio na internet por parte do usuário (morador ou turista) do espaço público pelotense respondente deste inquérito. Esta facilidade de uso por parte do respondente pode ter relação com a caracterização dos investigados que demonstra que 374 pessoas (83,86%) cursam ou já concluíram o ensino superior e mais de 60% dos usuários

do espaço público que participaram desta parte da investigação estão entre os 18 e os 40 anos de idade.

Na sequência deste capítulo serão apresentados os resultados obtidos na análise de correlação realizada entre as diferentes sentenças do inquérito.

5.7.2 Análise de correlação

Neste item são apresentados os resultados da análise de correlação entre as variáveis, esta análise demonstra a relação entre as alternativas presentes no inquérito. Foram analisadas as correlações entre os blocos 1 (características sociodemográficas) e os demais blocos de questões, como segue: Bloco 1 X Bloco 2; Bloco 1 X Bloco 3..., visando conferir se estas características influenciam nas demais respostas. Em cada uma das tabelas apresentadas está grifado em vermelho as correlações significativas encontradas a um $p = 0,05$. As análises foram realizadas com o auxílio do software IBM SPSS 22.

Como padrão para as análises foi utilizado o coeficiente de correlação de Pearson (r), observando os pressupostos de linearidade da relação e normalidade da distribuição entre as variáveis (Figueiredo Filho & Silva Júnior, 2009). Cabe aqui ressaltar que estes resultados demonstram as correlações encontradas para esta amostra e com estas variáveis específicas da investigação, não devendo ser tomadas como estimativas confiáveis de padrões populacionais (Figueiredo Filho & Silva Júnior, 2009).

5.7.2.1 Correlação entre os blocos 1 e 2

A primeira análise realizada foi entre as questões que compõem o Bloco 1, das características sociodemográficas e o bloco 2, da memória. Aqui se busca descobrir se as características sociodemográficas dos respondentes deste inquérito influenciam nas questões sobre memória. Os resultados encontrados estão dispostos na Tabela 8.

Nesta análise surgiram diferentes correlações significativas (grifadas em vermelho). A maior delas, com coeficiente de 0,249, é encontrada entre as variáveis SD1 (Faixa Etária) e M6 (Me lembro de histórias da minha infância/adolescência com mais detalhes do que de histórias recentes). Outra correlação significativa, de índice 0,239 pode ser observada entre as variáveis SD3 (Escolaridade) e M7 (Memórias sofrem interferências culturais).

Tabela 8 - correlação bloco 1x2

	SD1	SD2	SD3	SD4	SD5	SD6
M1	-,099	-,057	-,143	-,095	,046	,015
M2	,039	,020	,188	,062	,050	,019
M3	,079	,043	-,033	-,038	-,070	-,016
M4	,140	-,100	,001	,094	-,025	-,097
M5	-,082	,033	,064	,015	,045	,028

M6	,249	,033	,065	-,033	-,020	-,047
M7	,024	,029	,239	-,007	,089	-,054
M8	,052	,019	,013	,020	-,072	,010
M9	,110	,017	,094	,030	,020	-,029
M10	-,034	-,045	,182	,138	,078	,066
M11	-,072	,058	,159	,059	,055	,031
M12	-,015	-,082	-,027	,033	,084	-,034
M13	-,143	-,070	-,111	-,014	,043	-,062
M14	-,088	-,058	-,035	,048	,087	,056
M15	,048	,034	,046	-,036	,054	-,080
M16	-,021	,165	,229	-,011	,145	-,001

Elaborado pelo autor. Software IBM SPSS 20

A variável SD3, que trata sobre a escolaridade dos respondentes do inquérito é a variável que apresenta o maior número de correlações significativas com as questões do bloco 2 do questionário, sobre memória. Outra que pode ser verificada é a existente entre esta variável e a sentença M16 (A forma como a história é contada impacta na percepção).

A sentença SD3 é responsável por duas correlações negativas e significativas, elas podem ser observadas na correlação com a sentença M1 (A memória é uma construção individual) com um índice de -0,143 e na correlação com a sentença M13 (Conhecer a pessoa que conta a história faz com que eu a valorize mais. Outra correlação negativa significativa pode ser vista entre as variáveis SD1, que trata da idade dos respondentes com a variável M13.

Observando a tabela 8 pelo eixo que aborda as sentenças de memória é possível perceber que a questão M4 (acontecimentos narrados por pessoas próximas podem se tornar tão comuns a mim que posso contar como se eu tivesse participado) possui correlação significativa, duas positivas e duas negativas, com quatro das seis sentenças do grupo de questões sociodemográficas, são as positivas com as sentenças SD1 (Faixa Etária, 0,140) e SD4 (Como conheceu o projeto), 0,094. E as negativas com as sentenças SD2 (Sexo, -0,100) e SD6 (Como soube do acontecimento), -0,097.

5.7.2.2 Correlação entre os blocos 1 e 3

A próxima análise de correlação observada foi realizada entre as questões do grupo 1, de características sociodemográficas e as questões do grupo 3, de identidade e identificação com o local, os resultados estão dispostos na Tabela 9. Neste ponto se pretende observar se estão relacionadas estas questões de identidade e identificação com o espaço à alguma (s) característica (s) sociodemográfica (s).

Na análise entre estes dois blocos também é possível observar uma grande quantidade de correlações significativas. Novamente a variável SD3, sobre a escolaridade dos participantes é a responsável pelo maior número de correlações significativas encontradas e, também, pelos três maiores índices de correlação observados, com as sentenças ID7 (A relação com o espaço é alterada no momento em que conheço histórias que ali ocorreram), 0,201, ID1 (Contar minhas

memórias faz com que eu me sinta parte de uma comunidade), 0,179 e ID3 (O local onde a história é contada impacta na minha percepção sobre a mesma), 0,164.

Tabela 9 - correlação bloco 1 e 3

	SD1	SD2	SD3	SD4	SD5	SD6
ID1	,163	,008	,179	-,033	,110	-,119
ID2	,106	,054	,124	,024	,019	-,102
ID3	,006	-,044	,164	-,065	,125	-,142
ID4	,061	,012	,080	,022	,043	-,023
ID5	,128	,067	,080	,008	-,028	-,087
ID6	,089	,044	,122	,046	-,013	-,104
ID7	,038	,073	,201	,100	,152	,000
ID8	,026	,050	,033	,073	-,017	-,035
ID9	-,042	,087	-,104	-,062	-,031	,053
ID10	,121	,013	,019	-,100	,100	-,183

Elaborado pelo autor. Software IBM SPSS

Outra correlação significativa e positiva pode ser vista entre as questões SD1, que aborda a idade dos respondentes e ID1 (Contar minhas memórias faz com que me sinta parte de uma comunidade).

A variável ID1 foi a que apresentou um maior número de correlações significativas com as variáveis do grupo de questões sociodemográficas, todas elas positivas. Elas podem ser observadas em quatro das seis correlações possíveis, as já apresentadas com as sentenças SD1 e SD3 e outras com as sentenças SD5 (Como conheceu o projeto) e SD6 (Sobre a história contada). Outra variável do grupo três, das questões sobre identidade e identificação que também apresentou quatro correlações significativas foi a ID10 (A forma como a história é contada impacta na percepção), no entanto ela apresentou duas significativas e positivas, com SD1, coeficiente de 0,121 e SD5, coeficiente de 0,100. Além de duas significativas e negativas, com as variáveis SD4 (Sobre a origem do respondente) índice de -0,100 e SD6 (Como soube do acontecimento), índice de -0,183.

Esta variável SD6 (Como soube do acontecimento) apresentou cinco correlações significativas, todas elas negativas, com as sentenças ID1 (Contar minhas memórias faz com que me sinta parte de uma comunidade) coeficiente de -0,119, ID2 (Conhecer as memórias de outras pessoas faz com que me sinta parte de uma comunidade) coeficiente -0,102, ID3 (O local onde a história é contada impacta na minha percepção sobre a mesma) coeficiente -0,142, ID6 (Identificar os locais onde ocorreram as histórias com outras pessoas faz com que me sinta parte da cidade) coeficiente -0,104, além da já comentada correlação com a variável ID10, onde obteve um coeficiente de -0,183.

5.7.2.3 Correlação entre os blocos 1 e 4

Neste tópico são apresentadas as correlações encontradas entre os blocos 1, de questões sociodemográficas e 4, da relação dos respondentes com os vídeos caseiros. Todas

estão apresentadas na Tabela 10 e aquelas consideradas como significativas, tanto positivas quanto negativas, grifadas em vermelho.

Tabela 10 - Correlação blocos 1 e 4

	SD1	SD2	SD3	SD4	SD5	SD6
VC1	-,038	,017	,056	,016	-,071	,044
VC2	-,120	-,036	-,043	-,128	-,070	,083
VC3	-,206	-,069	-,048	-,040	-,122	,103
VC4	-,136	,047	-,056	-,043	-,044	0,81
VC5	-,194	-,041	-,139	-,026	-,102	,111
VC6	-,193	-,027	-,185	-,054	-,155	,081

Elaborado pelo autor. Software IBM SPSS

Em um primeiro momento chama a atenção na tabela 10 o alto número de correlações significativas negativas encontradas. Ao analisarmos a variável SD1 (Faixa etária), se observa que todas as correlações feitas com as sentenças do bloco quatro são negativas, e destas, cinco são significativas, com as questões: VC2 (O vídeo caseiro me passa uma sensação de credibilidade) índice de -0,120; VC3 (O vídeo caseiro é uma boa forma de entretenimento) índice de -0,206; VC4 (O vídeo caseiro é uma boa forma de aquisição de conhecimento) índice de -0,136; VC5 (Gosto de gravar vídeos caseiros) índice de -0,194; e, VC6 (Gosto de compartilhar vídeos caseiros) com índice de -0,193.

Ao se elaborar o guião deste inquérito esta correlação entre faixa etária e relacionamento com os vídeos caseiros já era esperado. No entanto se acreditava que a maior correlação negativa estaria com a sentença VC5 (Gosto de gravar vídeos caseiros). Interessante observar que a credibilidade do vídeo afeta mais, para os respondentes deste inquérito, do que o gosto ou não de gravar estes vídeos.

Outra correlação negativa e significativa foi encontrada entre o gosto por compartilhar vídeos caseiros (VC6) e a escolaridade do respondente (SD3), com um índice de -,185. Entre estes blocos apenas duas correlações significativas e positivas foram percebidas, ambas na variável SD6 (Como conheceu a história), com as sentenças VC3 (O vídeo caseiro é uma boa forma de entretenimento) onde foi observado um coeficiente de correlação de 0,103 e VC5 (Gosto de gravar vídeos caseiros) onde o coeficiente foi de 0,111.

Outro ponto salientar aqui é o impacto que a variável origem possui na relação com os vídeos caseiros, para os respondentes do inquérito desta investigação. Se nas correlações observadas entre os blocos anteriores esta variável não possuía tantos resultados significativos, nesta foi bastante diferente. Percebem-se correlações negativas e significativas da variável origem com as sentenças VC3 (O vídeo caseiro é uma boa forma de entretenimento) com índice de -0,122, VC5 (Gosto de gravar vídeos caseiros) índice de -0,102 e VC6 (Gosto de compartilhar vídeos caseiros) índice de -0,155.

5.7.2.4 Correlação entre os blocos 1 e 5

O bloco 5 de questões é o menor bloco do inquérito, composto apenas por três questões que abordam a arte participativa. A Tabela 11 apresenta as correlações entre este bloco e o bloco 1, das questões sociodemográficas. As correlações significativas encontradas estão grifadas em vermelho para uma melhor visualização. Aqui se busca observar se há, entre os respondentes participantes deste inquérito, relação entre estes as características sociodemográficas e as observações acerca da arte participativa.

Tabela 11 - Correlação blocos 1 e 5

	SD1	SD2	SD3	SD4	SD5	SD6
AP1	-,103	,109	,153	,027	,000	,113
AP2	,008	,120	,062	-,017	-,072	,099
AP3	,092	0,11	,136	-,070	,001	,036

Elaborado pelo autor. Software IBM SPSS

Como observado na Tabela 11, algumas correlações significativas foram encontradas entre as variáveis destes dois blocos, no entanto, nenhuma que seja muito alta. O maior índice, de 0,153, é apresentado entre as questões SD3 (escolaridade) e AP1 (O vídeo caseiro pode ser uma manifestação artística). A segunda maior correlação significativa também está presente na variável SD3, quando cruzada com a variável AP3 (Assistir ao vídeo caseiro do projeto me faz querer participar de outras formas). Esta correlação apresentou um índice de 0,136.

Entre estes dois blocos apenas uma correlação significativa e negativa foi registrada, com um coeficiente de -0,103, entre as sentenças SD1 (Faixa etária) e AP1, sobre o vídeo poder ser considerado uma manifestação artística.

5.7.2.5 Correlação entre os blocos 1 e 6

O último bloco a ter sua análise de correlação realizado com o bloco de questões sociodemográficas e o bloco 6, que traz as questões sobre o turismo. Os resultados estão expostos na Tabela 12, onde as correlações significativas estão grifadas em vermelho.

A Tabela 12 apresenta os resultados mais altos para as análises de correlação realizadas entre o primeiro e os demais blocos do inquérito. Em relação ao maior índice, uma correlação significativa e negativa com índice de -0,366, não surge maiores surpresas, uma vez que já se acredita que a variável idade influenciaria nas questões que versavam sobre o QR Code, principalmente nesta variável TUR7 (Para mim é fácil utilizar o QR Code). Outra correlação negativa envolvendo o QR Code e a faixa etária está presente entre as variáveis SD1 e TUR6 (O QR Code é uma ferramenta muito utilizada nos dias de hoje) com um índice de -0,220.

Tabela 12 - Correlação blocos 1 e 6

	SD1	SD2	SD3	SD4	SD5	SD6
TUR1	-,003	,098	,189	-,041	-,063	,001
TUR2	,005	,170	,126	,057	,029	-,016
TUR3	-,004	,134	,167	,061	-,028	,004
TUR4	,025	,118	,205	,105	-,002	-,038

TUR5	,057	,220	,239	,010	,003	,004
TUR6	-,220	,175	-,040	0,36	,242	,116
TUR7	-,366	,121	,040	,038	-,050	,307

Elaborado pelo autor. Software IBM SPSS

Chama atenção aqui nesta Tabela 12 que todas as variáveis do bloco de questões 7 possuem correlação significativa com a variável sexo, sendo a maior delas presente entre a sentença TUR5 (Ao visitar outras localidades me interessaria conhecer ações como esta), com um índice de 0,220.

Além da variável idade, acreditava-se também que a variável escolaridade iria gerar correlações significativas com as perguntas que versavam sobre o QR Code, isto, no entanto, não foi observado. Esta variável sociodemográfica gerou correlações significativas com todas as outras do bloco 6, excetuando as questões que versavam sobre o QR Code (TUR 6 e TUR 7). Inclusive a variável escolaridade foi a responsável pela terceira maior correlação presente nesta tabela, com a sentença TUR5, sobre se interessar em visitar ações como o projeto Cidade Como Tela enquanto turista em outra localidade.

A segunda maior correlação apresentada na Tabela 12, com um coeficiente de 0,242, pode ser observada entre as variáveis SD5 (Como conheceu o projeto) e TUR6 (O QR Code é uma ferramenta bastante utilizada nos dias de hoje. No entanto surpreende que não há correlação significativa entre esta sentença do grupo sociodemográfico e sentença do grupo turismo que versa sobre a facilidade do uso do QR Code.

Ao se considerar a interpretação da magnitude dos coeficientes de relação criada por Cohen (1888) onde os valores entre 0,10 e 0,29 são conceituados como fracos, os valores entre 0,30 e 0,49 como médios e aqueles entre 0,50 e 1 interpretados como grande, se observa que entre todas as correlações significativas encontradas (aquelas grifadas em vermelho nas tabelas apresentadas) apenas uma pode ser considerada como média, a correlação negativa existente entre a variável idade e a variável TUR7 (Para mim é fácil usar o QR Code). Todas as demais apresentaram coeficiente fraco de correlação.

Quando analisadas sob a luz da teoria de Dancey e Reidy (2005) onde: valores entre 0,10 e 0,30 são considerados fracos, valores entre 0,40 e 0,60 são considerados moderados e valores entre 0,70 e 1 são considerados fortes, todas os coeficientes de correlação significativos encontrados nesta investigação, positivos ou negativos, comporiam este primeiro grupo.

Como registrado anteriormente, as correlações apresentadas aqui têm o intuito de observar o comportamento dos respondentes deste inquérito e não se traduzem em verdade para toda a sociedade. Desta análise se pode concluir que as variáveis sociodemográficas observadas não impactam com muita força nas respostas aos demais blocos de perguntas do

inquérito apresentado. Mesmo que tenha havido um número considerável de correlações significativas observadas, elas são, em sua imensa maioria, pequenas.

Neste ponto se encerra a apresentação dos resultados desta investigação. Apresentação esta que se iniciou com as formas utilizadas para a busca pelas memórias dos usuários do espaço urbano pelotense, com as diferentes abordagens metodológicas utilizadas, afetadas pela pandemia do Coronavírus e as decorrentes restrições de circulação e permanência no espaço público.

Em um segundo momento foram analisados os sítios na internet que hospedam (ou hospedaram) o espaço virtual Cidade Como Tela, bem como as características e identidades visuais utilizadas. Estas diferentes versões deste sítio demonstram o caráter de investigação-ação desta tese, a busca efetiva pela correção de rumos através da experimentação e discussão dos resultados obtidos.

A sequência deste capítulo demonstrou como foram mapeadas as histórias no espaço urbano e a relação destes espaços de memória com os atrativos turísticos observados na cidade, que contribuiu para a proposição de um roteiro turístico mais bem fundamentado. Em seguida foram apresentados e discutidos os elementos disruptivos de paisagem propostos para a demarcação destes espaços e para relação dos mesmos com as histórias relatadas.

A parte final deste capítulo expôs e debateu os resultados obtidos com duas atividades que envolveram tanto pesquisadoras e profissionais da área do turismo quanto os próprios usuários do espaço público pelotense, foram elas: as caminhadas exploratórias, o grupo focal e o inquérito realizado. O próximo capítulo demonstra as conclusões obtidas após esta investigação, bem como apresenta as fragilidades observadas e fornece indicações para futuras pesquisas nos temas abordados aqui.

Conclusão

O projeto Cidade Como Tela surgiu com o intuito de preservar as memórias urbanas da cidade de Pelotas, vivenciadas e narradas por usuários de seu espaço público. A proposta parte do interesse pela criação de um espaço virtual onde fosse possível coletar, armazenar e divulgar estas histórias.

Com o andamento do projeto, o conhecimento de outros ambientes virtuais de memória e a própria formação acadêmica e profissional do autor, voltada para o turismo e a hospitalidade, se manifestou a importância da divulgação destas histórias no espaço público onde elas ocorreram, cogitando a criação de um atrativo que pudesse ser interessante para o turista, mas também para o morador local.

A alegoria da cidade como um espaço em branco preenchido pelas histórias cotidianas, que dão sentido ao lugar, que criam a identidade e projetam sentimentos de identificação com o espaço, serviu de modo bastante rico para a investigação. O projeto foi agraciado com memórias de diferentes moradores e ex-moradores do município, que contaram relatos ocorridos nos mais variados bairros de Pelotas.

Foram recebidas (e ainda estão sendo) memórias dos mais variados tempos, datadas tanto da década de 1940, no período da Segunda Guerra Mundial, até os tempos atuais, estes anos da década recém iniciada em 2020. Os participantes contribuíram com histórias variadas, abrangendo desde acontecimentos que comoveram a cidade, como a apresentação do grupo alemão de equilibristas, até relatos pessoais sobre as suas vidas em diferentes regiões da cidade, o que forma um acervo bastante amplo do uso do espaço público pelotense, de suas particularidades, seus personagens e eventos marcantes.

Para apresentar a conclusão desta tese de maneira mais clara, se faz importante resgatar os objetivos específicos. O primeiro deles buscava **possibilitar a construção participativa e colaborativa de um objeto que coletasse, armazenasse e divulgasse os vídeos enviados pelos interessados em participar do projeto**. A construção do sítio www.cidadecomotela.com se deu de forma contínua ao longo do desenvolvimento desta investigação. Isto se deu por alguns motivos, o primeiro, a necessidade de, quando divulgado o projeto e pedidos os vídeos, já houvesse um local que pudesse receber e conservar este material.

No entanto, com o aspeito de aperfeiçoamento contínuo da investigação-ação, defendido por investigadores como Coutinho et al (2009), a construção deste espaço foi sendo constantemente atualizada durante todo o processo, à medida que lacunas eram observadas. Este processo de melhoria resultou em três versões diferentes do espaço virtual e em

aprimoramentos nos quesitos: visual (como cores, logotipo, disposição dos itens...); e funcional (melhor navegabilidade, sistema de busca por local ou década). No entanto, a principal alteração realizada foi a instalação do botão “responder este vídeo com outro vídeo” que possibilitou contemplar o caráter colaborativo imaginado desde o início do projeto.

Cabe observar aqui que mesmo com a preocupação desta busca por colaborações, além da participação, somente o botão citado acima não foi suficiente para que o participante respondesse ao vídeo. As histórias recebidas sobre os mesmos acontecimentos não tiveram origem a partir daí, e sim de envios individuais. Apenas uma história postada no sítio foi respondida e assim contemplou o caráter colaborativo do projeto. Interessante observar também que o participante que acabou por responder uma história que já lá estava contribuiu também com outros dois vídeos para o projeto, ou seja, a própria iniciativa motivada por um vídeo já colocado no sítio se transformou em mais dois materiais um histórias urbanas da cidade.

Neste ponto se compreende que o objetivo específico foi atingido, uma vez que o sítio cumpre seu propósito de coletar, armazenar e difundir histórias locais. Outro ponto atingido em relação ao sítio foi a gratuidade da participação. O maior acesso possível sempre foi um norte na elaboração do projeto, uma barreira que conseguiu se diminuir foi justamente não haver cobrança para a participação. Contudo existem aqui neste ponto fragilidades já apontadas no projeto, se a gratuidade na participação possui potencial de aumentar o número de interessados em enviar seus materiais, a não contemplação de modos mais acessíveis constrói uma barreira que ainda se quer derrubar em uma quarta versão do museu virtual.

Outra questão também levantada, principalmente durante o grupo focal realizado, foi a disposição dos vídeos no sítio do projeto, em um primeiro momento foi definido por sempre ligar a página inicial do projeto e expor ali todos os vídeos contidos no sítio, “obrigando” o visitante virtual a passar os olhos por todas as histórias, até escolher aquele que mais o atraia. Para a terceira versão foi realizada uma alteração neste modelo, relacionando um local e uma data para cada vídeo, o que facilita a navegação. No entanto, seguindo a indicação de Brandão (2014) estas etiquetas (*tags*) foram pré-definidas pelo projeto (com os bairros e as décadas) e não ficaram a livre escolha do participante. Segundo Brandão a criação de *tags* predeterminadas poderia minimizar o problema de se criar muitas *tags* diferentes para assuntos muito semelhantes e assim se diminuiria a quantidade de etiquetas no arquivo, o que facilitaria a busca por parte do visitante virtual.

Se acredita, portanto, que o sítio do projeto Cidade Como Tela cumpre com seu papel no projeto e, mesmo que haja consciência sobre futuras alterações e melhorias ele já é um espaço que propicia a participação e a colaboração dos usuários do espaço público pelotense no envio e na observação de vídeos caseiros de histórias urbanas. Todavia, mesmo com a

construção do sítio, era de fundamental importância que estas histórias urbanas, este material em vídeo que forma o acervo do projeto, fossem coletadas e divulgadas. Este então era o segundo objetivo específico proposto: **Criar formas de coleta e divulgação dos vídeos caseiros de histórias urbanas.**

A busca por este objetivo foi a que mais sofreu alterações ao longo do processo de construção deste trabalho de investigação. Quando iniciado, ainda no final do ano de 2019, quando a pandemia de Coronavírus era algo distante e abstrato ao se observar do Brasil, se imaginava um projeto com alto teor participativo, de encontros e buscas de material nas ruas da cidade, nos espaços públicos ocupados, nas mais diferentes regiões do município.

No entanto, o mês de março de 2020 começou a sepultar qualquer esperança de apropriação do espaço público para a construção desta tese. Após um ou dois meses a partir do início das restrições de deslocamento e de permanência nas ruas locais, associado ao receio da infecção do investigador, de seus familiares e dos possíveis participantes, se teve a compreensão da impossibilidade de realização de algumas atividades e abordagens metodológicas previamente imaginadas.

Em um primeiro momento se acreditava na força da imprensa local como impulsionadora do projeto para se atender esta demanda por histórias. Neste ponto se recorreu ao período local, a blogs e sítios sobre cultura pelotense, a participações em eventos através internet que ajudassem a divulgar o projeto e convidasse as pessoas a participar, a colaborar, a somar na construção deste museu virtual de histórias urbanas de Pelotas.

Embora houvesse uma boa aceitação do projeto e alguns contatos que anunciavam o interesse em participar ou que solicitavam por mais informações, com estas ferramentas não foi possível acessar a um número expressivo de participantes. Tendo isto em vista, se percebeu a necessidade de alterar algumas ações em busca de participantes e de memórias, de tintas e pincéis na construção do projeto participativo e colaborativo Cidade Como Tela.

Uma das alternativas encontradas foi o retorno, na forma possível, à ideia que deu origem ao projeto, a busca por memórias no espaço público pelotense. Se não havia a possibilidade de permanência do pesquisador nos locais públicos (regra por muitos desconsiderada, vide os trágicos números de mortes que o Coronavírus fez no Brasil), havia sim a possibilidade de permanência do projeto. A construção de elementos visuais que apresentassem o projeto e instigasse o usuário do espaço público a participar de sua construção foi uma das saídas encontradas para alcançar estas pessoas dispostas a colaborar.

Esta ação obteve um bom retorno de pessoas interessadas em participar e contribuir com o projeto e possibilitou também outra condição imaginada na concepção do projeto, a interação entre investigador e participante. Infelizmente não se conseguiu cumprir a ideia

original de interação feita de modo presencial, mas possibilitou conhecer um pouco mais dos participantes e compreender suas motivações na contribuição ao projeto.

A outra ação de busca por memórias, e a que mais retorno forneceu, em números absolutos, foi a distribuição de *flyers* e cartas convites que apresentavam o projeto. Esta forma também foi pensada para criar interação entre o investigador e o participante. Ademais, neste momento houve a solicitação para que estas pessoas compartilhassem sobre o projeto em suas redes sociais, possibilitando o alcance de um maior número de possíveis interessados e furando a bolha que existiria em uma rede social criada pelo investigador. Esta ação se mostrou bastante positiva e aumentou consideravelmente o número de contatos e de material recebido para o projeto.

No entanto algumas questões precisam ser colocadas, a primeira, sobre o caráter mais democrático de participação. Na concepção do projeto havia a pretensão de auxílio, seja com técnica ou com materiais, na gravação destas histórias. Imaginava-se o empréstimo de câmeras ou de pessoas para gravar, para que todos os que quisessem ter seus registros feitos assim o pudessem. Com as alterações realizadas isto não foi possível, tendo que o participante recorrer aos seus materiais e competências para gravar o material ou solicitar auxílio a amigos e parentes próximos que pudessem contribuir no momento.

Se compreende que este *modus operandi* não atingia o maior número possível de participantes, pelo contrário, criava barreiras nas participações, no entanto se acredita que o fato de ter distribuído os cartazes e os *flyers* e cartas convite nos mais variados bairros da cidade tenha permitido o acesso de pessoas ao projeto que, caso não houvesse essas ações, teriam sido alijadas do processo de construção.

Outro ponto buscado neste objetivo específico era a divulgação deste material. Uma das formas de divulgação, o sítio www.cidadecomotela.com já foi debatido. No entanto se buscava uma forma de relacionar estas histórias com os locais onde ocorreram. Para alcançar este objetivo foram pensados outros elementos visuais, que chamassem a atenção do passante de alguma forma. Esta disrupção serve, entre outras coisas, para demonstrar que aquele é mais do que um espaço de passagem cotidiano, que naquela rua, quadra, praça avenida onde centenas passam diariamente para cumprir suas obrigações de trabalho, de estudo, ou mesmo para o lazer, há diversas histórias que formam a identidade do local. Infelizmente não é possível distribuir telas no espaço público que ficassem transmitindo sempre estas histórias, seja por questão de informação ou de valores investidos, esta possibilidade nem foi considerada. Se compreende que, para o acesso à estas informações, se faz necessário o uso de um smartphone ou de outro dispositivo móvel que possibilite o acesso a internet, mas de cunho pessoal.

Interessante observar que após a afixação destes elementos disruptivos de paisagem no espaço público se obteve um aumento considerável da quantidade de material enviado por participantes que alegaram conhecimento do projeto através destes recursos. Mais do que divulgar as memórias no espaço, estes elementos contribuíram com o aumento do acervo de lembranças da cidade e ajudaram a enriquecer o museu virtual criado.

Para conhecer estes locais de memória foi necessário concluir outro dos objetivos específicos desta investigação que era **mapear os locais onde ocorreram as histórias narradas**. Este mapeamento se fazia importante para compreender quais os locais de memória dos participantes do projeto. Não havia nenhuma indicação nas instruções de participação que a história deveria ocorrer em determinado espaço específico, como o centro da cidade, ou a praia do Laranjal. Somente se solicitou que os relatos fossem de memórias ocorridas no espaço público.

Observar que os locais de memória dos participantes do projeto estão, em sua maioria, ligados aos locais turísticos da cidade foi um dos resultados mais inesperados desta investigação, no entanto esta descoberta corroborou ainda mais com a ideia de transformar o projeto Cidade Como Tela em um atrativo turístico e fornecer ao visitante de Pelotas uma maior quantidade de informações (e informações vindas do próprio morador da cidade) sobre o espaço que visitam. Ou, como comenta a professora Sarah Minasi durante o grupo focal: apresentar as histórias comuns das pessoas comuns, mais do que mostrar ao turista as histórias tradicionais da cidade que ele já vai receber de outras fontes.

À medida que novas histórias são agregadas ao projeto, se aumenta o leque de locais de memória dos participantes do projeto, mas, de forma ainda mais expressiva, se aumenta a quantidade de histórias sobre os locais e os acontecimentos já retratados, o que indica uma tendência de repetição de conteúdo, o que favorece o cumprimento do caráter colaborativo imaginado para o projeto. Entre os acontecimentos retratados, se observa também uma expressiva quantidade de histórias sobre o carnaval de Pelotas, tradicionalmente um evento de rua na cidade. São relatadas lembranças de carnaval em diferentes pontos da cidade, como o centro histórico (a praça Coronel Pedro Osório, a rua XV de Novembro), a praia do Laranjal e a passarela do samba.

Tendo estes locais sido mapeados, outro objetivo específico era **propor um atrativo turístico que percorresse estes espaços**. Como já considerado, este interesse parte da formação e atuação profissional do autor do projeto, voltadas ao turismo e à hospitalidade. A oferta de atrativos turísticos culturais criado pelo residente ainda é algo bastante incipiente no mercado. A narrativa no turismo, mesmo que o turismo cultural, ainda é bastante dominada pelos órgãos de fomento ou de organização da atividade nos municípios como os *conventions & visitors*

bureau e os DMO's (*destination management organizations* – Organizações de gestão do destino). São estes movimentos que vão definir a versão “oficial” a ser comunicada ao turista sobre os espaços.

Além destes, os guias de turismo também possuem um papel importante na criação e divulgação de narrativas sobre os espaços. Dificilmente os relatos contados por estes profissionais são debatidos, ou até mesmo questionados, pelos turistas em visita. No entanto, ao propor um atrativo onde os relatos sejam realizados pelos moradores da cidade, se abre o espaço para múltiplas narrativas sobre o local, o acontecimento ou o personagem em questão. Se por um lado isto pode não trazer o peso de um profissional ou de uma entidade divulgando uma história (ou uma versão da mesma), por outro ter o relato realizado por quem vivenciou os acontecimentos oferece uma visão única.

Se acredita que estas visões únicas dos diferentes acontecimentos tenham potencial para atrair a atenção do turista que explora o espaço público pelotense. Não se acredita aqui que estas versões rivalizem, ou que sejam melhores ou piores do que as relatadas pelos órgãos oficiais ou pelos guias de turismo, mas sim que sirvam como complemento delas, tornando a experiência do turista mais completa e interessante e contribuindo para o aumento das opções turísticas do município.

A relação entre a memória e o espaço foi aqui fulcral para a proposição deste atrativo (considera-se um atrativo único, mesmo que em diferentes pontos da cidade). Como discutido também no grupo focal, apenas o sítio do projeto na internet não consistiria por si só em um atrativo, primeiro pela descrença do autor (e de grande parte da comunidade científica) no turismo virtual como uma modalidade de turismo e segundo pela diferença que faz a exposição da história no local onde ocorreu, como uma segunda camada de informação, complementando a sensorial.

Os elementos visuais que buscam atrair a atenção também foram pensados para relacionar as memórias com o espaço onde ocorreram, seguindo a ideia da cidade como um palimpsesto, como um espaço de múltiplos acontecimentos sobrepostos ao longo dos anos, acontecimentos que contribuíram para a criação da identidade que hoje Pelotas apresenta e na identificação que cada usuário do espaço público pelotense guarda com cada um de seus espaços de memória. Estes elementos no espaço público contribuem para facilitar o acesso do turista à informação. Em outros atrativos propostos semelhantes, se havia a necessidade de baixar alguma aplicação específica, ou, ao menos, de uma aplicação geral do destino, o que gera mais uma barreira para o turista. No entanto, cabe ressaltar que mesmo com estes elementos, as informações e os locais de memória estarão também presentes na aplicação de turismo municipal Pelotas Tem, oferecendo uma segunda forma de acesso ao turista.

Se considera também que o atrativo está em consonância com algumas das tendências do turismo atual, como a utilização de tecnologias de informação e comunicação, que gera acessibilidade, comodidade, rapidez, flexibilidade e baixo custo. Principalmente este uso durante a viagem, notadamente menor do que o uso nas fases pré e pós viagem. Interessante observar aqui como o uso destas tecnologias pode melhorar a experiência do turista, principalmente nos atrativos de turismo cultural, como este aqui proposto. Incrementar informações e aumentar camadas de conhecimento sobre o mesmo espaço, possibilitam ao visitante uma compreensão mais ampla do destino visitado.

Se acredita que, como atrativo turístico criado para o projeto Cidade Como Tela atende as categorias consideradas para a distinção das cidades voltadas ao *Smart Tourism*: acessibilidade; sustentabilidade; digitalização e patrimônio cultural e criatividade. Não há dúvidas de que apenas um atrativo turístico com estas características não transforma uma cidade em uma *smart city*. Bem como se compreende que é necessário mais do que atrativos turísticos para transformar uma cidade em uma cidade turística. No entanto se considera como uma boa forma de busca destes status a criação de atrativos preocupados com estas questões.

Em relação à acessibilidade, se acredita, como exaustivamente discutido ao longo deste trabalho, que o projeto atende parcialmente esta premissa. Atende por possibilitar que qualquer pessoa com algum dispositivo móvel que possua acesso à internet, consiga assistir aos relatos contidos no acervo do projeto, sem precisar de alguma aplicação especial e sem a necessidade de qualquer investimento financeiro para acedê-las. Para a última versão do sítio do projeto Cidade Como Tela foram realizadas melhorias nesse sentido, como a disponibilização de legendas para compreensão do conteúdo por parte das pessoas com deficiências auditivas. No entanto, ainda se percebem aspectos que podem ser mais bem trabalhados na questão da acessibilidade que impossibilitam a perfeita fruição das histórias, oferecendo possibilidades de melhoria em futuras versões do sítio.

No que tange a sustentabilidade, se acredita ter construído um atrativo turístico sustentável, principalmente na via da sustentabilidade sociocultural, uma vez que preserva e divulga as memórias dos usuários do espaço público pelotense. Em relação à sustentabilidade ambiental não há maiores impactos considerados tanto na criação quanto na aplicação do projeto, mesma consideração feita para a sustentabilidade financeira do projeto, são valores que não causam grande impacto, principalmente se geridos pela administração pública.

A digitalização é um dos pontos de partida deste projeto, a criação de um atrativo ancorado no virtual, que ajude a coletar, conservar e divulgar as memórias do usuário do espaço público pelotense. Se acredita que esta digitalização auxilie a preservar estas memórias que, de outra forma, se perderiam ao longo do tempo. O registro digital da história oral contribui para

que não se percam ricos materiais sobre o passado das cidades, independente da forma de registro, são pontos de vista que, em caso de não registro, seriam esquecidos com a passagem de quem as vivenciou.

Por último, o aspecto do patrimônio cultural e da criatividade é, na opinião do autor, o ponto mais forte deste projeto. Multiplicar as vozes e conhecer as histórias do espaço urbano pelotense são pontos norteadores desta investigação. Contribuir para que estas histórias, que formam um patrimônio cultural imaterial da cidade de Pelotas, sejam preservadas é uma forma de contribuir com a identidade local. Observar que um mesmo local pode despertar diferentes lembranças entre os participantes e, ainda, diferentes daquelas divulgadas pelos órgãos oficiais do município, traz uma riqueza ímpar ao projeto.

Esta proposição de um atrativo levou a um ponto importante nesta tese, que constitui também um objetivo específico: **discutir a possibilidade de uso turístico destas histórias**. Há uma total compreensão de que uma análise da qualidade do produto turístico só será efetivamente realizada quando inquiridos os turistas que o utilizem. No entanto esta realidade ainda está bastante distante por conta da pandemia do Coronavírus e do diminuto número de viagens realizadas, principalmente para o turismo de lazer.

Para realizar esta avaliação, foram convidadas quatro profissionais e acadêmicas com experiência nas diferentes nuances do turismo que perpassam este projeto. É consenso entre elas que há sim uma potencialidade bastante latente do projeto quanto elemento turístico, muito motivado pelo fato das histórias serem compartilhadas pelas próprias pessoas que as vivenciaram, o que traz uma maior credibilidade, segundo as participantes.

Também há consenso de que o projeto não tem força enquanto atrativo turístico isolado, que a potência do Cidade Como Tela está justamente no complemento de informações dos espaços (turísticos ou não) de Pelotas. O uso do QR Code também foi um ponto de discussão, há aqui uma oportunidade de melhoria do projeto, uma vez que, mesmo em uma pequena amostra, nem todas as participantes foram capazes de aceder as histórias por esta ferramenta, seja pelo desconhecimento de seu uso ou pela incapacidade do dispositivo móvel em realizar a leitura do código.

Se compreende que esta dificuldade cria uma barreira e um afastamento do turista em aceder ao conteúdo. É possível que em apenas uma tentativa frustrada já haja a desistência por parte deste no acesso às histórias do projeto. No entanto, o autor ainda considera esta a melhor forma, pela rapidez de conexão. Porém, seguiu-se a sugestão de uma das participantes de disponibilizar, junto ao código, o endereço da página na internet. Outra barreira encontrada está nas condições de acesso à internet, embora na região central da cidade exista a possibilidade de

acesso gratuito à web, esta realidade não se repete em outros bairros, sendo o conteúdo alcançável somente pela capacidade de dados móveis do usuário.

Outro ponto considerado no debate do grupo focal foi o tempo de duração de cada um dos vídeos e de como isto poderia gerar um desinteresse por parte do turista e uma certa insegurança pela manipulação de dispositivos eletrônicos no espaço público. Por outro lado, todas as participantes concordaram que ter um limite de tempo para os vídeos causaria uma restrição ao participante que conta e grava a sua história. Como saída se definiu por manter os vídeos em suas formas originais, disponibilizar em cada vídeo uma barra com o tempo de duração e o tempo transcorrido, para que a pessoa que o acessa tenha ciência de até quanto tempo ficará assistindo.

Este potencial para o uso turístico também surge quando analisados os resultados do inquérito com os usuários do espaço público. Nas questões que versavam sobre o uso das histórias urbanas como atrativo turístico, em Pelotas ou não (questões Tur1, Tur2, Tur3, Tur4 e Tur5), houve uma aceitação de mais de 90% dos respondentes, sendo que a questão Tur2 (O projeto é um atrativo turístico interessante para os turistas que visitam Pelotas) alcançou o nível mais alto de concordância, com 369 respondentes, equivalente a 82,7% marcando a alternativa 05 (concordo totalmente), onde se concorda totalmente com a sentença.

Se forem considerados apenas os respondentes que se identificaram como visitantes de Pelotas, 48 pessoas, apenas se observam respostas nas opções 04 (concordo em parte) e 05 (concordo totalmente), mesmo considerado o baixo número de respondentes nesta categoria, se observa uma boa aceitação do projeto para os turistas que visitam a cidade de Pelotas. Se espera que com uma retomada de normalidade das atividades turísticas, se possa mensurar de forma mais significativa a aceitação do Cidade Como Tela entre os turistas.

Além da questão do turismo, se buscou através do grupo focal e do inquérito com os usuários do espaço público **verificar a influência das memórias urbanas na identidade e identificação do usuário do espaço público com o local**. Neste ponto também se considera um alcance do objetivo proposto. Em diferentes observações ficou bastante transparente esta relação. Em um de suas falas no grupo focal Berselli observa: “...uma forma da gente se identificar com o lugar e ver também a identificação, o pertencimento destas pessoas que relataram as histórias com o lugar”.

Em outra fala Berselli retoma o mesmo tema: “além de contar a história ele se expressava e tentava mostrar como uma pessoa que existia para o mundo, e ali ele viu uma janela, como uma oportunidade de pertencer realmente”. Se compreende que esta relação existe nas duas vias, tanto na de quem relembra seus acontecimentos e fortalece seus vínculos

com os locais de memórias quanto aquele que assiste e que passa a encarar cada espaço de forma diferente. Esta relação altera a percepção tanto do turista quanto do morador de Pelotas.

Minasi comenta sobre isto em sua fala final: “Então é a memória da cidade, é o que faz a cidade ser a cidade que é, e não outra, então tem esse mérito também, e é algo que precisa muito ser valorizado, a apropriação do espaço público pessoas...ver as pessoas usando o espaço e se sentindo parte daquele espaço, e as histórias trazem isso”. Tanto oferecer a possibilidade das pessoas contarem suas histórias quanto divulgar estas histórias, principalmente no local onde elas ocorreram causam sentimentos de identificação com a cidade e esta identificação, esta nova forma de olhar para os espaços urbanos pode vir a alterar a identidade do local.

O projeto Cidade Como Tela pode ser reaplicado em qualquer outra cidade do mundo, no entanto o resultado sempre será único, como únicas são as cidades e únicas são as histórias contadas. Quando observadas as opiniões dos usuários do espaço público, respondentes do inquérito, esta relação entre histórias urbanas com a identidade e a identificação com o espaço também se mostra acentuada. Tanto as opções que consideravam a partilha de memórias quanto as que consideravam o conhecimento de memórias de terceiros como fator de identificação foram de alta aceitação por parte dos respondentes.

A mudança na identidade do local também foi considerada por grande parte dos respondentes, a alternativa Ide7 (A relação com o espaço é alterada no momento em que conheço histórias que ali ocorreram) obteve um índice médio de 4,35, em uma escala Likert que oferecia opções de 01 (discordo totalmente) a 05 (concordo totalmente), ou seja, foi uma sentença bastante aceita pelos participantes. Embora se considere que a mudança de identidade de um local seja um processo lento, se percebe que a partilha de histórias urbanas contribui para esta mudança.

Tendo alcançado todos os objetivos específicos propostos para esta investigação, se volta a atenção para a pergunta de partida da pesquisa: **Pode a construção participativa e colaborativa de um espaço virtual de coleta, armazenamento e divulgação de histórias urbanas contribuir para a identificação do usuário do espaço público de Pelotas com o município e constituir-se em um atrativo turístico local?**

Ao longo da construção deste projeto e desta tese se buscou alcançar alguns pontos considerados chave para o Cidade Como Tela, o primeiro deles consistia em criar um espaço virtual participativo e colaborativo de coleta, armazenamento e divulgação de histórias urbanas narradas por quem as viveu. Podemos considerar este espaço como um museu virtual de histórias urbanas da cidade de Pelotas. A premissa que sempre norteou esta criação foi a de proposição de um espaço democrático, onde múltiplas vozes fossem ouvidas.

Se considera atingida em parte esta premissa, com a exposição do projeto nas ruas da cidade e o envio de convites de participação nos diferentes bairros da cidade, se conseguiu uma maior pluralidade nas histórias. No entanto, a pandemia acabou por não permitir que se fosse às ruas e se emprestasse ferramentas de gravação para aqueles que não possuem e que gostavam de participar, de narrar de suas memórias. Esta foi uma perda bastante sentida deste projeto, pois acredita-se que ações como estas, em diferentes locais da cidade, dariam mais voz a pessoas que normalmente têm mais barreiras para se expor.

Outra premissa buscada nesta tese era a da colaboração. Se a participação consistia por si em um elemento fulcral para o funcionamento do projeto (sem vídeos não haveria a necessidade de um espaço virtual para apresentá-los), a colaboração permitiria compreender melhor cada um dos acontecimentos narrados. Neste ponto algumas considerações precisam ser feitas. No caráter colaborativo como se esperava (respondendo alguma das histórias que já estava apresentada no sítio), duas histórias foram relatadas. No entanto, diversos relatos foram repetidos, sobre acontecimentos e personagens, o que contribui para uma percepção mais apurada dos mesmos.

Se crê que este objeto, este museu virtual criado no âmbito do projeto Cidade Como Tela possa ser considerado como um objeto artístico de cunho participativo e colaborativo, com participação voluntária, com criação de conteúdo e sem tempo definido em um espaço virtual que incentive tanto a participação quanto a colaboração. Acredita-se ter alcançado, ao longo das diferentes versões propostas para o sítio, estas qualidades. Como oportunidades para novas ações, neste ponto, estão a já discutida ausência de possibilidades de acessibilidade para pessoas com deficiência e a necessidade de instrumento próprio de gravação. Como pontos fortes a gratuidade tanto para a participação quanto para o acesso ao sítio e a facilidade de envio do conteúdo.

No que tange à cidade, foi possível observar nesta investigação que diferentes locais da cidade despertam memórias em seus habitantes, locais de passagem diária como ruas e avenidas, locais de permanência como praças ou a Praia do Laranjal, locais de atração como o mercado público municipal e o jockey club. Cada espaço destes proporciona nos usuários encontros, produções e reflexões (Lizuka, 2014, p.36). Se acredita que esta relação tenha ocorrido nesta tese, entre as produções do espaço no passado e seu uso presente, que ativam memórias fragmentadas e diversas.

Como salientado ainda no capítulo A Tela Em Branco, que abordou as questões relativas à cidade e ao espaço público, na fundamentação teórica deste trabalho, não era intenção buscar soluções para o aproveitamento do espaço público por grupos socialmente excluídos do processo de planejamento e construção das cidades, como discorrem Amanajás e Klug (2018).

No entanto, mesmo sem esta finalidade, o relato de um antigo morador de rua local trouxe também esta problemática ao projeto Cidade Como Tela, expondo as condições de invisibilidade desta população.

Se propôs aqui a possibilidade de (re)descobrir neste trabalho acontecimentos, personagens e, até mesmo, espaços que acabaram por se perder ao longo dos anos. Esta possibilidade é parte da importância considerada à salvaguarda destas memórias urbanas e de seus narradores. Se pergunta quantos espaços, histórias, acontecimentos, personagens não se perderam ao longo dos anos pela falta de registro ou de preocupação em ouvir a pluralidade de vozes que constituem a cidade? Quantas destas ainda podem ser registradas e comunicadas em projetos que alcancem um maior número de participantes? Se hoje praticamente todos os nossos movimentos são registrados (e publicados), isto não era realidade há 10, ou 50 ou 100 anos.

Outra consideração realizada nesta investigação foi o uso da memória urbana como elemento diferenciador do espaço. Estes acontecimentos e personagens envolvidos não possuem repetição em tempo e em espaço, são únicos, diferenciados e marcantes a ponto de serem lembrados, alguns mais de meio século depois, nos relatos coletados. O mesmo espaço, como observado, é visto de diferentes maneiras e cada pessoa constrói a sua versão tanto do local quanto do acontecimento ali vivido. Isto proporciona um atrativo tanto para o autóctone, que pode se identificar com outros relatos ou mesmo compreender a importância destes espaços para seus conterrâneos, quanto para turistas, que têm a sua disposição uma versão da história do município que visita, contada diretamente por quem a vivenciou.

Ainda na relação memória e turismo, um dos pontos de destaque descobertos nesta investigação, foi a semelhança entre os locais de memória dos participantes do projeto Cidade Como Tela e os locais de maior procura turística da cidade de Pelotas. Se acredita que esta relação esteja calcada no caráter cultural destes atrativos, bem como na circulação de pessoas nestes espaços, principalmente a Praça Coronel Pedro Osório, a avenida Bento Gonçalves e a Praia do Laranjal. Estes locais importantes do cotidiano, são denominados por Stangl (2008) como *vernacular memorials*, espaços de importância para a comunidade local, sem que tenham sido instituídos pelo Estado e sim pela memória dos cidadãos. Pudemos observar aqui neste projeto esta capacidade dos locais em se transformar naturalmente em lugares de memória por parte dos participantes.

Outra das conclusões alcançadas é sobre a virtualidade do turismo. Se neste trabalho concordamos com diversos autores elencados que definem o turismo como uma atividade que envolva deslocamento, também se propõe um atrativo que necessita do meio virtual para seu pleno funcionamento. Se acredita, no entanto, que a virtualidade possa funcionar como

complemento para a atividade turística e proporcionar ao visitante uma experiência mais marcante, completa e interessante em sua visita à cidade. Para além disso, o ambiente virtual proposto permite que o turista trabalhe em cocriação ao projeto, sendo capaz ele também de narrar suas próprias memórias e adicionar seu material ao sítio.

Cremos que este projeto, ao longo de sua execução nos últimos anos, marcada pela pandemia de Coronavírus e tudo que esta trouxe de dificuldades, mas também de possibilidades, tem suas potencialidades expostas ao longo destes últimos parágrafos do capítulo de Conclusão. No entanto foram observados, ao longo do percurso, alguns pontos que requerem melhoria. Entre estes podemos citar:

- As necessidades de alterações metodológicas – realizar um trabalho acadêmico, principalmente em nível de doutoramento, é uma tarefa que demanda constância e cumprimento rigoroso dos procedimentos metodológicos propostos. É, também, uma tarefa que está sujeita a correções de rumo, quando necessário. No entanto, as restrições causadas pela pandemia fizeram que este projeto, idealizado para ser construído com a participação popular, nas ruas da cidade de Pelotas, tivesse que ser totalmente redesenhado. Esta consideração levou à observação de um segundo ponto:

- O curto alcance na divulgação aos participantes, principalmente de bairros e localidades afastadas da parte central do município – com a mudança nos procedimentos metodológicos utilizados, o alcance aos participantes não se daria mais em contato direto do investigador com possíveis interessados em compartilhar suas memórias, tendo que em um primeiro momento depender dos cartazes e dos flyers de convite, estes distribuídos de forma proporcional à população. No entanto, tanto os elementos disruptivos de paisagem (posicionados nos locais onde ocorreram as histórias relatadas), quanto as execuções das atividades da caminhada exploratória e a aplicação do inquérito, ocorreram na região central do município (salvos alguns dos elementos colocados nos bairros Colônia (1 elemento), Porto (1 elemento), Laranjal (3 elementos), o que dificultou o acesso à informação para possíveis participantes de fora deste circuito. Outra questão de acesso também foi identificada com potencial para ser melhor trabalhada foi:

- Maiores ferramentas de acessibilidade para acesso às histórias no sítio virtual – esta fragilidade foi observada desde a primeira versão do sítio. Como havia o intuito de proporcionar o acesso mais democrático possível, esta consideração foi também transportada para o ambiente virtual. Uma das atualizações deste ponto foi a introdução de legendas nos vídeos, contribuindo para o acompanhamento do material por parte das pessoas com deficiências auditivas. Ajustes neste ponto ainda são necessários, para que o projeto cumpra em maior parte

esta perspectiva democrática de inclusão e para que todos possam participar da melhor maneira possível.

Sobre as indicações para futuras investigações, se acredita que todas as cidades possuam potencial de desenvolvimento de um projeto que colete, armazene e divulgue suas histórias urbanas. Se sugere que sejam mais aprofundadas as formas de participação dos interessados. Outro ponto que pode ser considerado é descobrir a motivação de futuros participantes em ter suas memórias salvaguardadas e divulgadas, bem como a sugestão de participação em outras mídias. Em relação às ações turísticas, seria interessante conhecer a aceitação e a disposição, por parte de turistas, de conhecer atrativos baseados em memórias urbanas, bem como a importância de espaços como estes para a divulgação de destinos. Outro ponto que se abre como possibilidade de investigação é a relação de cocriação entre projeto artístico e turistas, visando a construção de um elemento participativo, colaborativo e com apelo por visitação, que ao mesmo tempo tenha capacidade de entreter e também informar.

Ao longo destas mais de 300 páginas foram apresentados e discutidos temas como a memória, a narração, a arte participativa, a arte colaborativa, a cidade, as histórias urbanas, o turismo, resultado do deslocamento mas hoje com forte apelo virtual com o uso de novas tecnologias de informação e comunicação, a autenticidade e a experiência turística. Se demonstrou os procedimentos metodológicos escolhidos para a realização da investigação proposto. Se expôs os resultados obtidos nas diferentes etapas da investigação e da realização prática do projeto, que caminharam de forma concomitante e interrelacionada durante todo este processo, ambas contribuindo para o aprimoramento da outra.

Após estas deliberações se resgata o objetivo geral desta investigação que consistia em **compreender se a construção de um espaço virtual de histórias urbanas contribui para a identificação do usuário do espaço público pelotense e possui potencial turístico**. Se considera como alcançado uma vez que se pode perceber, ao longo do projeto tanto a identificação do usuário com o espaço, pelos relatos, participações e observações, como a vocação turística do projeto, expressa pela fala das participantes convidadas.

Este capítulo de conclusões encerra esta parte escrita, no entanto não encerra o projeto Cidade Como Tela que permanecerá aberto a coletar, armazenar e divulgar memórias urbanas da cidade de Pelotas, no extremo sul do Brasil. Estará sempre em constante evolução para proporcionar um espaço aberto, democrático, participativo e colaborativo, de interesse tanto para visitantes quanto para moradores da cidade dispostos a conhecer e a partilhar suas histórias, para que este acervo seja mantido e acessado por gerações vindouras, salvaguardando personagens, acontecimentos e locais do município que, de outra forma, poderiam ser perdidos ao longo do tempo.

Post Scriptum

O projeto Cidade Como Tela me acompanhou diuturnamente ao longo dos últimos anos, começou a ser criado ainda em Portugal durante as disciplinas do doutoramento em Artes dos Media da Universidade Lusófona do Porto. Na volta ao Brasil, ainda no final do ano de 2019, já trouxe na bagagem a ideia de como desenvolveria o trabalho, algum rascunho do desenho metodológico a ser seguido e muita vontade de me aprofundar nas histórias urbanas das ruas de Pelotas.

Em março de 2020 o Coronavírus, até então devastador em grande parte do mundo, porém observado somente via veículos de comunicação, tem seus primeiros casos no Brasil. Com eles, surgem as primeiras medidas restritivas de circulação e permanência nos espaços públicos, impossibilitando a realização do projeto da maneira idealizada. O contato com as pessoas, a escuta das histórias, a participação nos registros, tudo isto precisou ser redesenhado de maneira que possibilitasse a execução do projeto e não colocasse em risco a saúde do pesquisador e dos participantes.

Aceitar este processo de mudança não foi fácil, tampouco rápido. Os primeiros meses foram de total incerteza quanto aos rumos do projeto, da pandemia, da saúde e do próprio país. A medida que o tempo passava, as autoridades brasileiras, que deveriam proteger a população, agiam de forma a facilitar a propagação do vírus, incentivar remédios comprovadamente ineficazes, minimizar a importância de medidas protetivas e desacreditar aqueles que através da ciência buscavam informar e auxiliar os brasileiros, isto, aliado a uma doença que contaminava e vitimava amigos e familiares, me fez entrar em um processo de tristeza e desesperança que impactou na construção deste trabalho.

Durante três meses obrigados a permanecer em casa, sem sair para realizar compras ou praticar exercícios, na companhia de um filho de dez anos, o qual agradeço diariamente por ser capaz de manter a sanidade, e de dois gatos, fui perdendo as forças para a realização de tarefas, desde as rotineiras, como o serviço da casa, até as acadêmicas e profissionais. A apresentação do relatório intercalar, para um júri de professores da Universidade Lusófona do Porto e de um professor convidado, marcou o reestabelecimento de construção deste projeto, que ainda passaria por altos e baixos até o momento de sua entrega.

Graças a minha professora orientadora, Andreia Pinto de Sousa, a quem expresso aqui também minha gratidão pelo empenho, pela empatia, pela compreensão do momento que passávamos e, principalmente, por me iluminar caminhos que permitissem dar prosseguimento a este trabalho, que foram realizadas (re)construções de rumos. Ao possibilitar contato (mesmo que remoto) com pessoas interessadas em participar do projeto, em partilhar suas histórias e

colaborar na construção do trabalho, foi que ouvi uma frase de uma participante que daria sentido a toda a tarefa até então: “lembrar destas minhas histórias fez com que, mesmo eu presa em casa, pudesse ter por alguns minutos a sensação de liberdade e de aproveitamento da minha cidade. Foi como se eu pudesse sair do que estamos vivendo e viajar através das minhas memórias para outro tempo.”

Este ponto foi determinante para me motivar a concluir o projeto e perceber que ele poderia servir mais do que um museu digital de memórias urbanas, um acervo de personalidades, fatos e locais da cidade ou até um atrativo turístico. Poderia servir para lembrar de pessoas que já não estão mais conosco, pessoas que perdemos e que vivem em nossas memórias. Servir para possibilitar que, mesmo durante alguns minutos, os participantes pudessem se liberar dos sentimentos que a pandemia trouxe e mergulhar em reminiscências que lhes fossem importantes.

Este texto final vem para mostrar que, após praticamente dois anos de desenvolvimento do projeto em via remota, pude, no começo do ano de 2022, com o abrandamento das restrições no espaço público, finalmente estar na rua e ouvir histórias urbanas dos cidadãos pelotenses. Pude apresentar o projeto, acolher e ser acolhido por pessoas dispostas a partilhar suas histórias, a conhecer as histórias de outros e a construir uma memória urbana pelotense (Figura 136).



Figura 131 - o projeto no espaço público – acervo do autor.

Realizar esta ação, mesmo que após toda a construção do projeto de investigação, dos elementos práticos que compõem o Cidade Como Tela, das ações metodológicas utilizadas como as caminhadas exploratórias, o grupo focal e o inquérito com usuários do espaço público,

mostrou que o projeto ainda tem muito que crescer e pode se consolidar como algo de permanência para a cidade.

Agradeço a todos que leram e acompanharam até aqui, este trabalho é fruto de dedicação, esforço e comprometimento. Encerrá-lo é, ao mesmo tempo, uma tarefa prazerosa e difícil e, para tal, me utilizo das palavras do escritor uruguaio Eduardo Galeano (1993, p.4) e do que este projeto almeja ser:

“Um caçador de vozes, perdidas e verdadeiras vozes que andam espalhadas por aí. A memória que merece resgate está pulverizada. Se explodiu em pedaços”.

Referências Bibliográficas:

- Aasman, S. (2020) Unlocking multiples histories of amateur media: from micro- to macro-histories. *Screen*. 61 (1), 157 – 166. <https://doi.org/10.1093/screen/hjaa011>
- Abreu, J. G. R. P. de (2005) A Escultura no Espaço Público do Porto no Século XX. Biblioteca De La Universitat De Barcelona.
- Adichie, C. (2019) O perigo de uma história única (C. E. Carvalho, Trad.). Companhia das letras.
- Agnew, J. A. (1987) Place and politics: the geographical mediation of state and Society. Allen and Unwin.
- Albuquerque, E., Pedroso, F., Melo, Z. (2012) Hélio Oiticica, propositos de práticas: teoria crítica sobre o parangolé, nova objetividade e tropicália. *Palíndromo* 4 (8). <https://doi.org/10.5965/2175234604082012064>.
- Alcopley, L. (1969) On arts fashions and the artist's preoccupation with science. *Leonardo*. Vol. 2, 161-162. <https://doi.org/10.2307/1572022>
- AL-Khalifa, H. S. (2011) An M-Learning System Based on Mobile Phones and Quick Response Codes. *Journal of computer science*. 7(3), 427–430. <https://doi.org/10.3844/jcssp.2011.427.430>
- Altman, I. & Low, S. M. (Org.). (1992) Place attachment. Springer. <http://doi.org/10.1007/978-1-4684-8753-4>
- Amanajás, R. & Klug, L. (2018) Direito à cidade, cidades para todos e estrutura sociocultural urbana. In M. A. Costa; m. Thadeu & favarão, C. B. (Orgs.) *A nova agenda urbana e o Brasil: Insumos para a construção e desafios para a sua implementação*. (29-44). Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada.
- Aquino, R. (2016) Arte participativa, mediação cultural e práticas colaborativas: perspectivas para uma curadoria expandida. *Repositório*. 19 (27), 90-103. <https://doi.org/10.9771/r.v0i0.20616>
- Ardenne, P. (2002) *Un arte contextual: creación artistica en medio urbano, en situación, de intervención, de participación*. Cendeac
- Arefi, M. (1999). Non-Place and placelessness as narratives of loss: rethinking the notion of place. *Journal of Urban Design*. 4(2) 179-193. <https://doi.org/10.1080/13574809908724445>
- Arendt, H. (2007) *A condição humana* (R. Raposo, trad.) Editora forense universitária.
- Aries, p. (1981). A família e a cidade. In velho, g; figueira, S. A. (Orgs.). *Família, psicologia e sociedade*. Campus.
- Ashworth, g. J. & graham, b. J. (2005) *Senses of place – Senses of time*. Routledge
- Assi, E. (2000) Searching for the concept of authenticity: implementation guidelines, *Journal of Architectural Conservation*, 6(2), pp. 60–69.
- Atton, C. (2001) The mundane and it's reproduction in alternative media. *Journal of mundane behavior*, 3 (1).
- Augé, M. (2012) *Não-lugares: Introdução a uma antropologia da sobremodernidade*. Letra Livre
- Bahktin, M. (2010). Questões de literatura e de estética (A teoria do romance). (A. F. Bernardini, trad.) 6 ed. Hucitec.

- Baião, j. M. G. (2009) *Museus de Museus. Uma reflexão. Proposta para uma definição*. (Dissertação de mestrado, Universidade Nova de Lisboa). Repositório da Universidade Nova – RUN.
- Bakos, M. (1982) RS: Escravidão & abolição. Mercado Aberto.
- Barbieri, L.; Bruno, F.; Muzzupappa, M. (2017) Virtual museum system evaluation through user studies. *Journal of Cultural Heritage*. 26, 101-108. <https://doi.org/10.106/j.culher.2017.02.005>
- Barboza, S. I. S.; Carvalho, D. L. T.; Soares Neto, J. B.; Costa, J. F. (2013) Variações de mensuração pela escala de verificação: uma análise com escalas de 5, 7 e 11 pontos. *Teoria e prática em administração*, 3 (2), 99-120. <https://doi.org/10.21714/2238-104X2013v3i2-15413>
- Barnwell, A. (2019). Convict shame to convict chic: Intergenerational memory and family histories. *Memory Studies*, 12(4), 398–411. <https://doi.org/10.1177/1750698017709870>
- Barry, D & Elmes, M. (1997) Strategy Retold: Toward a Narrative View of Strategic Discourse. *The Academy of Management Review*, 22 (2), 429-452. <https://doi.org/10.2307/259329>
- Barthes, R. (2008) *Análise Estrutural da Narrativa* (M. Z. B. Pinto, Trad.). Petrópolis: Vozes 5ª ed.
- Bartlett, F.C. (1932). *Remembering: A study in experimental and social psychology*. Cambridge University Press.
- Bartoly, F. (2011) Debates e perspectivas do lugar na geografia. *GEOgraphia*, 13 (26), 66-91 . <https://doi.org/10.22409/GEOgraphia2011.v13i26.a13625>
- Baudrillard, J. (1983) *Simulations*. Semiotext(e)
- Bauman, Z. (2000). *Modernidade e ambivalência* (M. Penchel, Trad.). Jorge Zahar.
- Benjamin, W. (1985). Sobre o conceito da história. In: *Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política, ensaios sobre literatura e história da cultura* (S. P. Rouanet, Trad) Brasiliense.
- Benjamin, W. (1987). A imagem de Proust. In: *Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política, ensaios sobre literatura e história da cultura* (S. P. Rouanet, Trad) Brasiliense.
- Benjamin, W. (1994) *Magia e técnica, arte e política* (S. P. Rouanet, Trad) Brasiliense.
- Benko, G. (1995) *Economia, espaço e globalização, na aurora do século XXI* (A. P. Danesi, Trad). Hucitec.
- Bernardo, E. (2013) *Uma introdução ao turismo: conceitos, classificações, tipologias*. Centro de Investigação e Estudos de Sociologia – CIES. Instituto Universitário de Lisboa
- Bernat, I. (2021) *Encontros com o griot Sotigui Kouyaté*. Pallas
- Bertella, g. (2014). The co-creation of animal-based tourism experience. *Tourism Recreation Research*, 39 (1), 115–125. <https://doi.org/10.1080/02508281.2014.11081330>
- Binkhorst, E. (2005) The experience economy and criativity, towards the co-criation tourism experience. Atlas annual conference: tourism, criativity and development – Barcelona.
- Bishop, c. (2012) *Artificial Hells: participatory art and the politics of spectatorship*. Verso.
- Bishop, R. (1982) *The perception and importance of time in architecture* (Tese de Doutoramento, University of Surrey). Epubs.

- Biz, A. A. (2003) *As agências de viagens brasileiras frente à tecnologia de informação: o papel do GDS – Global Distribution System Amadeus nas atividades das agências de viagens*. (Dissertação de Mestrado, Universidade do Vale do Itajaí). Banco de teses e dissertações Univali
- Bogalheiro, M. (2021) A cidade e a natureza tectônica das imagens. In. M. Bogalheiro, I. Babo, & Cardoso, J. S. (Orgs) *Expressões visuais disruptivas no espaço público*. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas.
- Borja, J.; Muxi, Z. (2003) *El espacio publico, ciudad y ciudadanía*. Electa
- Bosi, E. (1979) *Memória e Sociedade: lembranças de velhos*. Tao
- Boullón, R. C. (2002) *Planejamento do espaço turístico* (J. V. Baptista, Trad.), EDUSC.
- Bourriaud, N. (2009) *Estética relacional*. Martins Fontes.
- Brandão, D. C. (2014) *Museum of Ransom: towards a system for the aggregation and interpretation of contemporary participatory video as contextual cultural heritage*. (Tese de doutorado, Universidade do Porto). Repositório aberto da Universidade do Porto.
- Braga, D. C. (2007) *Planejamento turístico: teoria e prática*. Campus.
- BRASIL. Ministério do Turismo. Coordenação Geral de Regionalização. Programa de Regionalização do Turismo (2007) - Roteiros do Brasil: Módulo Operacional 7. Roteirização Turística. Ministério do Turismo.
- Brewer, W.F. (1986). What is autobiographical memory? In D.C. Rubin (Org;), *Autobiographical memory* (pp. 25–49). Cambridge University Press.
- Brod, R. A. (2014) Design e identidade cultural: aproximação para uma reflexão contemporânea. Anais do III Congresso Internacional de Marcas/Branding.
- Brown, R. & Kulik, J. (2000). Flashbulb memories. Em U. Neisser & I. E. Hyman (Eds.), *Memory observed: Remembering in natural contexts*. Worth Publishers.
- Bruner, J. (2014) *Fabricando histórias: direito, literatura, vida*. Letra e voz.
- Buhalis, D. (2020) Technology in tourism-from information communication technologies to eTourism and smart tourism towards ambient intelligence tourism: a perspective article. *Tourism Review* 75 (1), 267–272. <https://doi.org/10.1108/TR-06-2019-0258>
- Buhalis, D. & O’connor, P. (2005) Information communication technology revolutionizing tourism. *Tourism Recreation Research*, 30 (3), 7-16. <https://doi.org/10.1080/02508281.2005.11081482>
- Burgess, J. (2007) Hearing ordinary voices: cultural studies, vernacular creativity and digital storytelling. *Continuum: Journal of media and culture studies*, 20 (2), 201-214. <https://doi.org/10.1080/10304310600641737>
- Busser, J. & Shulga, L. (2018). Co-created value: multidimensional scale and nomological network. *Tourism Management*, 65, 69-86. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2017.09.014>
- Busser, J., & Shulga, L. (2019) Role of commercial friendship, initiation and co-creation types. *Journal of Service Theory and Practice*, 29 (4), 488-512. <https://doi.org/10.1108/JSTP-12-2018-0290>.
- Calvagno, M. & Dalli, D. (2014) Theory of value co-creation: a systematic literature review. *Managing service quality*, 24 (6), 643-683.
- Calvino, I. (1984) *As cidades invisíveis*. Companhia das letras.
- Camper, F. (1986) Some notes on the home movie. *Journal of film and vídeo*, 38 (3/4), 9-14. <http://www.jstor.org/stable/20687731>

- Campos, R. (2021) A parede é a coisa política por excelência. In. M. Bogalheiro, I. Babo & J. S. Cardoso (Orgs) *Expressões visuais disruptivas no espaço público*. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas.
- Campos, K. C. (2016) Nossas vidas contam histórias: crianças narradoras (Tese de doutoramento, Universidade Federal de Santa Catarina. Repositório Institucional UFSC.
- Campos, A. C., Mendes, J., Oom Do Valle, P. & Scott, N. (2015) Co-creation of tourist experiences: a literature review. *Current Issues in tourism*, 21 (4), 369-400. <https://doi.org/10.1080/13683500.2015.1081158>.
- Canclini, N. G. (1982) *As culturas populares no capitalismo*. Brasiliense.
- Canevacci, M. (1993) *A cidade polifônica: ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana* (C. Prada, Trad), Studio Nobel
- Carlos, A. F. A. (2007) *O Espaço Urbano: Novos Escritos sobre a Cidade*. Faculdade de filosofia, letras e ciências humanas – Universidade de São Paulo.
- Castells, M. (1977). *The urban question*. Edward Arnold.
- Chung, N., Lee, H., Ham, J. & Koo, C. (2021) Smart Tourism Citie's Competitiveness Index: A conceptual model. In. W. Wörndl, C. KOO & STIENMETZ, J. L. (Orgs.) *Information and communication Technologies in tourism 2021*. Proceedings of the ENTER 2021 eTourism conference, January 19-22. Springer.
- Clara, I.; Correa, R. F. (2021) Realidade virtual e realidade aumentada no setor do turismo: o caso específico dos museus portugueses. In. A. P. BORGES, & E. VIEIRA (Orgs.) *Proceedings of the international workshop tourism and hospitality management*
- Coccia, E. (2016) O bem nas coisas: A publicidade como discurso moral. J. L. ROSA & P. A. H. PAIXÃO, (Orgs). Lisboa: Fundação Carmona e Costa
- Cohen, E. (1979) Rethinking the sociology of tourism. *Annals of Tourism Research*, 6, 18-35. [https://doi.org/10.1016/0160-7383\(79\)90092-6](https://doi.org/10.1016/0160-7383(79)90092-6).
- Cohen, E. (1995) Contemporary Tourism - Trends and Challenges: Sustainable Authenticity or Contrived Post-modernity? In. R. Butler & D. Pearce (Orgs) *Change in Tourism: People, Places, Processes*. Routledge.
- Conway, M. A.; Pleydell-Pearce, C. W. (2000). The construction of autobiographical memories in the self-memory system. *Psychological Review*, 107(2), 261-288. <https://doi.org/10.1037/0033-295x.107.2.261>
- Correa, R. L. (2003) O espaço urbano. Ática.
- Costa, F. (2011) *Mensuração e desenvolvimento de escalas: aplicações em administração*. Ciência Moderna
- Coutinho, C. P., Sousa, A., Dias, A., Bessa, F., Ferreira, M. J. & Vieira, S. (2009) Investigação-acção: metodologia preferencial nas práticas educativas. *Psicologia, educação e cultura*, 13 (2), 455-479. <http://hdl.handle.net/1822/10148>
- Cox, G. W. The role of competition in the Evolution of migration. *Evolution* 22(1), 180-192.
- Debus, M. (1997) *Manual para excelência em la investigacion mediante grupos focales*. Academy for Educational Development
- De Certeau, M. (1994) *A invenção do cotidiano: artes de fazer*. Petrópolis: vozes.
- De Kreek, M. (2016) *Collective empowerment through local memory websites: balancing between group interest and common good*. (Tese de doutorado, Amsterdam University of Applied Sciences). HAN Repository.

- Dercon, C. (1998). *Hélio Oiticica (catálogo)*. Rio de Janeiro. Centro de Arte Hélio Oiticica.
- Djurica, M. & Djurica, N. (2010) Tourism destinations marketing management. Tourism & hospitality management conference proceedings, 890-901.
- Domingues, A. (2021) Paredes que falam. In. M. BOGALHEIRO, I. BABO & J. S. CARDOSO (Orgs.) *Expressões visuais disruptivas no espaço público*. Edições Universitárias Lusófonas.
- Donald, M. (1991). *Origins of the modern mind: Three stages in the evolution of culture and cognition*. Harvard University Press.
- Dokchan, T., Sapachai, J., Samkamnil, S., Pinwhan, S. & Chaichoke, Y. (2020) The development of a model of interpretations of historical tourism with QR Code system for a self-reliance on information perception at Wat Phra Pathom Chedi Ratcha Wora Maha Wihan, Muang District, Nakhon Pathom Province. Anais da 12th NPRU National Academic Conference. Nakom Pathom -Tailândia
- Dudai, Y; Edelson, M. G. (2016). Personal memory. Is it personal, is it memory? *Memorie Studies*. 9 (3), 275-283. <https://doi.org/10.1177/1750698016645234>
- Ek, R., Larsen, J., & Hornskov, S. B. (2012). A dynamic framework of tourist experiences: Space– time and performances in the experience economy. *Scandinavian Journal of Hospitality and Tourism*, 8 (2) 122-140. <https://doi.org/10.1080/15022250802110091>
- Evans, J. & Jones, P. (2011) The walking interview: methodology, mobility and place. *Applied geography*, 31 (2), 849-858. <https://doi.org/10.1016/j.apgeog.2010.09.005>
- Felix, R. (2011) The impact of scale width on responses for multi-item, self-report measures. *Journal of targeting, measurement and analysis for marketing*, 19, 153-164. <https://doi.org/10.1057/jt.2011.16>
- Fern, E. F. (2001) *Advanced focus group research*. Thousand Oaks.
- Ferrara, L d'A. (1981) *A estratégia dos signos*. Perspectiva
- Ferrara, L. d'A. (2008) *Comunicação espaço cultura*. Annablume.
- Finnegan, R. (1998) *Tales of the city: a study of narrative and urban life*. Cambridge University Press
- Flach, A. B. (2013) *Vozes da memória: o Contador de histórias em narrativas orais urbanas*. (Tese de doutoramento, Universidade Federal do Rio grande do Sul). Repositório digital da UFRGS.
- Flick, U. (2004) *Uma introdução à pesquisa qualitativa*. (S. Netz, trad.). Bookman
- Fonseca, J. J. S. (2002) *Metodologia da pesquisa científica*. Universidade Estadual do Ceará.
- Forest, F. (1998) *Pour un art actuel: l'art à l'heure d'internet*. L'harmattan.
- Francisco, M. D. (2005) Espaço público urbano: oportunidade de identidade urbana participada. Associação Portuguesa de Geógrafos. http://www.apgeo.pt/files/docs/CD_X_Coloquio_Iberico_Geografia/pdfs/053.pdf
- Galeano, E. (1993) *Ser como eles*. Revan.
- Galvagno, M. & Dalli, D. (2014) Theory of value co-creation: a systematic literature review. *Managing Service Quality*, 24 (6), 643-683. <https://doi.org/10.1108/MSQ-09-2013-0187>.
- Gehl, J. (2011) *Life Between Buildings: using public space*. Island Press.
- Gil, A. C. (2008) *Como elaborar projetos de pesquisa*. 5ª ed. Atlas.

- Goffmann, E. (1959) The moral career of the mental patient. *Psychiatry*, 22, 123-142. <https://doi.org/10.1080/00332747.1959.11023166>
- Goffmann, E. (2002) *A representação do eu na vida cotidiana* (M. C. S. Raposo, Trad.). Vozes
- Goffman, E. (2012) *Ritual de Interação: ensaios sobre o comportamento face a face* (F. R. R. Silva, Trad.). Vozes.
- Gomez-Oliva, A., Alvarado-Urbe, J., Parra-Meroño, M. C. & Jara, A. J. (2019) Transforming communication channels to the co-creation and diffusion of intangible heritage in smart tourism destination: Creation and testing in Ceutí (Spain). *Sustainability*, 11 (14), 38-48. <https://doi.org/10.3390/su11143848>
- Gondar, J. (2008) memória individual, memória coletiva, memória social. *Morpheus*. 7 (13) <http://www.seer.unirio.br/morpheus/article/view/4815>
- Gondim, S. M. G. (2003) Grupos focais como técnica de investigação qualitativa: desafios metodológicos. *Paidéia*, 12 (24), 149–161. <https://doi.org/10.1590/SO103-863X2002000300004>
- González, J. A. M. (2011). Marketing Turístico Online. *Turismo y Desarrollo Local*, 4 (9), <https://EconPapers.repec.org/RePEc:erv:turdes:y:2011:i:9:24>.
- Gould, M. R. & Silverman, R. (2013) Stumbling upon history: collective memory and the urban landscape. *GeoJournal*. 78 (5), 791-801. <https://doi.org/10.1007/s10708-012-9466-6>.
- Graça, M. S. (2013) O novo espaço público: conflito e convivência entre esferas públicas e privadas em Portugal e na Europa. *Revista Abaco*, 1 (75), 41-55.
- Grau, O., Haller, S., Hoth, J., Rühse, V., Schiller, D. & Seiser, M. (2019) Documenting Media Art: An archive and bridging thesaurus for mediaarthistories. *Leonardo*, 52 (5), 435-441. https://doi.org/10.1162/LEON_a_01482
- Gretze, U., Fuchs, M., Baggio, R., Hoepken, W., Law, R., Neidhardt, J., Pesonen, J., Zanker, M. & Xiang, Z. (2020) e-tourism beyond COVID-19: a call for transformative research. *Information Technology and tourism* 22; 187-203. <https://doi.org/10.1007/s40558-020-00181-3>
- Grey, C; O'toole, M. (2018) The placing of identity and the identification of place: “place-identity” in community lifeboat. *Journal of Management Inquiry*. 29 (2), 206-219. <https://doi.org/10.1177/1056492618768696>
- Guattari, F. (2012) *Caosmose: um novo paradigma estético* (A. L. Oliveira & L. C. Leão, Trad.) Ed 34.
- Guerreiro, A. J. (2016) A questão da autenticidade – do objetivismo à fenomenologia do turismo. Anais do IX Congresso Português de Sociologia – Portugal, território de territórios. Universidade do Algarve.
- Guimarães, F., Figueiredo, M. & Rodrigues, J. (2015) Realidade aumentada e transmedia storytelling em museus e património cultural: artefato digital I-lugar. Anais da 7th International Conference on Digital Arts (ARTECH). Bidarra, J., Eça, T., Tavares, R., Leote, R., Pimentel, L., Carvalho, E. & Figueiredo, M. (Orgs)
- Gutiérrez, I., Lopes, I. M. & Rodriguez, V. (2020) A importância da utilização do QR Code no turismo em Portugal: A perceção do visitante à cidade de Bragança. Anais da 15th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI) – Sevilha, Espanha.
- Hair, J. F., Babin, B., Money, A. & Samouel, P. (2005) Fundamentos de métodos de pesquisa em administração (L. B. Ribeiro, Trad.). Bookman.
- Halbwachs, M. (2006). *A memória coletiva*. São Paulo: Ed. Centauro.
- Hargittai E. & Jennrich K. (2016) *The Online Participation Divide*. In: M. Lloyd & L. Friedland (Orgs) *The Communication Crisis in America, And How to Fix It*. Palgrave Macmillan.

- Harvey, D. (2008) *The right to the city*. Oxford University Press
- Hassan, H. A. (2011) *Tecnologias de informação e turismo* (Dissertação de Mestrado, Universidade de Coimbra). Repositório Institucional da Universidade de Coimbra.
- Heinich, N. (2001) *A sociologia de Norbert Elias*. EDUCS
- Henshaw, V. (2014). *Urban Smellscapes: Understanding and Designing City Smell Environments*. Routledge.
- Herrera, A. V. (2011) Artes participativas en sectores populares del entorno urbano: casos de Colombia y Mexico. *Revista de Artes Visuales*, 8.
- Hess, E. (1995) Guerrilla Girl Power: why the arts world needs a conscience. In N. Felshin (org.) *But it is art? The spirit of art activism*. Bay Press.
- Hildebrand, L. (2007) YouTube: where cultural memory and copyright converge. *Film Quarterly*. N. 61 (1) 48-57. <https://doi.org/10.1525/fq.2007.61.1.48>
- Hirst, W. & Echterhoff, G. (2012) Remembering in conversations: the social sharing and reshaping of memories. *Annual Review of Psychology* 63, 55–79. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-120710-100340>
- Hjorth L. & Pink S. (2014) New visualities and the digital wayfarer: reconceptualizing camera phone photography and locative media. *Mob Media Commun* 2 (1), 40–57. <https://doi.org/10.1177/2050157913505257>
- Hontogianni, K. & Alepis, E (2020) Smart tourism: state of arte and literature review for the last six Years. *Array*, 6. <https://doi.org/10.1016/j.array.2020.100020>
- Horak, J.C. (1998) Out of the attic: archiving amateur films. *Journal of film preservation*. 58, 50-53.
- Hussein, H. (2011) *Tecnologias de informação e turismo: e-tourism*. (Dissertação de mestrado, Universidade de Coimbra). Estudo Geral.
- Hutcheon, L. (1991). “Metaficção historiográfica: ‘O Passatempo do tempo passado’” In: Hutcheon L. (Org) *Poética do Pós-Modernismo. História, teoria e ficção* (R. Cruz, Trad.). Imago.
- Huyssen, A. (2000) *Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia*. Aeroplano.
- Iglesias-Sanchez, P. P., Correia, M. B., Jambrino-Maldonado, C. & Heras-Pedrosa, C. De Las (2020) Instagram as a co-creation space for tourist destination image-building: Algarve and Costa del Sol case studies. *Sustainability*, v.12 (7) 27-93. <https://doi.org/10.3390/su12072793>
- Ihamäki, P. (2012). Geocachers: The creative tourism experience. *Journal of Hospitality and Tourism Technology*, 3 (3), 152–175. <https://doi.org/10.1108/17579881211264468>
- Indovina, F. (2002) Public Spaces: topics on its change. *Cidades – comunidades e territórios*. 5, 119-123. <https://revistas.rcaap.pt/cct/>
- Jackle, J. A. (1987) *The visual elements of landscape*. The University of Massachusetts Press.
- Jackson, P. (1980) A plea for cultural geography. *Area*, 12(2), 110-113.
- Jenkins, H. (2015) *Cultura da convergência*. (S. Alexandria, Trad.). Aleph
- Jenkins, H., Green, J. & Ford, S. (2014) *Cultura da conexão: criando valor e significado por meio de mídia propagável* (S. Alexandria, Trad.). Aleph

Jenkins, H., Ito, M. & Boyd, D. (2016) Participatory culture in a networked era: a conversation on youth, learning, commerce and politics. Polity Press.

Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robinson, A. J. & Weigel, M. (2006) *Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st century. Building the field of digital media and learning*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation

Jimenez, M. A. S., Allés, M. T. F. & Franco, J. J. M-T. (2018) Revisión teórica de la relevancia de las nuevas tecnologías de la comunicación (tic) en el sector turístico. TURyDES – Revista turismo y desarrollo local, 11 (24).

Kester, G. (2004) *Conversation Pieces: community + communication in modern art*. Berkeley & Los Angeles University, University of California Press.

Knoblauch, H. & Schnettler, B. (2012) Videography: analysing video data as a “focused” ethnography and hermeneutical exercise. *Qualitative research*, 12 (3), 334-356.
<https://doi.org/10.1177/1468794111436147>

Kontogiannis, A. & Alepis, E. (2020) Smart tourism: state of the art and literature review for the last six years. *Array*, 6, <https://doi.org/10.1016/j.array.2020.100020>

Kristensen, L. K. (2018). "Peeling an onion": Layering as a methodology to promote embodied perspectives in video analysis. *Video Journal Of Education And Pedagogy*, 3 (3) <https://doi.org/10.1186/s40990-018-0015-1>

Kumar, V., Aksoy, L., Donkers, B., Venkatesan, R., Wiesel, T. & Tillmanns, S. (2010) Undervalued or overvalued customers: capturing total customer engagement value. *Journal of service research*, 13 (3), 297-310. <https://doi.org/10.1177/1094670510375602>.

Lakatos, E. M. & Marconi, M. A. (2003) Fundamentos de metodologia científica. 5ª ed. Atlas.

Lam, L. (2011) *Arts: A Science Matter*. World Scientific.

Lamsfus, C., Martin, D., Alzua-Sorzabal, A, & Torres-Manzanera, E. (2015) *Smart tourism destinations: an extended conception of smart cities focus on human mobility. Information and communication Technologies in tourism*, Springer International Publishing

Leal, A. (2011) Cultura e Memória: percepções das lembranças re-existent no tempo. *Geo UERJ*. 2 (22), 350-361. <https://doi.org/10.12957/geouerj.2011.245>

Leal, J. M. (2011) *Produção acadêmico-científica [recurso eletrônico]: a pesquisa e o ensaio/Universidade*. Universidade do Vale do itajaí.

Lefebvre, Henri. (2008) *O direito à cidade* (R. E. Frias, Trad.). Centauro.

Le Goff, J. (1990) *História e memória* (B. Leitão, Trad.). Editora da Unicamp.

Leibowitz, J. R. [2008] *Hidden Harmony: The Connected Worlds of Physics and Art*. Johns Hopkins University Press.

Lepetit, B. (2001) Por uma nova história urbana. Edusp.

Lewicka, M. 2011. Place attachment: How far have we come in the last 40 years? *Journal of Environmental Psychology* 31 (3), 207-230. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2010.10.001>

Lin, N., Zheng, X., Sun, H. & Tan, X. (2013) Two-dimensional bar code out-of-focus deblurring via the Increment Constrained Least Square filter. *Pattern Recognition Letters* 34 (2), 124-130. <https://doi.org/10.1016/j.patrec.2012.09.006>

- Lippard, L. R. (1997) *The Lure of the local: senses of place in a multicentered society*. The New Press.
- Lizuka, S. D. V. (2014) Cor do lugar: identidade e memória. (Tese de doutoramento, Universidade de São Paulo). Biblioteca digital de teses e dissertações da USP.
- Loch, C. (2014) Do graffiti à ciberintervenção urbana interativa. (Tese de Doutorado, Universidade de Brasília). Repositório institucional da UNB
- Loftus, E.F. (2005) Planting misinformation in the human mind: a 30-year investigation of the malleability of memory. *Learning & Memory* 12 (4), 361–366. <https://doi.org/10.1101/lm.94705>.
- Lomax, H. & Casey, N. (1998) Recording social life: reflexivity and video methodology. *Social Research Online*, 3 (2). <https://doi.org/10.5153/sro.1372>
- Lopez de Avila, A. (2015) Smart destinations: XXI century tourism. In ENTER2015 conference on information and communication technologies in tourism, Lugano, Switzerland (pp. 4-6).
- Loureiro, L. M. N. S. (2011) O ecrã da identificação (Tese de Doutoramento, Universidade do Minho). Repositório Institucional da Universidade do Minho.
- Lowenthal, D. (1979) Environmental perception: preserving the past. *Progress in geography*, 3 (4), 549-559. <https://doi.org/10.1177/030913257900300404>
- Lugo, K. M. C.; Menasza, I. J. C. (2019) *Diagnóstico estratégico para mejorar la experiencia del turista alojado en el centro histórico de la ciudad de Cartagena de Indias*. (Dissertação de Mestrado, Universidad Tecnológica de Bolívar). Repositorio UTB.
- Lüneburg, B. (2018) *TransCoding: from “highbrow art” to participatory culture*. Culture & Theory.
- Lutz, C., & Hoffmann, C. P. (2017). The dark side of online participation: exploring non-, passive and negative participation. *Information, Communication & Society*, 20(6), 876-897. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2017.1293129>
- Lynch, K. (1982) *A imagem da cidade* (M. C. T. Afonso, Trad.). Edições 70.
- Macedo, S. S. (1995) Espaços livres. *Paisagem e Ambiente*, (7), 15-56. <https://doi.org/10.11606/issn.2359-5361.v0i7p15-56>
- Maccannell, D. (1973) Staged authenticity: arrangement os social space in tourist settings. *American Journal of Sociology*, 79 (3). <https://www.jstor.org/stable/2776259>
- Maccartney, G. & Chen, Y. (2019) Co-creation tourism in na ancient chinese town. *Journal of China tourism research*, 16, 159-182. <https://doi.org/10.1080/19388160.2019.1596856>
- Magasic, M (2021) Touristic Consumption as “Sitesharing”: Unpacking the Smart Tourism Paradigm from na internet studies perspective. In. Wörndl, W., Koo, C. & Stienmetz, J. L. (Orgs) *Information and communication Technologies in tourism 2021*. Proceedings of the ENTER 2021 eTourism conference, January 19-22, 2021. Springer
- Malhotra, N. (2001) *Pesquisa de marketing: uma orientação aplicada*. (N. Motingelli & A. A. de Farias, Trad). Bookman.
- Mandelbaum, J. (2003). How to “do things” with narrative: a communication perspective on narrative skill. In: Greene, J. O. & Burleson, B. R. (Orgs) *Handbook of communication and social interaction skills. Mahwah*. Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Mandelbrojt, J. (1994) Art and science: similarities, differences and interactions. *Leonardo*, 27 (3), 179-180. <https://www.muse.jhu.edu/article/607950>.

- Marandola Jr, E., Holzer, W. & Oliveira, L. (2012) *Qual o espaço do lugar? Geografia, epistemologia, fenomenologia*. Perspectiva
- Marconi, M. A. & Lakatos, E. V. (2003) *Fundamentos de metodologia científica*. 5ª Edição. Atlas.
- Mathisen, L. (2013). Staging natural environments: A performance perspective. *Advances in Hospitality and Leisure*, 9, 163–183. [https://doi.org/10.1108/S1745-3542\(2013\)0000009012](https://doi.org/10.1108/S1745-3542(2013)0000009012)
- Masterson, V. A., Stedman, R. C., Enqvist, J., Tengo, M., Giusti, M., Wahl, D. & Svedin, U. (2017) The contribution of sense of place to social-ecological systems research: a review and research agenda. *Ecology and Society* 22 (1), 49-66.
- Matos, D. M. (2014) Cildo Meireles: espaços, modos de usar. (Tese de doutorado, Universidade de São Paulo). Biblioteca digital de teses e dissertações da USP
- Matos, M. B. A. & Barbosa, M. L. A. (2018) Autenticidade em experiências de turismo: proposição de um novo olhar baseado na teoria da complexidade de Edgar Morin. *Revista Brasileira de Pesquisa em Turismo*, 12 (3). <https://doi.org/10.7784/rbtur.v12i3.1457>
- Mattos, C. L. G. (2011) A abordagem etnográfica na investigação científica. In C. L. G. Mattos & P. A. Castro (ORGs) *Etnografia e educação: conceitos e usos*. EDUEPB
- Meier, M. J. & Kudlowicz, S. (2003) Grupo focal: uma experiência singular. *Texto & Contexto Enferm.* 12 (3), 394-399.
- Melo, V., Albuquerque, E., Pedroso, F. & Melo, Z. (2012) Hélio Oiticica, propositos de práticas: teoria crítica sobre o parangolé, nova objetividade e tropicália. *Palíndromo – Programa de pós graduação e mestrados em artes visuais*, 8, 64-82.
- Meneses, J. N. C. (2004) *História e turismo cultural*. Autêntica.
- Meyer, J.C.S. (2002) *Manual de história oral*. Edusp.
- Mihelj, S., Leguina, A. & Downey, J. (2019) Culture is digital: cultural participation, diversity and the digital divide. *New Media and Society*. 21 (7), 1-21. <https://doi.org/10.1177/1461444819922816>
- Miller, A. I. (1996) *Insights of Genius: Imagery and Creativity in Science and Art*. Copernicus.
- Miranda, J. B. de (1995) Espaço Público, Política e Mediação. *Revista de Comunicação e Linguagens*, 21 (12), 129-148
- Mitchell, J., Stanimirovic, R., Klein, B. & Vella-Brodrick, D. (2009) A randomized controlled trial of a self-guided internet intervention promoting well-being. *Computers in Human Behavior* 25 (3), 749-760
- Mocellim, A. (2009) Lugares, não-lugares, lugares virtuais. *EM TESE –Revista eletrônica dos pós-graduandos em sociologia política da Universidade Federal de Santa Catarina*, 6 (3). <https://doi.org/10.5007/1806-5023.2009v6n3p77>
- Mohammadi, F., Yazdani, H. R., Pour, M. J. & Soltani, M. (2020) Co-creation in tourism: a systematic mapping study. *Tourism review*, 76 (2), 305-343. <https://doi.org/10.1108/TR-10-2019-0425>
- Montoya, H. P. B. (2018) Entre o Cais do Valongo de ontem e o Museu do Amanhã: Guerras de Memória no Rio de Janeiro atual (2015-2017). *Mosaico*, 9 (15), 121-141.
- Moraes, L. A.; Gândara, J. M. G. (2016) Midiatização e espetacularização do turismo. *Turismo e Sociedade*, 9 (1), 1-18. <https://doi.org/10.5380/tes.v9i1.40435>
- Morgan, D. (1997) *Focus group as qualitative research*. Qualitative research methods series. SAGE Publications.

- Motrescu-Mayes, A. & Aasman, S. (2019) *Amateur media and participatory cultures: film, videos and digital media*. Routledge. Londres.
- Naaman, M. (2011). *Urban space in contemporary Egyptian literature: Portraits of Cairo*. Palgrave-Macmillan.
- Nakamura, L. H. S. (2020) *As conversas de Edifício Master: entre o mundo e a cena*. (Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Goiás). Banco digital de teses e dissertações da UFG.
- Nassauer, A. & Legewie, N (2021) Video data analysis: a methodological frame for a novel research trend. *Sociological methods and research*, 50 (1), 135-174. <https://doi.org/10.1177/0049124118769093>
- Neidhardt J. & Werthner H. (2018) IT and tourism: still a hot topic, but do not forget IT. *Inf Technol Tour*, 20 (1-4), 1-7. <https://doi.org/10.1007/s40558-018-0115-x>
- Nelson, K. (2003). Narrative and self, myth and memory: Emergence of the cultural self. In R. Fivush & C. A. Haden (Eds.), *Autobiographical memory and the construction of a narrative self: Developmental and cultural perspectives* (pp. 3-28)
- Nelson, K. & Fivush, R. (2004). The emergence of autobiographical memory: A social cultural developmental theory. *Psychological Review*, 111, 486-511.
- Nogueira, M. F. M. (2010) Turismo rural de Goiás – contextos imaginários. *Cultur: Revista de Cultura e Turismo*, 4 (1), 89-101.
- Nora, P. (1993) Entre memória e história: a problemática dos lugares. Projeto História. *Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em História e do Departamento de História da Pontifícia Universidade Católica-SP*, n. 10.
- Olick, J. K. (1999). Collective memory: The two cultures. *Sociological Theory*, 17 (3), 333-348. <https://doi.org/10.1111/0735-2751.00083>.
- Oliven, R. B. (2005) A hora das cidades. In: A. L. C. Rocha & C. ECKERT (Orgs.) *O tempo e a cidade*. UFRGS Editora.
- Onwuegbuzie, A. J., Dickinson, W. B., Leech, N. L & Zoran, A. G. (2009) A qualitative framework for collecting and analyzing data in focus group. *International Journal of Qualitative Methods*, 8 (3) 1-21. <https://doi.org/10.1177/160940690900800301>
- Ouf, A. M. S. (2001) Authenticity and the sense of place in urban design. *Journal of Urban Design*, 6 (1), 73-86. <https://doi.org/10.1080/13574800120032914>
- Pakman, E. T. (2014) Sobre as definições de turismo da OMT. XI Seminário da Associação Nacional de Pesquisa em Turismo – ANPTUR.
- Pallasmaa, J. (2005) *The eyes of the skin: architecture and the senses*. Wiley Academy
- Panosso-Netto, A. (2013) Teoria Crítica y Turismo. *Revista Hospitalidade*, 10 (2).
- Pearce, P. L. & Moscardo, G. M. (1986) The concept of authenticity in tourist experiences. *The Australian and New Zealand Journal of Sociology*, 22(1), 121-132. <https://doi.org/10.1177/144078338602200107>
- Perez-Gallego, J., Espelie, E. & Knight, T. (2021) A nest for art and science. *Leonardo* 54 (5), 547-551.
- Perinotto, A. R. C., Farias, A. M. G., Santos, M. R. & Vieira, V. B. (2021) QR-Code e turismo. *DIGITUS – Sociotechnological studies in communications and media*. 1 (3), 1-16

- Pérez, P. (2019) *A memória é um cavalo selvagem*. Penalux
- Pernecky, T. (2012). Constructionism: critical pointers for tourism studies, *Annals of Tourism Research*, 39 (2), 1116-1137. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2011.12.010>
- Pesavento, S. J. (2004) Com os olhos no passado: a cidade como palimpsesto. *Revista Esboços*, 11 (11), 25-30. <http://hdl.handle.net/10183/163491>
- Pesavento, S. J. (2005) Cidade, espaço e tempo: reflexões sobre a memória e o patrimônio urbano. *Cadernos do LEPAARQ – Textos de antropologia, arqueologia e patrimônio*, 2 (4), 9-17. <https://doi.org/10.15210/LEPAARQ.V2I4.893>.
- Pesavento, S. J. (2007) Cidades visíveis, cidades sensíveis, cidades imaginárias. *Revista Brasileira de História*, 27 (53), 11-23. <https://doi.org/10.1590/S0102-01882007000100002>
- Pillemer, D. (1998). *Momentous events, vivid memories*. Harvard University Press.
- Pina, S. Fluxus: *do texto a acção - a cartografia de uma a(r)titude*. (Dissertação de Mestrado, Universidade Nova de Lisboa). Repositório da Universidade Nova de Lisboa - RUN
- Pine, B. J.; Gilmore, J. H. (2000) *The experience economy: work is theatre & every business a stage*. Harvard.
- Pinheiro, E. (2018) A ditadura militar brasileira: diálogos entre a sociologia e a arte socialmente engajada. (Dissertação de Mestrado, Universidade Federal do Espírito Santo). Biblioteca digital de teses e dissertações.
- Pink, S. (2004) Performance, self-representation and narrative: interviewing with video. In C. POLE *Seeing is believe? Approaches to visual research*. Elsevier
- Plaza, J. (2003) Arte e interatividade: autor-obra-recepção. *ARS*. 1 (2), 09-29.. <https://doi.org/10.1590/S1678-53202003000200002>
- Pollak, M. (1992). Memória e identidade social. *Estudos Históricos*. 5 (10), 200-212.
- Polydoro, F. S. (2016) *Vídeos amadores de acontecimentos: realismo, evidência, e política na cultura visual contemporânea*. (Tese de Doutorado, Universidade de São Paulo). Biblioteca digital de teses e dissertações da USP.
- Porto, F. D. S. (2017). *A utilização do QR-Code na difusão do conhecimento sobre espaços urbanos de Santa Maria – RS: um elemento afirmativo do direito constitucional à informação sobre o patrimônio cultural*. (Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Santa Maria). Manancial – Repositório digital da UFSM.
- Prado, P. F. & Freire De Moraes, L. (2019). A elaboração do passado pela escrita: meio sol amarelo de Chimamanda Adichie. *Caderno Espaço Feminino*, 32 (2), 280-297. <https://doi.org/10.14393/CEF-v32n2-2019-14>
- Prahalad, C.K. & Ramaswamy, V. (2000). Co-opting customer competence. *Harvard Business Review*, 78 (1), 79-90
- Prodanov, C. C.; Freitas, E. C. (2013) *Metodologia do Trabalho Científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico*. Editora da Feevale.
- Proshansky, H., Fabian, A., & Kaminoff, R. (1983). Place identity: Physical world socialization of the self. *Journal of Environmental Psychology*, 3, 57-83. [https://doi.org/10.1016/S0272-4944\(83\)80021-8](https://doi.org/10.1016/S0272-4944(83)80021-8)
- Purves, T. (2005) *What we want is free. Generosity and exchange in recent art*. State University of New York.

- Qiao, S., Fang, X., Sheng, B., Wu, W. & Wu, E. (2015) Structure-aware QR code abstraction. *The visual computer*, 31, 1123-1133. <https://doi.org/10.1007/s00371-015-1107-x>
- Quinteiro, S. & Baleiro, R. (2017) Estudos em literatura e turismo: conceitos fundamentais. ULisboa
- Rahman, S. A. (2010) The presence of the past: negotiating the politics of collective memory. *Contemporary Political Theory*, 9, 59-76. <https://doi.org/10.1057/cpt.2008.44>
- Ramos, F. P. (2000) O que é documentário? In: Ramos, F. P. & Catani, A. Estudos de cinema SOCINE 2000. Editora Sulina.
- Relph, E. (1976) Place and placelessness. Research in planning and design. SAGE Publications
- Remy, J. (2004) A cidade: rumo a uma nova definição. Afrontamento.
- Ribeiro, A. P. G. (2003) Memória de Jornalista: um estudo sobre o conceito de objetividade nos relatos dos homens de imprensa dos anos 1950. In: *Estudos de Comunicação*. Livro do XI Encontro Anual da Compós. Editora Sulina.
- Ricouer, P. L'écriture de l'histoire et la représentation du passé. *Annales. Histoire. Science sociales*, 4, 731-747
- Rigatti, D. (1997) Do espaço projetado ao espaço vivido: modelo de morfologia urbana no Conjunto Rubem Berta (Tese de doutoramento, Universidade de São Paulo). Biblioteca digital de teses e dissertações da USP.
- Rihova, I., Buhalis, D., Moital, M., & Gouthro, M. B. (2014). Conceptualising customer-to-customer value co-creation in tourism. *International Journal of Tourism Research*. <https://doi.org/10.1002/jtr.1993>.
- Riley, R. B. (1992) Attachment to the ordinary landscape. In: I. Altman & S. M. Low (ORGs). *Place attachment*. Springer..
- Rios, F. D. (2013). Memória coletiva e lembranças individuais a partir das perspectivas de Maurice Halbwachs, Michael Polak e Beatriz Sarlo. *Intratextos*, 5 (1), 1-22. <https://doi.org/10.12957/intratextos.2014.7102>
- Rocha, A. C. V. & Eckert, C. (2005). O tempo e a cidade. editora da UFRGS.
- Rodrigues, W. (2012) Arte de Guerrilha no Brasil datatorial: o caso das produções de Cildo Meireles e Hélio Oiticica pela via filosófica de Giorgio Agamben. *Palíndromo*, 8. <https://doi.org/10.5965/2175234604082012099>
- Rosado Da Luz, J. R. C. P. (2016) A intenção de adoção do QR Code em Portugal pelos utilizadores finais (Dissertação de mestrado, Universidade de Lisboa). Repositório da Universidade de Lisboa
- Rossini, D. M., Tomelin, C. A., Tricarico, L. T. & Mocellin, G. (2019) QR Code como incremento ao turismo cultural do barroco centro histórico de São Francisco do Sul – SC. *Interações*, 20 (4), 1074-1085. <https://doi.org/10.20435/inter.v20i4.2003>
- Ruschmann, D. V. M. (2003) Marketing turístico: um enfoque promocional. 8ª edição. Papirus
- Sanchez, D. M. (2020) Rethinking participatory vídeos in the times of YouTube. *Media, culture and society*. 43 (1), 101-116. <https://doi.org/10.1177/0163443720948017>
- Santos, M. (1997) *A natureza do espaço*. Hucitec.
- Sarlo, B. (2007). *Tempo passado: cultura da memória e guinada subjetiva*. Companhia das Letras.
- Savic, J. (2018) Sense(s) of Porto: Rethinking heritage within the contemporary cultural landscape (Tese de doutorado, Universidade do Porto). Repositório aberto da Universidade do Porto.

- Schacter D. L., Guerin S. A. & St. Jacques P. L. (2011) Memory distortion: an adaptive perspective. *Trends in Cognitive Sciences* 15 (10), 467–474. <https://doi.org/j.tics.2011.08.004>
- Schacter D. L. & Loftus E. F. (2013) Memory and law: what can cognitive neuroscience contribute? *Nature Neuroscience* 16 (2), 119–123. <https://doi.org/10.1038/nn.3294>
- Scholette, G.(2011) *Dark Matter: Art and politics in the age of enterprise culture*. Pluto Press.
- Schulz, S. H. (2008) *Estéticas Urbanas: da polis grega à metrópole contemporânea*. LTC Editora
- Scopel, V. G. & Motta, J. C. (2016) De for a para dentro: a tendência da interiorização dos espaços de convivência. *Semana de Extensão, Pesquisa e Pós-Graduação*, 12. Centro Universitário Ritter dos Reis.
- Serres, M. (1999) *Luzes*. Unimarco
- Shand, R. (2018) Charting changing amateur production practices: testimonials of moviemaking enthusiasts. In.: S. Aasman, A. Fickers, & J. Wachelder, (Orgs) *Materializing memories: diapositives, generations, amateurs*. Bloomsbury.
- Shirky, K. (2008) *Here Comes Everebody: the power of organizing without organizations*. Penguin.
- Silva, G. S. (2016) *Arte em partilha: práticas artísticas colaborativas e participativas na arte contemporânea*. (Dissertação de Mestrado, Universidade Federal do Rio Grande do Sul). LUME – Repositório digital da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
- Silva, L. F. G. (2013) QR Code – Sistemas e aplicabilidades em pontos turísticos. *Anais do Encontro Regional de Computação e Sistemas de Informação – ENCOSIS*.
- Simon, N. (2010) *The participatory Museum*. Museum.
- Smith, A. (2018) The archival life of home movies: regional reflections and negotiated visions of a shared past. (Tese de doutorado, Stockholm University). Stockholm University Research Repository.
- Smorti, A (2020) *Autobiographical Narrative in.: Smorti, A., Telling to Understand: the impact of narrative on autobiographical memory*. Spring Cham.
- Soares, P.M.F. (2003) *BRASIL-TROPICÁLIA: Do itinerário de uma arte brasileira à destruição da aura artística em Hélio Oiticica*. (Tese de doutorado, Universidade Federal de Pernambuco). ATTENA – Repositório digital da Universidade Federal de Pernambuco.
- Souza, G.G.E. (2006) A transgressão do popular na década de 60: os Parangolés e a Tropicália de Hélio Oiticica. *RISCO*, 3, 86-103. <https://doi.org/10.11606/issn.1984-5606.v0i3086-103>
- Souza, M. A. (2005) Introdução. In: M. SANTOS. *O retorno do território*. OSAL.
- Souza, M. A. A. (1995) Razão global/razão local/razão clandestine/razão migrante: reflexos sobre a cidadania e o migrante relendo (sempre) e homenageando Milton Santos. *Boletim Gaúcho de Geografia*, (20), 64-67.
- Spradley, J. (1979) *The ethnographic interview*. Holt
- Stangl, P. (2008) The vernacular and the monumental: memory and landscape in the post-war Berlin. *GeoJournal*, n. 73 (3), 245-253. <https://doi.org/10.1007/s10708-008-9206-0>
- Stone C. B., Coman A. & Brown A. D. (2012) Toward a science of silence: the consequences of leaving a memory unsaid. *Perspectives on Psychological Science* 7 (1) 39–53. <https://doi.org/10.1177/1745691611427303>

Strangelove, M. (2010) *Watching YouTube: extraordinary videos by ordinary people*. University of Toronto Press.

Strosberg, E. (2001) *Art and Science*. Abbeville Press.

Swyngedouw, E & Kaika, M. (2003) The making of glocal urban modernities: exploring the cracks in the mirror. *City*, 7 (1), 5-21.

Tan, S. K., Luh, D. B., & Kung, S. F. (2014). A taxonomy of creative tourists in creative tourism. *Tourism Management*, 42, 248–259. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2013.11.008>

Thompson, N. (2012) *Living as form: socially engaged art from 1991-2011*. MIT Press.

Thompson, P. (1998) *A voz do passado: História oral* (L. L. Oliveira, Trad.). Paz e Terra

Tiburcio, S. L. (2012) *Narradores de Morro Grande – Sangão/SC: Memória, identidade e hibridismo cultural* (Dissertação de mestrado, Universidade do Sul de Santa Catarina). RUNA – Repositório universitário da Ânima.

Toraldo, M. L., Islam, G. & Mangia, G. (2018) Modes of knowing: video research and the problem of elusive knowledges. *Organizational research methods*, 21 (2) 438–465. <https://doi.org/10.1177/1094428116657394>

Trentelman, C. K. (2009) Place attachment and community attachment: a primer grounded in the lived experience of a community sociologist. *Society and Natural Resources*, 22 (3), 191-210. <https://doi.org/10.1080/08941920802191712>

TROPICALIA . In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3741/tropicalia>

Tuan, Y. F. (1977) *Space and place: the perspective of experience*. University of Minnesota Press

Tulving, E. (1983). *Elements of episodic memory*. Oxford University Press.

Tulving, E. (1984). Précis of elements of episodic memory. *The behavioral and brain sciences*, 7 (2) 223-268. <https://doi.org/10.1017/S0140525X0004440X>

Turan, A. (2019). Spaces of memory and memories of space in Alaa al-Aswany's The Yacoubian Building and Elif Shafak's The Flea Palace. *Neohelicon*, 46 (5), 485-496. <https://doi.org/10.1007/s11059-019-00501-5>

Tussyadiah, L. P. (2015) Personal technology and tourism experiences. *Anais da International Student Conference on Tourism Research (ISCONTOUR)*, Salzburg – Austria.

Vansina, J. (1969) *Oral Tradition: a study in historical methodology*. Routledge & Kegan Paul.

Vansina, J. (1985) *Oral tradition as history*. Madison: The University of Wisconsin Press

Vargo, S. L. & Lusch, R. F. (2004) The four service marketing myths: remnants of a goods-based, manufacturing model. *Journal of service research*, 6 (4), 324-335

Veiga, L & Gondim, S.M.G. (2001) A utilização de métodos qualitativos na ciência política e no marketing político. *Opinião Pública*, 7 (1), 1-15. <https://doi.org/10.1590/S0104-6276001000100001>

Veiga-Neto, A. (2003). *Cultura, culturas e educação*. Revista brasileira de educação, 23, 5-15

Vieira, I. M. (2016) *A memória em Maurice Halbwachs, Pierre Nora e Michael Polak*. Anais do XI Encontro regional sudeste de história oral. Universidade Federal Fluminense.

- Wang, H., & Yang, C. (2013). An Event-Based Mobile Advertising Service Model Consolidating Decoupled Services. *International journal of engineering sciences and emerging technologies*, 5 (1), 20–31.
- Wang, N. (1999) Rethinking authenticity in tourism experience. *Annals of tourism research*, 26 (2), 349-370. [https://doi.org/10.1016/S0160-7383\(98\)00103-0](https://doi.org/10.1016/S0160-7383(98)00103-0)
- Wang, Q. (2011). Autobiographical Memory and Culture. *Online Readings in Psychology and Culture*, 5 (2). <https://doi.org/10.9707/2307-0919.1047>
- Wang, Q. & Brockmeier, J. (2002). Autobiographical remembering as cultural practice: Understanding the interplay between memory, self and culture. *Culture & Psychology*, 8 (1), 45-64. <https://doi.org/10.1177/1354067x02008001618>
- Wang, Q. & Ross, M. (2005). What we remember and what we tell: The effects of culture and self-priming on memory representations and narratives. *Memory*, 13 (6), 594-606. <https://doi.org/10.1080/09658210444000223>
- White, N. R. & White, P. B (2007) Home and away: tourists in a connected world. *Annals of Tourism Research* 34 (1), 88–104. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2006.07.001>
- White, S. (2003) *Participatory video: Imagem that transform and empower*. SAGE.
- Whiting, R., Symon, G., Roby, H. & Chamakiotis, P. (2018) Who's behind the lens? A reflexive analysis of roles in participatory video research. *Organizational Research Methods*, 21 (2), 316-340. <https://doi.org/10.1177/1094428116669818>
- Wilson, S. (2002) *Information arts: intersections of art, science, and technology*. MIT Press.
- Wirth, L. (1973) O urbanismo como modo de vida. In.: Velho, O. G. (org.) O fenômeno urbano. Zahar Editores.
- Worrcman, K., & Garde-Hansen, J. (2016). Social Memory Technology: Theory, Practice, Action (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315774732>
- Xiang, Z., Tussyadiah, I., & Buhalis, D. (2015). Smart destinations: Foundations, analytics, and applications. *Journal of Destination Marketing & Management*, 4 (3), 143–144. <https://10.1016/j.jdmm.2015.07.001>
- Zambrano, C. (2011) Turismo virtual: o el viaje im-posible a través de Google Earth. In.: Vínculos virtuales (F. Sanabria, Org.). Universidad Nacional de Colômbia.
- Zardini, M. (2005) Sense of the city: an alternate approach to urbanism. Lars Muller Publishers.
- Zhu, L.; Goyal, Y. (2018) Art and Science: intersections of art and science through time and paths forward. *EMBO Reports*, 20 (2). <https://doi.org/10.15252/embr.20184706>

APÊNDICES

Apêndice 1 – Termos de Consentimento Livre e Esclarecido

PESQUISA: Cidade Como Tela

PESQUISADOR: Pedro Mascarenhas de Souza Pinheiro

ORIENTADORA: Professora Doutora Andreia Pinto de Sousa

DOUTORAMENTO EM ARTES DOS MEDIA

UNIVERSIDADE LUSÓFONA DO PORTO – PORTUGAL

As informações contidas neste termo, fornecidas pelo investigador Pedro Mascarenhas de Souza Pinheiro têm por objetivo firmar acordo escrito com o convidado para participação da pesquisa acima referida, autorizando sua participação com pleno conhecimento da natureza dos procedimentos dos quais fará parte.

1) Natureza da pesquisa: Esta pesquisa tem como objetivo: Compreender se a construção de um espaço virtual de histórias urbanas contribui para a identificação do usuário do espaço público pelotense e possui potencial turístico.

2) Participantes da pesquisa: Esta fase da pesquisa contará com a participação de quatro acadêmicas e profissionais na área de turismo.

3) Envolvimento na pesquisa: Ao participar deste estudo você terá envolvimento em dois diferentes momentos: o primeiro, uma caminhada exploratória em locais de memória na Praça Coronel Pedro Osório, região central de Pelotas; o segundo, um grupo focal realizado de forma remota, via plataforma digital com endereço a ser disponibilizado. Você tem liberdade de se recusar a participar e ainda de se recusar a continuar participando em qualquer fase da pesquisa, sem qualquer prejuízo para você. Sempre que quiser poderá pedir mais informações sobre a pesquisa através do telefone do coordenador do projeto.

4) Sobre a caminhada exploratória e o grupo focal: A caminhada exploratória terá lugar no dia 19 ou no dia 26 de novembro (a combinar com as participantes), com encontro marcado às 14 horas na Praça Coronel Pedro Osório, região central da cidade de Pelotas. Consistirá em uma atividade com duração aproximada de uma hora e trinta minutos, onde serão percorridos locais de memórias dos participantes do projeto Cidade Como Tela e apresentados vídeos onde estes relatam suas lembranças. Já o grupo focal terá lugar no dia 28 de novembro, a partir das 19 horas, sendo o link de acesso enviado diretamente para o endereço de e-mail do participante.

5) Confidencialidade: Todas as informações coletadas nesta fase da investigação serão divulgadas, de forma total ou parcial, com os devidos créditos. Estas informações serão de uso restrito ao âmbito do projeto Cidade Como Tela, somente para fins acadêmicos.

6) Pagamento: Você não terá nenhum tipo de despesa ao autorizar sua participação nesta pesquisa, bem como nada será pago pela participação.

7) Liberdade de recusar ou retirar o consentimento: Você tem a liberdade de retirar seu consentimento a qualquer momento e deixar de participar do estudo sem penalizastes.

Após estes esclarecimentos, solicitamos o seu consentimento de forma livre para permitir sua participação nesta pesquisa. Portanto, preencha os itens que seguem:

CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, Cristiane Berselli, RG 9063583687 após a leitura e compreensão destas informações, entendo que a minha participação nas referidas fases do projeto Cidade Como Tela é voluntária, e que posso sair a qualquer momento do estudo, sem prejuízo algum. Confiro que recebi cópia deste termo de consentimento, e autorizo a execução do trabalho de pesquisa e a divulgação dos dados obtidos neste estudo.

Pelotas, 02/11/2021

Telefone do pesquisador para contato: (53) 999031009

Assinatura do Pesquisador: *Pedro M.S. Pinheiro*

Nome da Participante: Cristiane Berselli

Assinatura: *Cristiane Berselli*

PESQUISA: Cidade Como Tela
PESQUISADOR: Pedro Mascarenhas de Souza Pinheiro
ORIENTADORA: Professora Doutora Andreia Pinto de Sousa
DOUTORAMENTO EM ARTES DOS MEDIA
UNIVERSIDADE LUSÓFONA DO PORTO – PORTUGAL

As informações contidas neste termo, fornecidas pelo investigador Pedro Mascarenhas de Souza Pinheiro têm por objetivo firmar acordo escrito com o convidado para participação da pesquisa acima referida, autorizando sua participação com pleno conhecimento da natureza dos procedimentos dos quais fará parte.

1) Natureza da pesquisa: Esta pesquisa tem como objetivo: Compreender se a construção de um espaço virtual de histórias urbanas contribui para a identificação do usuário do espaço público pelotense e possui potencial turístico.

2) Participantes da pesquisa: Esta fase da pesquisa contará com a participação de quatro académicas e profissionais na área de turismo.

3) Envolvimento na pesquisa: Ao participar deste estudo você terá envolvimento em dois diferentes momentos: o primeiro, uma caminhada exploratória em locais de memória na Praça Coronel Pedro Osório, região central de Pelotas; o segundo, um grupo focal realizado de forma remota, via plataforma digital com endereço a ser disponibilizado. Você tem liberdade de se recusar a participar e ainda de se recusar a continuar participando em qualquer fase da pesquisa, sem qualquer prejuízo para você. Sempre que quiser poderá pedir mais informações sobre a pesquisa através do telefone do coordenador do projeto.

4) Sobre a caminhada exploratória e o grupo focal: A caminhada exploratória terá lugar no dia 19 ou no dia 26 de novembro (a combinar com as participantes), com encontro marcado as 14 horas na Praça Coronel Pedro Osório, região central da cidade de Pelotas. Consistirá em uma atividade com duração aproximada de uma hora e trinta minutos, onde serão percorridos locais de memórias dos participantes do projeto Cidade Como Tela e apresentados vídeos onde estes relatam suas lembranças. Já o grupo focal terá lugar no dia 28 de novembro, a partir das 19 horas, sendo o link de acesso enviado diretamente para o endereço de e-mail do participante.

5) Confidencialidade: Todas as informações coletadas nesta fase da investigação serão divulgadas, de forma total ou parcial, com os devidos créditos. Estas informações serão de uso restrito ao âmbito do projeto Cidade Como Tela, somente para fins académicos.

6) Pagamento: Você não terá nenhum tipo de despesa ao autorizar sua participação nesta pesquisa, bem como nada será pago pela participação.

7) Liberdade de recusar ou retirar o consentimento: Você tem a liberdade de retirar seu consentimento a qualquer momento e deixar de participar do estudo sem penalizastes.

Após estes esclarecimentos, solicitamos o seu consentimento de forma livre para permitir sua participação nesta pesquisa. Portanto, preencha os itens que seguem:

CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, GISELE SILVA PEREIRA, RG 1072375452, após a leitura e compreensão destas informações, entendo que a minha participação nas referidas fases do projeto Cidade Como Tela é voluntária, e que posso sair a qualquer momento do estudo, sem prejuízo algum. Confiro que recebi cópia deste termo de consentimento, e autorizo a execução do trabalho de pesquisa e a divulgação dos dados obtidos neste estudo.

Pelotas, 02/11/2021

Telefone do pesquisador para contato: (53) 999031009

Assinatura do Pesquisador: *Pedro M.S. Pinheiro*

Nome da Participante: GISELE SILVA PEREIRA

Assinatura: *Gisele Pereira*

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

PESQUISA: Cidade Como Tela
PESQUISADOR: Pedro Mascarenhas de Souza Pinheiro
ORIENTADORA: Professora Doutora Andreia Pinto de Sousa
DOUTORAMENTO EM ARTES DOS MEDIA
UNIVERSIDADE LUSÓFONA DO PORTO – PORTUGAL

As informações contidas neste termo, fornecidas pelo investigador Pedro Mascarenhas de Souza Pinheiro têm por objetivo firmar acordo escrito com o convidado para participação da pesquisa acima referida, autorizando sua participação com pleno conhecimento da natureza dos procedimentos dos quais fará parte.

1) Natureza da pesquisa: Esta pesquisa tem como objetivo: Compreender se a construção de um espaço virtual de histórias urbanas contribui para a identificação do usuário do espaço público pelotense e possui potencial turístico.

2) Participantes da pesquisa: Esta fase da pesquisa contará com a participação de quatro académicas e profissionais na área de turismo.

3) Envolvimento na pesquisa: Ao participar deste estudo você terá envolvimento em dois diferentes momentos: o primeiro, uma caminhada exploratória em locais de memória na Praça Coronel Pedro Osório, região central de Pelotas; o segundo, um grupo focal realizado de forma remota, via plataforma digital com endereço a ser disponibilizado. Você tem liberdade de se recusar a participar e ainda de se recusar a continuar participando em qualquer fase da pesquisa, sem qualquer prejuízo para você. Sempre que quiser poderá pedir mais informações sobre a pesquisa através do telefone do coordenador do projeto.

4) Sobre a caminhada exploratória e o grupo focal: A caminhada exploratória terá lugar no dia 19 ou no dia 26 de novembro (a combinar com as participantes), com encontro marcado às 14 horas na Praça Coronel Pedro Osório, região central da cidade de Pelotas. Consistirá em uma atividade com duração aproximada de uma hora e trinta minutos, onde serão percorridos locais de memórias dos participantes do projeto Cidade Como Tela e apresentados vídeos onde estes relatam suas lembranças. Já o grupo focal terá lugar no dia 28 de novembro, a partir das 19 horas, sendo o link de acesso enviado diretamente para o endereço de e-mail do participante.

5) Confidencialidade: Todas as informações coletadas nesta fase da investigação serão divulgadas, de forma total ou parcial, com os devidos créditos. Estas informações serão de uso restrito ao âmbito do projeto Cidade Como Tela, somente para fins académicos.

6) Pagamento: Você não terá nenhum tipo de despesa ao autorizar sua participação nesta pesquisa, bem como nada será pago pela participação.

7) Liberdade de recusar ou retirar o consentimento: Você tem a liberdade de retirar seu consentimento a qualquer momento e deixar de participar do estudo sem penalizantes.

Após estes esclarecimentos, solicitamos o seu consentimento de forma livre para permitir sua participação nesta pesquisa. Portanto, preencha os itens que seguem:

CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, Sarah Marroni Minasi, RG 6079667157 após a leitura e compreensão destas informações, entendo que a minha participação nas referidas fases do projeto Cidade Como Tela é voluntária, e que posso sair a qualquer momento do estudo, sem prejuízo algum. Confiro que recebi cópia deste termo de consentimento, e autorizo a execução do trabalho de pesquisa e a divulgação dos dados obtidos neste estudo.

Pelotas, 02/11/2021

Telefone do pesquisador para contato: (53) 999031009

Assinatura do Pesquisador: *Pedro M.S. Pinheiro*

Nome da Participante: Sarah Marroni Minasi

Assinatura: *S. Minasi*

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

PESQUISA: Cidade Como Tela
PESQUISADOR: Pedro Mascarenhas de Souza Pinheiro
ORIENTADORA: Professora Doutora Andreia Pinto de Sousa
DOUTORAMENTO EM ARTES DOS MEDIA
UNIVERSIDADE LUSÓFONA DO PORTO – PORTUGAL

As informações contidas neste termo, fornecidas pelo investigador Pedro Mascarenhas de Souza Pinheiro têm por objetivo firmar acordo escrito com o convidado para participação da pesquisa acima referida, autorizando sua participação com pleno conhecimento da natureza dos procedimentos dos quais fará parte.

1) Natureza da pesquisa: Esta pesquisa tem como objetivo: Compreender se a construção de um espaço virtual de histórias urbanas contribui para a identificação do usuário do espaço público pelotense e possui potencial turístico.

2) Participantes da pesquisa: Esta fase da pesquisa contará com a participação de quatro académicas e profissionais na área de turismo.

3) Envolvimento na pesquisa: Ao participar deste estudo você terá envolvimento em dois diferentes momentos: o primeiro, uma caminhada exploratória em locais de memória na Praça Coronel Pedro Osório, região central de Pelotas; o segundo, um grupo focal realizado de forma remota, via plataforma digital com endereço a ser disponibilizado. Você tem liberdade de se recusar a participar e ainda de se recusar a continuar participando em qualquer fase da pesquisa, sem qualquer prejuízo para você. Sempre que quiser poderá pedir mais informações sobre a pesquisa através do telefone do coordenador do projeto.

4) Sobre a caminhada exploratória e o grupo focal: A caminhada exploratória terá lugar no dia 19 ou no dia 26 de novembro (a combinar com as participantes), com encontro marcado às 14 horas na Praça Coronel Pedro Osório, região central da cidade de Pelotas. Consistirá em uma atividade com duração aproximada de uma hora e trinta minutos, onde serão percorridos locais de memórias dos participantes do projeto Cidade Como Tela e apresentados vídeos onde estes relatam suas lembranças. Já o grupo focal terá lugar no dia 28 de novembro, a partir das 19 horas, sendo o link de acesso enviado diretamente para o endereço de e-mail do participante.

5) Confidencialidade: Todas as informações coletadas nesta fase da investigação serão divulgadas, de forma total ou parcial, com os devidos créditos. Estas informações serão de uso restrito ao âmbito do projeto Cidade Como Tela, somente para fins académicos.

6) Pagamento: Você não terá nenhum tipo de despesa ao autorizar sua participação nesta pesquisa, bem como nada será pago pela participação.

7) Liberdade de recusar ou retirar o consentimento: Você tem a liberdade de retirar seu consentimento a qualquer momento e deixar de participar do estudo sem penalizantes.

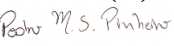
Após estes esclarecimentos, solicitamos o seu consentimento de forma livre para permitir sua participação nesta pesquisa. Portanto, preencha os itens que seguem:

CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, Liliane da Cruz Caldas, RG 7084243075 após a leitura e compreensão destas informações, entendo que a minha participação nas referidas fases do projeto Cidade Como Tela é voluntária, e que posso sair a qualquer momento do estudo, sem prejuízo algum. Confiro que recebi cópia deste termo de consentimento, e autorizo a execução do trabalho de pesquisa e a divulgação dos dados obtidos neste estudo.

Pelotas, 02/11/2021

Telefone do pesquisador para contato: (53) 999031009

Assinatura do Pesquisador: 

Nome da Participante: Liliane da Cruz Caldas

Assinatura: 

Apêndice 2 – Guião dos temas para o Grupo Focal

- 1 – Turismo Virtual;
- 2 – E-Tourism;
- 3 – Virtualidade como enriquecimento da experiência turística
- 4 – Experiência turística;
- 5 – Pertencimento; Identidade e Identificação com o espaço;
- 6 – Atrativos e pontos turísticos;
- 7 – Atrativos turísticos culturais;
- 8 – Credibilidade no turismo;
- 9 – Os vídeos caseiros;
- 10 – Os elementos disruptivos de paisagem;
- 11 – Roteiro turístico;
- 12 – O QR Code; e
- 13 – O sítio www.cidadecomotela.com

Apêndice 3 – Transcrição do Grupo Focal

Pedro

Primeiro muito obrigado pela participação aqui no grupo focal para gente discutir alguns pontos do meu projeto. Primeiro, como combinado, eu vou pedir para que vocês se apresentem, em ordem alfabética, por favor.

Cristiane

Eu sou a Cristiane Berselli, sou doutoranda do programa da Univali (Doutorado em Turismo e Hotelaria). Sou turismóloga da prefeitura municipal de Canguçu.

Gisele

Eu sou a Gisele Pereira, sou professora no curso de turismo da UFPel

Pedro

Eu posso fazer esse resumo do que porque vocês foram escolhidas para estar aqui, mas essa questão da ligação das pesquisas com meu projeto.

Liliane

Meu nome é Liliane Caldas, sou doutoranda em desenvolvimento regional (UNISC), sou turismóloga, além de guia de turismo também, acho mais importante isso, para destacar no momento.

Sarah

Eu sou a Sarah Minasi, sou professora na FURG e no mestrado em turismo da UFPR e doutora em turismo e hotelaria (UNIVALI)

Pedro

Muito bem, fica registrado aqui

Como eu tinha conversado com vocês, vocês não estão aqui por acaso, cada uma de vocês ou estuda ou trabalha em alguma área que tangencia o projeto Cidade como Tela

Então, seguindo a ordem a Cristiane estudou no mestrado dela a identidade e identificação, a Gisele o turismo urbano, a Liliane, além de ter sido uma das responsáveis pelo turismo na Pelotas na época da criação do projeto, ela também tem essa experiência na criação de roteiros e a Sarah com a questão do georreferenciamento que também é abordado aqui na tese.

Eu vou começar então, a primeira discussão que eu quero que a gente faça vai ser sobre essa questão da virtualidade pro...

----- PAUSA NA GRAVAÇÃO -----

Primeiro Do dito Turismo Virtual, o que vocês pensam sobre, se é possível? Se existe? E depois da transformação ou de trazer essa questão virtual pro mundo real, independentemente de ser um atrativo turístico ou não, mas da colocação desta virtualidade no mundo real, que é uma das coisas que esse projeto se propõe a fazer.

Então primeiro isto, o turismo virtual enquanto conceito, por favor.

Gisele

Não sei, posso eu começar com umas ideias. Eu também, há mais tempo tinha uma certa resistência com o turismo virtual, ficava pensando, de fato, será que tem como fazer isso, será que tem sua validade. Mas agora vendo durante a pandemia, a gente acaba tendo uma outra experiência, que mostra que dependendo do contexto é sim possível e necessário a partir do momento que não se tem a possibilidade do deslocamento, Eu inclusive fiz alguns tours virtuais e achei bem “bacana”, principalmente de visita a museus. Então eu acho que tem o seu valor também. Claro, no final das contas nunca vai substituir a experiência do presencial, de viver a experiência completa, com todos os sentidos, ali naquela experiência, mas acho que pode ser sim um ótimo complemento ao turismo, é uma forma que a gente tem pra se preparar as viagens, pra se conhecer mais a respeito dos destinos. É uma forma bem interessante, bem rica, bem completa, de se usar como uma ferramenta complementar. Mas, de novo, acho que em meio a pandemia é uma forma que se usou muito bem, acho que já mudei um pouco essa perspectiva de ter um pouco essa resistência. Não sei como vai ser depois de voltar totalmente ao presencial, se vai permanecer essa sensação de que é algo que pode continuar também.

Cris

Concordo com a Gisele. Também sempre fui muito resistente ao virtual e a própria pandemia fez com que fosse necessário a gente trabalhar mais com o virtual e ao mesmo tempo se dar conta de que o virtual é cansativo. Na parte do turismo eu via muito como um complemento de informações ou pra despertar uma expectativa para depois ver no real, ao vivo e a cores. Mas durante a pandemia eu passei por uma experiência de, seguindo um casal nas mídias sociais online, em que eles seguiram viajando e eu me senti viajando junto com eles porque eles postavam diariamente o que estavam fazendo durante a viagem e funcionou muito bem, eu tinha a sensação de que eu estava junto com eles. Eles foram para a base do Everest, visitando, fizeram 15 dias de caminhada para chegar à base do acampamento do Everest, mostrando a vida real mas, eu acredito que funcionou devido a forma como foi colocada aquela experiência e como as pessoas mostravam aquela vivência, pois, ao mesmo tempo, não é tudo que acaba por atrair. Então depende muito daquele que eu tenho como interesse de ver, de experienciar e vai muito de acordo com aquilo que me desperta uma vontade de conhecer mais, mas nem tudo acaba funcionando bem

O Airbnb eu notei que eles fizeram uma parte, além de oferecer hospedagens, de oferecer experiências, e que aumentou muito a busca por aquele tipo de experiência para além da hospedagem em si, onde as pessoas compravam uma experiência de conhecer, ou aprender a fazer um prato típico num outro país e conversando com aquela pessoa

Acredito que funciona e abriu um leque de possibilidades, daquilo que a gente nem acreditava que era possível fazer através do virtual.

Liliane

Eu acho que essa mescla entre o virtual e o real, digamos, por exemplo, aconteceu muito que nós tínhamos prédios fechados e o turismo, pequenos grupos, casais, vinham a pelotas e a gente tinha que usar o recurso do virtual para mostrar como era o interior daquilo prédio, como se apresenta toda a arquitetura, tem essa utilização do virtual até mesmo na hora do real se fez mais presente

Facilitou, eu acho que uma das coisas principais que aconteceu, foi que a facilidade na inserção, a obrigação dos empreendimentos de se inserirem no virtual. O que antes era uma opção se tornou uma obrigação, a questão da hotelaria, dos restaurantes, a comercialização on-line se deu assim extremamente necessária, e isso forçou uma coisa que a gente tava fazendo uma sensibilização acabou forçando justamente. Foi um mal necessário que veio a ajudar muito a questão do turismo. Hoje o turista já quer sair, eu que tenho criança prefiro saber o lugar onde vai almoçar, porque chega o meio-dia, bate a fome, fica todo mundo estressado, então tu já sabe onde vai comer, já comprou o ingresso, essa parte do virtual para a questão do turismo foi extremamente importante, acho que pandemia ajudou 100 nisso.

Essa facilidade da ferramenta virtual pra enriquecer os tours, enriquecer a experiência, tanto, por exemplo, na questão das deficiências, é a calçada que ele precisa pensar, o banheiro, antes de ir visitar o

local ele precisa analisar onde vai ter esse serviço disponível, então facilitou bastante e é importante o virtual para o antes, o durante e o depois, toda essa questão de compartilhar experiências que via pra outros, vai abastecendo, enriquecendo, vai, realmente oferecendo novas informações, que antes o setor privado e o setor público não tinham capacidade de gerir tanta informação

Sarah

Pra mim turismo virtual é terraplanismo, não existe, vai contra os conceitos e toda a questão das dimensões da experiência. O virtual não tem essa experiência da gente sentir cheiro, gosto, calor, frio, que é fundamental para a gente ter uma experiência mais marcante no turismo

Então assim, eu vejo que a gente fazer um tour virtual num museu, numa praça, o próprio google street view que tu vai lá, vê a fachada e tudo, são ferramentas que te dão informações sobre o lugar, elas não vão fazer a gente, ah, agora que eu visitei essa museu virtual, não quero mais ir, dificilmente isso vai acontecer, a não ser que seja uma grande decepção “eu achei que era sobre um assunto e era sobre outro”.

Mas a gente nunca vai deixar de ir por mais que a gente tenha visitado on-line, obtido todas as informações que a gente possa ter on-line. Pra mim essa experiência on-line é mais acessibilidade de informação ela serve para nos dar informação que a gente precisa sobre o destino, pra nos dar informação, como a Liliane falou, sobre o que a gente vai fazer, o que vai comer. Eu vejo muito nesse sentido, de ser um complemento de informação.

E aí a gente tem as ferramentas como o QR Code, a realidade aumentada, que vão nos dar uma experiência ainda melhor, vais estar lá no sítio arqueológico e tu tem a ferramenta da realidade aumenta que vai nos mostrar como era aquela construção, e que sem o virtual tu não consegue, mas que também, só o virtual não tem graça. Então acho que é um complemento, mas que de maneira alguma vai substituir. Uma forma da gente se aproximar do lugar, de fazer as primeiras descobertas, mas longe de ser uma modalidade de turismo, ainda não mudei, como Gisele que é bem progressista, eu sou bem conservadora quanto a esse assunto.

Pedro

Eu acho que aparece, nessa primeira fala de vocês duas coisas que são, três coisas na verdade que eu considerarei aqui.

A primeira é algo que vocês quatro falaram que é a aquisição de conhecimento, ou de ideia daquilo que vai se visitar depois. O virtual enquanto uma ferramenta de busca, de procura para aquilo que se deseja conhecer no real. E eu considero muito, eu não, acho que o mundo considera muito isso, o virtual antes de qualquer decisão de compra, de qualquer produto, serviço, se procura no virtual

Mas o que me chamou mais a atenção e acho que é o que conversa mais com o trabalho é o uso do virtual não como um produto turístico em si, mas como o enriquecimento da experiência. Se eu não me engano acho que vocês quatro falaram isso também, que o virtual tem potencial de enriquecer a experiência turística. Acho que isso é bastante relevante para o trabalho aqui.

Não criei, ou ao menos não projetei o cidade como tela para ser um atrativo turístico virtual, não acho que a pessoa vá entrar e conhecer, não acho interessante, talvez seja para quem é de Pelotas, mas não pro turista, ouvir as histórias que lá estão, desconectadas do espaço onde ocorreram, não vejo sentido nisso e queria saber de vocês, aí começando a tratar direto com o projeto, se vocês vem esse espaço virtual criado como um produto turístico por si ou se ele só vai fazer sentido, turisticamente falando, vamos tentar esquecer que somos todos de Pelotas, mas tentemos pensar como pesquisadores em turismo com a cabeça fora daqui e observar esse espaço virtual como um atrativo, se ele vai fazer sentido por si ou se só fará sentido com a aplicação no espaço.

Gisele

Pois é, não, pode ir Cris

Pedro

Não, tem que levantar a mãozinha

Gisele

Ah é, tem que levantar a mãozinha. Tem a mãozinha aqui também? Ah tem

Pedro

Tem, mas não né Gisele, taca ficha, ou a Cris

Cris

Eu então, depois da experiência na rua aquele dia eu fiquei pensando bastante a respeito dos vídeos que eu assistir e pra mim eles fizeram sentido como uma ressignificação dos espaços. Da mesma forma quando eu viajo para um determinado destino, se no caso ele é histórico ou cultural, eu busco informações antes pra enriquecer aquela experiência, porque pra mim, sabendo a história, sabendo como se deu aquela determinada cultura, a experiência é melhor do que eu chegar lá sem informação nenhuma, por isso que as vezes em determinados sítios ou passeios a experiência melhor quando se tem um guia que está explicando todo o contexto daquela história, de uma maneira aprofundada, e os vídeos de memória oral, enfim, acho que trabalham da mesma forma, trazendo uma informação enriquecedora. Eu não vou olhar para aquele prédio da mesma forma que eu olhava antes de ter ouvido, escutado, assistido uma determinada história específica daquele lugar ou daquele objeto.

Gisele

Ah, eu concordo bem com a Cris, bem nessa linha, eu vejo como um grande complemento, como um enriquecimento aquela experiência, quando a gente ouve aquela história, que se passou naquele lugar isso amplia o entendimento do que é aquele lugar

Hoje eu comentava isso, se eu tivesse feito certas viagens hoje, que eu fiz há 10, 15 anos com o conhecimento que eu tenho hoje, eu teria aproveitado muito mais. Claro que a gente não tem que fazer essa relação, porque tem um processo aí de amadurecimento no decorrer, mas como a gente daria um outro significado nas coisas que a gente vê. Como a Cris falou também.

Então se a gente visita um atrativo, se a gente não sabe um pouco mais daquela história, se não tem um guia pra contar, complementar a informação que já tá ali disponível, talvez a gente não absorva tanto daquilo, aquilo não faça tanto sentido pra gente. Então eu acho que é um grande complemento sim e uma forma da gente se identificar com o lugar e ver também a identificação, o pertencimento destas pessoas que relataram as histórias com o lugar, acho que isso aí é interessante também.

Liliane

É, eu acho que como produto turístico não, poderia se utilizar com certeza para se comercializar um destino turístico, um pequeno vídeo, uma pequena propaganda, por assim dizer um chamariz, alguma coisa editada que atraia a atenção, mas com certeza aquela experiência dos vídeos, me lembra muita a questão, eu que tenho trabalhado muito com o turismo de base comunitária, tu te sentes ouvindo a própria população contar, tu te sentes abraçado, estando ali com outras pessoas, não te sentes só. Então com certeza é uma ferramenta que incrementa muito a experiência, não seria um atrativo turístico em si, não é um produto turístico, mas com certeza serve muito para a promoção de um destino, de produto turístico.

Sarah

Isso que a Gisele e a Cris falaram me lembrou de uma experiência minha de viagem. Isso da gente saber uma história sobre um lugar e depois ir visitar o lugar, ou então ter acesso a história lá.

Quando eu fui a Nova York, no Central Park e vi assim um burburinho de gente na frente de um prédio, que era um hotel, pensei, mas gente que tanto esse povo, na frente desse prédio e nada ta acontecendo. Fiquei reparando, esse hotel tem um nome conhecido, me lembra alguma coisa, aí fui pra internet e descobri que era o hotel onde o John Lennon levou o tiro, onde tinha sido assassinado. Eu tava lá, ah, que hotel é esse? Eu não tinha nenhuma noção dessa história, sabia, claro, que ele tinha sido assassinado, mas não sou fã de Beatles. Mas assim, cá de paraquedas lá, mas se tivesse um qr code, com a história, a minha experiência teria sido outra. Acho que essas histórias são um complemento muito legal, aí tu já te interessa para saber mais coisas sobre o lugar.

Eu diria que ele é um serviço do atrativo, um plus do atrativo, tinha mais uma coisa que eu ia falar. Ah, isso, é difícil assim a gente como morou em Pelotas, que é de Pelotas, assistir ao vídeo e não remeter a alguma coisa na nossa mente, essa separação de tentar ver com o olhar de alguém de fora é difícil. Fiquei vendo as histórias e tinha a tal da Brasília na Bento, já fiquei imaginando a Bento, eu sei a dimensão do que é a Bento Gonçalves, do que acontece lá, então pra mim a história foi muito maior do que pra alguém que não conhece, então, estar no lugar faz toda a diferença né, ao ouvir a história?

Pedro

Já que a gente entra nos vídeos em si...

Gisele

A Cris queria falar

Sarah

Eu acho que a Cris ia falar

Pedro

Ah, desculpa

Cristiane

Eu queria complementar. A Sarah falou a respeito do hotel de Nova York, eu penso muito nessa questão do pertencimento, nessa questão de identificação dos moradores e dos residentes, tanto é que essa é minha área de estudo, estudo bastante os residentes, e o quanto se tem de memória oral e de memória afetiva com determinadas coisas simples da cidade, do município que traz um pertencimento

Então quando ela falava do hotel eu logo lembrei do trapiche do laranjal que a gente leva como se fosse um grande evento a visita pra conhecer o trapiche do laranjal, e aí as vezes aquela visita chega lá e diz, tá, é só isso aqui. Dó que tem todo um valor emocional que faz parte da nossa paisagem e que a gente tem toda a afetividade com algo que é simples e que nem todo mundo vai compreender que aquilo ali tem um senso de pertencimento muito grande pra gente mas que uma pessoa de fora vai ficar ali...

Mas talvez com uma pessoa explicando toda a questão, a história, o apego, revê aquilo ali como algo que tem valor ao município e quem sabe começa a gostar também.

Gisele

Pois é né Cris, quem nunca aqui levou gente de fora lá, é certo, vem alguém que não conhece Pelotas, é um dos lugares que a gente leva sempre né? O trapiche

Pedro

Aproveitando essa questão aí, e Lili, já te passo a palavra. Uma das questões metodológicas é essa, da gente mudar o assunto a partir do momento que surgem coisas novas, e acho que é uma questão interessante até para a relação que eu faço depois entre os espaços de lembranças dos pelotenses que gravaram e os espaços turísticos de Pelotas. Mas tá, não vou falar mais que isso.

Quais são os lugares que vocês levam as pessoas para conhecer?

Gisele

Pedro, a Lili quer falar também

Pedro

Pois, já passando a palavra para a Lili também, fiquem bem a vontade, depois a gente volta a minha pergunta

Liliane

Me veio um pouco assim a questão, porque a gente tá falando, tenho um pouco assim essa experiência. Me veio a questão de Roma, hoje eu teria que voltar a Roma, porque fiz assim, sem guia, sem nada, e acho também que os guias tem muito medo de serem substituídos, e a gente vê que não tem como substituir. Claro que dá uma pincelada, os vídeos vão complementar, mas realmente tu estar com o guia local será uma experiência única e diferenciada. Mas com certeza tem muito valor essa questão de ter outros, da própria população contando as histórias.

Pedro

Maravilha. Então, quais são os locais onde vocês levam os turistas para passear em Pelotas? Ou quais os lugares que vocês gostariam de levar, talvez, que não tenham levado mas gostariam de levar?

Sarah

Eu tenho duas categorias, meu tour se divide em dois roteiros:

Primeiro, o roteiro clássico, laranjal, trapiche, combo, centro histórico, mercado, e, se tiver mais tempo, charqueadas, pois são muito longe.

Por outro lado tem o tour pessoal, ah, eu morei aqui nessa rua, aqui era onde eu dava aula, aqui onde eu nasci...

Gisele

Bah, eu gosto de fazer isso também, risos

Sarah

Foi neste hospital, eu falo esses dois tours. O clássico, tradicional. E o meu. E azar se a pessoa não se interessa em conhecer, esses, risos...

Gisele

Eu acho que no meu caso eu só incluiria, eu faço esses que a Sarah disse, mas eu gosto também da colônia. Nem que seja assim só uma passada, rápida, ir num lugar só, nem que seja almoçar lá no Grupelli, algo assim. Também é algo que eu gosto de fazer.

E eu fiquei pensando, desculpa, agora vou me desvirtuar um pouco, pensando assim qual será a imagem que esse turista faz, vendo a história da Brasília, lá na bento, claro, a gente consegue visualizar tudo isso, cria toda uma história na cabeça, mas pra quem não conhece, como será que cria a história na cabeça?

Cristiane

Eu faço mesmo tour que a Sarah, talvez não com a parte de onde morei, deixei de morar, eu morei em poucos lugares aqui, não sou pelotense, vim depois de passar na faculdade. Mas eu faço o tour da comida também, desde o lugar mais sofisticado até o cachorrão lá, básico, que as pessoas que não conhece talvez não iriam comer e aí viram o clássico.

Eu tenho os lugares específicos na cidade pra comer, lá no laranjal, o kreps da tia não sei das quantas, o hambúrguer não sei de quem, não vou dar nomes aqui, mas é interessante porque a comida tá muito vinculada a experiência turística então a gente tem que levar nos lugares turísticos e nos não turísticos que a gente gosta enquanto morador.

Liliane

No meu caso, como eu trabalho fazendo tour, muitas vezes, realmente o centro histórico é o mais clássico, geralmente o pessoal vem pra ficar um dia, um final de semana, aí se estende, charqueada, laranjal com certeza.

Mas como a gente trabalha também com o airbnb, a gente também tem muito a questão da indicação nos bairros, por exemplo, o que tem em cada bairro de interessante, o Una, O quartier, tentando expandir assim dependendo da necessidade dessa pessoa que vai, mas tentando se destacar em cada bairro o que poderia se utilizar, ou o que poderia ser um atrativo. Mas realmente, o clássico, e o mais procurado, é essa questão do centro histórico e a parte cultural mesmo.

Pedro

É uma relação que tá sendo buscada na tese essa, dos lugares de memória e os lugares turísticos. Como Pelotas é prioritariamente alvo de turismo cultural, eles se repetem muito. É muito engraçado como os lugares de memória dos pelotenses são aqueles mesmos lugares que a gente acaba por indicar ou que acaba sendo interessante para o turista também. O que facilita muito a questão do meu trabalho uma vez que a colocação das histórias é em espaços já utilizados pelo turismo.

Gente, voltando então aos vídeos e essa questão que a Liliane trouxe agora, na resposta anterior, do guia e tudo mais, tem duas coisas que considerei muito na hora de pensar o projeto:

A primeira, é o vídeo feito sem nenhuma indicação de como fazer, o vídeo totalmente caseiro com a edição, a direção, da pessoa que grava

E a segunda, a história contada não por um narrador, ou melhor, não o mesmo narrador para todas as histórias, mas sim aquele que efetivamente vivenciou

Quero saber de vocês se isso faz qualquer diferença na hora da, primeiro da credibilidade, que acho uma palavra interessante pra gente tratar em turismo cultural. Credibilidade é uma coisa que fica muito ... também dá uma discussão que acho que a gente não precisa entrar aqui, em toda ela, mas...

Cristiane

É, isso já entraria numa outra discussão enorme, porque as opiniões informais tem um grande peso, tanto que procuramos no virtual as opiniões no vários sites e blogs e tudo mais. Os youtubers agora também, agora todo mundo faz vídeo, não faz mais blog. O que as vezes até me irrita porque eu prefiro as vezes ler e ver algumas fotos do que ficar vendo 15 minutos de vídeo no youtube.

Eu achei interessante a liberdade das pessoas mostrarem como elas queriam se expressar em relação as histórias, tanto isso de mostrar o fundo, como a gente, nós escolhemos onde sentar, por exemplo, pra fazer essa vídeo chamada agora. Da mesma forma eu acredito que as pessoas fazem isso também, elas contam a mesma história de formas diferentes também, o que ficou muito marcado na história do rex. E me chamou muito a atenção a história do mendigo (morador de rua), pois além de contar a história ele se expressava e tentava mostrar como uma pessoa que existia para o mundo, e ali ele viu como uma janela, como uma oportunidade de pertencer realmente, por causa de toda aquela sensação, aquele sentimento de invisibilidade que ele tinha. Por ser um morador de rua. Ali foi uma vitrine onde ele pode se expressar, onde ele pode contar a história dele. Até por esse motivo acho que o vídeo dele foi o mais longo né? De todos que a gente assistiu? E me chamou bastante atenção pq tinha uma necessidade dele aproveitar aquela oportunidade para existir, no vídeo. Essa foi a impressão que eu tive, o sentimento que me despertou ao assistir esse vídeo em específico.

Liliane

Eu acho que justamente a liberdade que as pessoas tiveram em justamente se expressar traz esse valor, da esse diferencial e traz a riqueza que é a própria pessoa que tá contando seu modo de ver, de vivenciar aquela situação. Claro que por outro lado acontece essa situação, o vídeo se torna muito longo, então teria que se ter um meio termo, ou uma orientação dentro da liberdade, pra justamente poder ter meio que um padrão. Porque a gente sabe que o tempo de concentração das pessoas é curto, as vez não tá tão disponível para ficar tanto tempo, então teria que, entre a liberdade e a orientação, casar essas duas coisas.

Gisele

Eu acho que faz toda a diferença a pessoa contando a história, essa coisa da credibilidade a gente fica assim um pouco em dúvida, porque como a Cristiane disse, a gente conta a mesma história várias vezes e acaba mudando um detalhe aqui, outro ali, mas eu acho que isso faz toda a diferença, ter a história contada pela pessoa, como bem dito, dar voz a pessoa, aquele momento que ela tem de se manifestar, eu acho isso muito importante, em todos os sentidos, principalmente nas pesquisas, como a gente vê resultados bem ricos quando a gente coloca essas pessoas no centro do trabalho, da a voz pra elas, ao invés da gente falar, elas falam por elas mesmas. Então acho que isso daí tem um valor muito grande.

Sarah

Eu acho que faz diferença sim a pessoa estar contando a história e ela ser dona dessa história, pq a gente consegue dar um rosto a esta história, a gente faz essa associação. Pra mim a questão da credibilidade é muito relativa, porque eu escolho acreditar, se eu tô ouvindo essa história eu não vou ficar problematizando se ela é real, se é fantástico, se ela aumentou, diminuiu. Eu tô ali pq sabe, me deixei levar pela história. Então, é claro que é muito provável que tenham elementos exagerados, elementos que extrapolaram um pouco do que realmente é, mas que deixam a história mais interessante, então, por que não? Porque não dar essa aumentadinha pra dar essa emoção. Então ali é o momento que tu quer ouvir a história de alguém que está contando, então o acordo é tu acreditar no que ela ta te falando, e acho que parte disso.

Sobre o tempo do vídeo, é muito relativo, porque tem gente que vai escutar 3 minutos e vai dizer “putz, eu queria saber mais sobre essa história”, tem gente que vai escutar um minuto e meio e vai dizer “meu deus, não acaba nunca esse vídeo, que coisa” então eu acho que é uma relação bem complicada de lidar com o tamanho das histórias.

Pedro

Eu acho que como história única o vídeo do Cid, que agora a Cristiane comentou, que era morador de rua, que passou algumas dificuldades, e depois conseguiu sair dessa situação, conseguiu entrar na universidade, se formar... é uma história de superação interessante, eu acho que de história única é o maior do projeto. Não só ali onde a gente fez o tour pela praça, mas do projeto todo.

Depois tem um vídeo de quarenta e tantos minutos, mas são diversas histórias, um vídeo que entrou depois, que entrou agora há pouco no projeto. Mas não é uma história só, ele usa de algumas imagens antigas pra narrar diversas histórias.

A questão do tempo eu acho interessante da gente debater, em termos mais práticos assim, se vocês consideram que deveria ter naqueles, depois a gente vai falar mais sobre eles especificamente, no cartazes aqueles que foram colocados, se vocês consideram que deveria ter essa explicação antes, se seria interessante ter essa informação, tal, tal e tal vídeos, além dos desenhos relacionados às histórias, se deveria ter uma explicação mais prática, história tal, tanto, história tal, tanto tempo, se essa seria uma informação útil para quem acessa? Ou se não, se é mais interessante que se deixe e ele descubra no momento que acesse o vídeo?

Cristiane

Eu sou da opinião que sim...

Liliane

Eu acho que o fator surpresa é mais interessante do que ficar tecnicamente sabendo todos os detalhes.

Cristiane

É, no cartaz acho que não, talvez no site sim, eu quando vou olhar um vídeo já corro a setinha lá pro final pra ver qual o tempo do vídeo, até pra ver se eu vou ter tempo, porque as vezes a gente encaixa, assiste alguma coisa no meio de outras coisas que tem pra fazer. Então já olho se o vídeo é de 5 minutos, se é de 15, se eu vou poder assistir ou não. A questão do tempo é relativa pq depende muito do quanto vai prender a atenção também. Se a história está muito legal a gente consegue assistir um pouco mais, não é difícil isso de engessar um determinado tempo, por ser uma história espontânea fica difícil “ah, você tem que contar uma história espontânea mas você tem 3 minutos pra falar a respeito disso”, ela já não vai ser espontânea, não vai ser uma história espontânea, contada

Pedro

É, eu tenho, desculpa só cortar, antes de vocês, eu tenho uma preocupação brasileira quanto a isso, a pessoa ficar 10 minutos parada olhando um telefone celular no espaço público de uma cidade brasileira, isso é uma coisa que realmente me preocupa. Principalmente... tem duas histórias lá no porto (bairro Porto) que são sobre assaltos, inclusive, e eu não consigo parar de imaginar alguém assistindo as histórias sobre assaltos lá no Porto e sendo assaltado justamente enquanto assiste.

Então essa questão da duração me preocupa quanto a isso, mas eu concordo, não por acaso, mas concordo com isso que a Cristiane falou no final que limitar o tempo, embora possa colocar um tempo mais largo é limitar a história que o cidadão vai contar, aí acabou com a espontaneidade, ele já começa preocupado com alguma coisa, tirando a preocupação de já estar sendo gravado ou se gravando, não poder errar por estar em frente a câmera. Claro que a câmera permite a edição, permite que se apague que se mudem palavras

Cristiane

Eu passei por essa experiência, tive que gravar um vídeo que agora não lembro se eram dois, três, minutos, gravei umas cinquenta vezes até conseguir falar tudo o que precisava nesses três minutos, então já desestimula bastante, então, talvez tentar por episódios, não sei, mas tentar dar uma enxugada, fazer capítulo 1, capítulo 2 pra diminuir o tempo. Dar a chance, ainda mais se é pra assistir ao vídeo no espaço público, estando na rua, realmente talvez dividir por partes seja mais interessante.

Gisele

Pode ser uma alternativa, porque realmente não tem como tirar já a espontaneidade da pessoa, devido ao tempo, acho que tem que deixar assim bem a vontade, mas acho que essa ideia da Cris é boa, daqui a pouco fragmenta, enfim.

Também acho que não convém colocar tempo ali no cartaz, o tempo de cada vídeo, acho que isso pode estar lá no site. E é como a Cris falou também, a pessoa vai abrir um vídeo e correr a setinha “opa, melhor aqui não” assiste um pouco ali e o restante fora, embora a ideia seja assistir no lugar. Mas enfim, acho que tudo isso são coisas que as próprias pessoas vão adaptando ali no momento.

Liliane

É, até por isso acho importante a questão da própria edição, ele é um vídeo caseiro mas ele faz parte de uma edição, claro que muitas pessoas contam detalhes que as vezes acaba prolongando muito, tornando o vídeo mais lento, então nisso existe uma liberdade, existe a liberdade mas com uma certa orientação, mas essa edição se faz fundamental.

Gisele

Isso, que se faça essa edição, é verdade

Sarah

Fazer tipo temporada da Netflix, risos

Liliane

Ah, mas eu fiquei curiosa para saber mais histórias do morador de rua. Para mim também foi o que mais chamou a atenção assim, mas claro, poderia ser, poderia quem sabe contar, a gente poderia escutar muito mais dele, mas não ali. Dar acesso para assistir os próximos capítulos realmente

Sarah

É, ter um teaser, um trailer da história, aí a pessoa é captada por aquela curiosidade e vai ouvir depois, quando estiver lá tomando um café e comendo um doce. Ou então coloca o cartaz estrategicamente, se tiver um bar, um restaurante, aí a pessoa vai pra dentro do bar e assiste a história lá, já faz uma venda casada, uma propaganda do negócio, coloca ali no cartaz “assiste esta história tomando um café ali na frente”

Mas isso do tempo né, é igual quando vamos apresentar trabalhos ou defender a tese, dissertação... a gente tem aquele tempo ali e fica agoniada porque tem que editar tudo para caber em 20 minutos, em 15, no que der e isso coloca uma pressão no ser humano, de dar conta de apresentar tudo, ainda mais quando é uma história assim pessoal, que a pessoa tem orgulho daquela história, ela quer compartilhar, então dá tempo pra pessoa contar, tem que ter essa trailer, quem sabe, faz um trailer e aí a pessoa fica instigada e vai assistir a versão completa.

Gisele

Mas eu fiz isso até um vídeo eu assisti no mercado, tomando café e comendo doce, risos

Pedro

O que já é uma outra experiência pelotense

Gisele

Outra experiência, aham

Pedro

Quando surge, e a gente pode começar a falar do roteiro, tem lá desde aquela, dos primórdios turísticos, a questões dos atrativos, das facilidades e dos acessos, a gente propondo aí um atrativo talvez e ele tem que casar, principalmente com as facilidades. Com o acesso, por estar já no espaço urbano, já esteja automaticamente colocado isso. Mas com a questão das facilidades com certeza, talvez ligar a histórias a espaços gastronômicos, a espaços culturais, a espaços históricos ou outros, a prédios, ao que quer que seja, talvez seja uma alternativa interessante de procurar dentro daquele raio ali opções interessantes ao turista pra aproveitar o momento, ver o vídeo e fazer qualquer outra atividade que lhe interesse. Ver o vídeo comendo um doce, ver o vídeo tomando um café, ver o vídeo conhecendo outros espaços, sei lá, acho bastante interessante.

O que mais que eu preciso conversar com vocês...

Cristiane

Eu lembro que naquele dia o QR Code pra mim não funcionou né... Então que

Pedro

Boa

Cristiane

Então que precisaria ter o endereço do site disponível porque se eu não consigo pelo QR Code eu tenho uma segunda alternativa pra chegar no site.

Pedro

Pois, isso é uma coisa engraçada, eu comecei a trabalhar com o QR Code, engraçada no sentido de interessante, não de divertida.

Comecei a trabalhar com QR Code agora e acho ainda muito interessante que, para alguns aparelhos, não são nem as pessoas, mas os aparelhos, é muito fácil o acesso, para outros aparelhos é muito difícil. E é uma coisa a ser bastante trabalhada nisso que eu proponho, porque por mais que tenha ali no cartaz o site, já tenho no cartaz o domínio a ser procurado, mas uma coisa é tu colocar o telefone no qr code direto e outro abrir o navegador, digitar o domínio do site e aí ver o vídeo, acho eu.

Queria a contribuição de vocês

(Liliane pede a palavra)

Fala Lili

Liliane

Acho que essa parte técnica assim, se vamos analisar agora, não sei se tens uma pergunta mais pra frente sobre isso ou se podemos já tratar isso agora

Pedro

Podemos tratar

Liliane

Acho que ficou realmente essa parte mais de acesso ao vídeo, a gente não caía direto no vídeo, tinha que passar, isso também. Poderia facilitar um pouco mais. Apesar de eles estarem todos juntos, o que facilita quando tu estás querendo navegar e poder escolher, mas na hora que estás ali em pé, não tens a opção de estar com o celular na mão, estar em pé, para escutar o vídeo em si, ser mais prático para chegar naquele que a gente precisa escutar naquele momento.

Claro que, como tu falou, a questão técnica, houve uma mudança...

Pedro

A definição... desculpa... a gente fez o walking tour ainda com a segunda versão do site, a terceira versão do site que será a derradeira, espera-se, armazena as histórias por lugar, ao colocar o qr code vai direto para todas as histórias listadas ali. Ou no redondo da praça, ou a história do Rex (hotel) ou as do mercado. Mas todas por lugar, é isso que se propõe na terceira versão.

Mas, quero ouvir de vocês, não adianta eu dar minha opinião aqui...

Liliane

É eu acho até que mais do que a questão do próprio qr code, por exemplo, vamos acessar, não só pelo qr code, mas também pelo endereço, mas que fique de uma outra forma, acho que mais do que clicar pro lado uma navegação mais fácil de chegar até o vídeo. Realmente a gente tinha que ir passando toda a vez. A gente assistia ao vídeo e ele voltava pro início da barra, ou quando tu clicavas no qr ele voltava pro início da barra, então, alguma forma, não sei te dizer especificamente, aí teria que parar pra pensar, mas alguma forma de chegar mais rápido neles, no local que a gente está.

Pedro

Maravilha

Gisele

E aí Lili tu diz mais uma coisa de programação mesmo né?

Liliane

É, é, com certeza, teria que parar e realmente pensar, porque aquela forma que tá na barra a gente tinha que ir várias vezes até o final pra procurar

Gisele

Pra voltar depois...

Liliane

Não sei se criar alguma coisa “Praça” dentro de praça estar todos vídeos da praça, em “mercado” estar todos os vídeos do mercado, aí fica só no que é daquele local, porque eles acabaram ficando um ao lado do outro. Mas realmente, isso é questão de ajuste da formatação do site.

Pedro

Isso, na terceira versão ficou assim, tu clica pelo bairro, e no bairro... “ah, no centro, no centro tem mais de um vídeo, então no centro tu vais clicar ou no redondo da praça, ou no rex (ali tem um vídeo só), ou no mercado que tem três vídeos, ele já direciona, porque sim, foi uma coisa que ficou muito clara a dificuldade na navegação. Concorde contigo, ficou ruim, de procurar o vídeo, ficou cansativo e até um pouco atrapalhado, porque ficam todas histórias colocadas lado a lado, independente do local onde ocorreram, então as que tinham relação com aquele local que a gente estava e as que não tinham relação estavam todas juntas, o que atrapalhou bastante a navegação e o uso de quem está ali na hora para ver.

Sarah

Para mim uma coisa importante pra pensar, considerando que esta subdivisão das histórias de acordo com a localização já foi providenciada, é pensar num formato de site que seja amigável para telefone celular. Porque o formato de site para computador acaba sendo diferente do formato do site para telefone, então ter essa versão mobile do site também facilita a navegação de quem está ali.

Eu assisti no computador a maioria das histórias, mas não é o objetivo, o objetivo é que as pessoas assistam pelo telefone, então pensar nessa compatibilidade do site também com a versão mobile, acho que é minha principal observação.

Cristiane

E a acessibilidade também...

Liliane

Acho que objetivo é... principalmente do celular, porque o objetivo é na questão do celular. E eu acho que a própria divulgação do projeto, eu não sei Pedro qual é a proposta, mas pensar realmente, como a Sarah comentou ali, com a questão dos restaurantes, quem sabe seja até uma forma de fomento, de promoção e de sustento do projeto, tu casar esses que estão no entorno, ter a possibilidade de sentar, tomar um café, sentar na frente de um quadro, em um museu ou alguma questão e ali tu ter essa informação

Claro que também eu acesso até a informação do projeto é importante, a gente tem na cidade e acho que a maioria de nós não sabe, mas a gente tem em cada prédio do entorno da praça tu tens um qr code que te dá acesso ao aplicativo do pelotas tem ou do pelotas do turismo virtual, que tem um docinho contando a história daquele prédio, tem alguns que tem uma plaquinha (até foi meu pai que pintou de branco para a gente colocar o qr code) na frente do museu do doce por exemplo ou no casarão número 4 e ver como será essa parte prática, por exemplo esse projeto a maioria das pessoas tá ali, tá passeando, mas não

percebe que é um acesso para o celular, que tem uma coisa mais legal na placa do que só uma informação, essa parte de divulgação em si do projeto é uma coisa a se pensar.

Sarah

E até pensar em colocar assim, tipo, num cardápio sabe, sei lá, estás numa lancheria e no final do cardápio tu coloca assim “quer saber uma história sobre o prédio que tem aqui na frente” tipo, fazer esse tipo de associação assim.

Isso que a Liliane contou achei fantástico, eu não sabia que tinham essas coisas nos prédios históricos, a gente sempre aprende alguma coisa. Mas acho que pensar nessa divulgação é fundamental

Cristiane

É, o que foi comentado no dia do passeio, dos locais onde os qr codes ficariam para chamar a atenção ou não, pq muitas vezes chamam a atenção do turista mas não chama a atenção do morador da cidade, o morador da cidade não tem aquele olhar atento, já o turista está buscando a informação: “onde eu vou conseguir mais informação sobre este local?”

E em relação ao site eu fiquei pensando, não sei se é a ideia Pedro, da acessibilidade do site para quem tem alguma deficiência visual, se foi pensado algo a respeito disso?

Pedro

É, a terceira versão, eu nem vou entrar muito no mérito aqui, ela não foi programada ainda, ela foi criada, como eu posso dizer, ela existe em papel, não existe ainda na realidade. Ela fazia parte de um projeto de dissertação de uma menina que faz o mestrado no mesmo programa que eu faço o doutorado, e o projeto dela era a criação de um museu virtual de memórias da cidade de Pelotas, a parte técnica científica, tecnológica, do que eu não faria na minha tese, a parte que eu não executaria. A gente pensaria e ela executaria, era isso, era um projeto prático.

E aí tem essa questão da divisão (dos bairros), foi uma coisa que a gente pensou, tem a questão das legendas, que não tinha até então na segunda versão, pro deficiente auditivo, a questão do deficiente visual, do cego, é um pouco mais complicada trabalhar, não lembro se chegou a ter qualquer discussão nesse nível, mas tinha alguns pontos de acessibilidade que tanto a primeira, como a segunda versão, a segunda foi a que vocês conheceram já, não contemplava, realmente isso, e é muito impressionante o quanto a gente desconsidera essas questões, por não necessitar muitas vezes, e, partir do momento que alguém necessita, que diz, “ah, eu não consigo ter acesso aqui”. E isso aconteceu, reclamaram isso, “eu não consigo ter acesso, eu não escuto, não consigo ler, não tinha legenda, eu não sei o que acontece nessa história, tenho que fazer leitura labial de pessoas que normalmente não aparecem nos vídeos” já que a maioria das pessoas não aparece, se torna completamente impossível a participação desse público.

Isso foi pensado, mas ainda não alcance todos os públicos, mesmo a terceira versão ainda não é totalmente acessível, ainda terão questões a ser trabalhadas.

Em relação, em acho que a gente pode discutir um pouco isso agora, em relação a divulgação do trabalho, que vocês começaram a colocar. O que se propõe na tese? O que eu proponho são aquilo que vocês conheceram, aqueles elementos visuais, colocados no espaço público, de maneira a chamar a atenção de quem passa.

Então, a primeira proposta era... como o roteiro, a principio vai ser criado pela secretaria de desenvolvimento econômico e turismo, segundo conversa, a minha primeira proposta era o não roteiro, era a colocação desses elementos no espaço público, com o nome científico de elementos disruptivos de paisagem

Aí eu quero ver com vocês, pensadoras do turismo, se um não roteiro é algo aceitável, ou se é melhor preparar o turista para saber onde vai encontrar tais elementos, se é que tem interesse em ver?

Cristiane

Eu acho que ele saber (onde encontrar) sim, mas não ter um “primeiro você vai aqui, depois você vai aqui, depois você vai aqui...” eu monto o meu roteiro e vejo onde eu quero ir e onde eu não quero ir, mas saber onde tem a informação eu acho que é interessante.

Gisele

É, também acho, acho que a informação, ela tem que estar disponível, acho que isso aí tem -que aparecer, tem que existir, mas é como a Cris falou, depois cada um faz como quiser, mas que ele saiba, que a pessoa saiba, onde é que está, que ele tenha essa informação.

Liliane

É, eu assim, só pra... eu trabalhei na secretaria de turismo de pelotas por exemplo, a gente tem nas quatro lados da praça nos temos as placas e aí tu tens “quanto tempo a pé até a próxima placa” tem a foto do prédio, com o histórico, e digo assim, são poucas pessoas que realmente param, mais são os turistas que param ali, então é um grande desafio a gente conseguir que a pessoa tenha acesso a informação, já temos uma placa no centro, tem um qr code ali que eu nem sei, acredito que não estava funcionando, até a última vez que tentei, mas, é isso, o grande desafio é isso, até assim, acho que é interessante deixar livre, pode até indicar, os próximos roteiros, tipo ali, nessa placa tem, “ah, quanto tempo tu levas até a praça Piratinino de Almeida” sei lá, lá na praça da Bento (Avenida Bento Gonçalves), então tem... seria até a próxima placa, onde estaria, com as informações.

Um roteiro sugerido, poderia se dar, quem sabe com alguma sugestão. O Tiago está aqui do meu lado dizendo “ah, eu gosto que me digam, vai lá, depois vem aqui...” Ao mesmo tempo é isso, aquele livre/orientado quem quiser passinho a passinho acessa, quem quiser fazer conforme tenha a vontade também tem essa liberdade.

Gisele

Poxa Lili, agora tu sintetizou isso de uma forma bem objetiva né gente, agora a gente extrapola isso, a informação ela existe, agora, de fato, é como fazer as pessoas chegarem a essa informação.

Pedro

A gente teve, não sei se a gente precisa discutir isso aqui, mas a gente teve, A Lili tava junto, o Tiago também, lá em Foz (Foz do Iguaçu) quando a gente apresentou o trabalho sobre o aplicativo (Pelotas Tem) e teve um outro grupo que apresentou também trabalho sobre o aplicativo de outra cidade, eu estava moderando e perguntei, quantas das pessoas que estavam ali, que estavam apresentando trabalhos sobre aplicativos...

Gisele

Ah, eu me lembro, eu me lembro Pedro, dessa sessão lá em Foz... Quem tinha o aplicativo do evento né...

Pedro

É, quantos daqueles, acho que éramos uns 10 ao todo, entre os três grupos trabalhando sobre aplicativos, quantos daqueles baixaram o de Foz...

Gisele

Uhum

Pedro

E ninguém, ninguém tinha baixado

Gisele

Ninguém, foi bem isso

Pedro

Então se nem as pessoas que trabalham com aquela questão...

Gisele

Isso, não tinham né...

Pedro

Também tinham dificuldade em baixar. E é isso, como trazer essa informação pro turista principalmente? Talvez esse elemento disruptivo sirva mais pro pedestre, pro morador, para aquele que está passando todos os dias ali e vai ver que tem alguma coisa diferente, talvez pro turista esse elemento disruptivo não seja a melhor forma, a melhor forma seja que ele saiba onde vai estar.

Liliane

É, eu acho que assim, uma grande sacada que até, que se pode fazer, é aproximar em momentos que ele não espera, como a Sarah deu o exemplo do cardápio... não sei, ser criativo, porque realmente, ter esses outros aspectos com certeza, porque quanto mais se divulgar melhor, mas ter essa questão inesperada, não só o adesivo, porque a gente também colocou os adesivos nas portas dos estabelecimentos e não serve pra nada, porque tu queres entrar no lugar e sentar, enfim, mas, de alguma forma, realmente é um grande desafio do projeto.

Sarah

Eu acho que tem que associar com os roteiros que já existem, que, pensando, que a maioria das histórias elas acontecem nos lugares que coincidem com os atrativos turísticos, e já existem roteiros em pelotas, colocar ali no mapinha “Praça Coronel Pedro Osório tem todos os prédios históricos, aí bota assim “aqui tem história”, na frente do Rex “aqui tem história”” sabe, fazer, unir, colocar mais uma camada de informação nos roteiros que já existem. Porque eu acho difícil que um roteiro só com histórias vá mobilizar o turista, eu acho que ele vai querer escutar 3, 4 e depois deu, sabe. Ele não vai querer fazer um roteiro inteiro, assim, partindo eu do meu entendimento, acho mais difícil que ele vá fazer um roteiro, que uma pessoa vá fazer um roteiro inteiro no mesmo estilo assim. O legal das histórias é justamente ser algo diferente num roteiro, no meio de algo que é tradicional. Fugir assim do city tour, de ter alguém contando as histórias distantes “Ah, aqui foi a Princesa Isabel” “aqui foi não sem quem” e aí de repente no meio desse rolê de pessoas super conhecidas, de celebridades históricas, tem alguém comum, gente como a gente contando que foi assaltado ali na esquina.

Então, acho que é essa mistura, não só o tradicional ou só as histórias de todo mundo, porque rola a identificação também, que a gente já falou, então pra mim, a maneira mais, a primeira maneira de fazer essa divulgação é juntar as duas coisas, colocar mais um nível de camada. E o resto acho que é tipo, depende muito do público que a gente quer atingir. A galera Millennial vai querer acessar a informação de um jeito. A geração mais nova que nós, vai querer acessar de um jeito. Quem é mais velho, vai querer acessar de uma forma física, vai querer pegar a coisa. O outro vai querer que o Pedro esteja lá fazendo uma dancinha de TikTok para indicar onde tem história, então, também tem isso, de pensar quem são os públicos e como atingir os diferentes públicos que vão visitar a cidade.

Cristiane

Eu até escutando as falas, eu fiquei pensando, pela questão da palavra disruptiva, talvez um outro direcionamento serem mais uns materiais, uns materiais mais disruptivos da paisagem. Tem que se destacar naquela multidão. A Lili falou né, do QR Code na porta, a porta é para ser uma porta, de entrada e saída, então não vai ser ali que eu vou buscar um elemento, a não ser que seja um elemento promocional que esteja muito fora de contexto e aquilo vai me chamar atenção para saber o que é aquilo ali, parar pra olhar, vai ser muito difícil de prender minha atenção no momento que eu to passando, e aí isso já entra para um quesito mais difícil, como fazer elementos promocionais, cartazes, enfim, desenhos, adesivo...

que chamem a atenção suficientemente e que se destaquem naquela paisagem a ponto de “não, eu quero ver o que é aquilo ali”. E acontece né, a gente sabe que no mundo já existem coisas que chamam bastante atenção e no mundo instagramável o visual tem sido cada vez mais importante e eu lembro que pra mim, há muitos anos, quando fui a Curitiba, foi muito diferente quando tinha um totem de informação turística, que hoje é uma coisa que pra mim é muito clássico, ir ali, ter um monitor, onde eu vou acessando as informações. Então talvez esses cartazes, talvez também precisassem ser disruptivos dentro da paisagem a ponto de realmente chamar a atenção, agora o como fazer isso, aí tem que ir pra área do marketing, porque aí semiótica, aquelas coisas todas lá não é muito a minha praia.

Pedro

Fala Lili

Liliane

Não, eu acho que a questão é justamente isso, a ideia não é utilizar-se desse museu, desse trabalho, como um roteiro, como a Sarah comentou “Ah, não vou utilizar como uma forma de conhecer a cidade utilizando isso” cada trabalho que vai se fazendo a gente vai incrementando e enriquecendo todos os tipos de experiência. A gente tem ali o cartãozinho, o postal 3D. Todo mundo pega o postal e acha bonitinho a maquete, o desenho, meio em caricatura do Sete de Abril (Theatro Sete de Abril), mas quando eu coloco, mostro pro turista, olha aqui, quando ve salta aquela maquete em 3D todo mundo fica “oooooh” (espantado). E eles, por mais que tu coloques lá (no postal) “coloque seu celular aqui” que é maquete 3D, ninguém “tão vendo mas não tão vendo” então realmente são experiências, tudo que vai enriquecendo, são coisas que vão criando para a nossa cidade, para o destino que utilizar esse trabalho, essa forma, uma base de dados, uma forma, vai enriquecendo, tudo é completo da experiência. É uma situação que vai criando, que vai abastecendo, assim como a internet, como a rede, vai abastecendo com informações, eu acredito que não seja o objetivo em si se embasar no tour, no roteiro somente se utilizando disso, é sim mais um complemento daquilo que se está vivenciando na cidade.

Pedro

É, eu acho que o caminho era por aí. Eu lembro da questão do disruptivo, e aí a gente volta pro espaço público brasileiro, que tem suas particularidades. Eu não sei se a Lili já estava na prefeitura, eu acho que sim, quando colocaram ali na praça (Coronel Pedro Osório), no chão, os melhores lugares pra se fotografar os prédios, não sei se tu lembra?

Já faz uns anos, acho que recém tinha chegado aqui na universidade, e aí, por exemplo, entre o chafariz (fonte das nereidas) e o Grande Hotel, colocaram no chão uma foto do Grande Hotel, um adesivo grande, e a questão era “se você tirar foto do Grande Hotel aqui, ela vai sair assim” e foi das ideias mais sensacionais que eu vi em Pelotas, eu adorei. Aí tinha o ponto que tu deveria parar para posicionar tua máquina, para a foto ficar a melhor foto do Grande Hotel.

O Grande Hotel, o Mercado (Público), Prefeitura, cada um tinha o seu adesivo grande. E não durou um dia, não durou um dia o adesivo de cada um deles. Foram rasgados, foram cortados, foram chutados, foram qualquer coisa assim. Então, o que a Cris falou, que como se colocar no espaço público elementos disruptivos que não sejam danificados, roubados e qualquer outra coisa que o valha é um desafio grande da nossa realidade aqui também.

O que eu tinha visto, que talvez fosse uma saída interessante, se pode falar assim, conceitualmente, porque não há condições de criar isso, eram grafites, os grafites talvez fossem elementos disruptivos interessantes, associados ao qr code e colocados em lugares estratégicos para que as pessoas vissem e parassem e, talvez não tivessem a questão de ser... as palavras me faltam com a idade já...

Gisele

Vandalizados

Pedro

Vandalizados... muito obrigado

Fala Lili

Liliane

Não, me veio a ideia, claro que destinos turísticos mais com dinheiro, utilizam muito a questão de mensagens automáticas, SMSs, coisas assim, que já chegam direto no celular da pessoa, ou é uma opção dela, que ela pode receber. Mas claro, a gente não tem essa tecnologia, teria que pagar muito, mas também seria uma outra forma que não sofreria a questão do vandalismo, a pessoa passou naquele determinado local, recebe a mensagem “aqui tem o vídeo” uma possibilidade super moderna, mas, porém cara de se utilizar quem sabe também, futuramente.

Sarah

É, nesse sentido também, poderia associar com a geolocalização, a pessoa anda com a localização do celular ativada e quando ela passa por um prédio, por uma praça, por qualquer ponto que tenha a história, ela recebe uma notificação, é possível, e, talvez não tenha um custo muito grande, só o custo de uma pessoa que saiba fazer...

Mas algo no espaço público que não é vandalizável tá pra nascer...

Cristiane

Missão impossível né...

O Google Maps já faz um pouco disso né Sarah, de que tu podes colocar fotos, vídeos, ele te dá um pouco de recursos aí, mas aí a pessoa tem que estar interessada em entrar lá, buscar a informação.

Mas é uma reclamação né Lili, eterna, por mais que as vezes a gestão pública dispara informação, dispara informação, dispara informação e ainda assim a população porque não soube, porque não sabia, não tem... a solução ideal não existe, não existe...

Liliane

Não, me chamou atenção, claro, agora, eu não to na secretaria, a Jussara (atual responsável pelo departamento de turismo da Secretaria Municipal e desenvolvimento econômico e turismo) colocou foto de um projeto, não me lembro o nome do projeto, e eu... botei “o que que é isso?” as vezes até a gente que está no meio, está trabalhando no órgão, está dentro do projeto, a gente acredita que nossa mensagem está sendo passada para as pessoas... “como tu não sabe aquilo?” tu fez tudo o que tu podes para realmente tentar passar a informação, mas eu que to na outra ponta, e ainda, com muito contato, com a informação, com o local, não sabia o que era, então realmente é um grande desafio, é complicado...

Pedro

É, romper essa bolha acho dos maiores desafios a serem feitos, é impressionante, por mais que tu acredite que a tua informação vá, ela não chega onde tu acha que ela poderia chegar, onde ela deveria chegar. Cris, ias falar qualquer coisa?

Cristiane

É, posso recapitular algumas coisas que passaram?

Acho que em relação aos vídeos que tu deixas as pessoas a vontade para elas mesmas fazerem, formato, tempo... e não interceder durante essa gravação, acho que é o formato mais ideal, porque eu já vi trabalhos aí onde pesquisador adentrou na pesquisa por envolvimento emocional e aí a gente sabe que o pesquisador ele induz, como enfim, o jornalista ele vai fazer uma entrevista, ele vai induzir a forma e normalmente o entrevistado, a pessoa que tá sendo questionada, ela vai tentar falar aquilo que vá agradar a pessoa que perguntou, então, nesse formato onde ela tem liberdade de, no momento que ela quiser, o tempo que ela quiser fazer o vídeo, acho que funciona muito bem, porque já vi pesquisas aí, maravilhosas,

mas tinha esse porem do pesquisador ter se envolvido na pesquisa dessa forma, ter induzido de certa forma a coleta das informações. Então, mantenha, esse formato, risos

Pedro

É, a câmera já é um negócio que induz, a câmera já assusta, a câmera já atrapalha suficientemente a pessoa para gravar uma história e isso pra mim é das maiores, um dos maiores conhecimentos do projeto, como as pessoas lidam diferente com a câmera, como as pessoas tem muita dificuldade, eu sou por exemplo que tenho, se sou eu a gravar uma história pra meu site certamente seria um vídeo onde eu não apareceria, onde eu narraria em off como a maioria dos que ali fazem. Talvez aparecesse o lugar, acho que eu faria assim, acho que eu iria até o lugar onde aconteceu a história, para gravar, como o Cid fez, como uma outra história ali no mercado fez também, de estar ali mostrando onde a história aconteceu, mas eu provavelmente não me mostraria.

E, como tu mesmo colocaste Cris, há um tempo atras, para a gente fazer um vídeo, mesmo que a gente não tenha pressão de alguém nos gravando, porque isso também não tá coordenado por mim “ah, sou eu mesmo que tenho que me gravar, ou posso pedir para que alguém me grave?” isso não entra nas orientações. A orientação na verdade é que se conte uma história que viveu no espaço público pelotense.

Como isso interfere na nossa sensação de insegurança, principalmente. Em estar transmitindo uma mensagem, que essa mensagem vai ser compreendida, que as pessoas vão entender a história. Eu não tenho... eu queria muito saber quantas vezes as pessoas gravaram, apagaram, regravaram cada uma das histórias que ali estão, porque isso é uma coisa que me chama muito a atenção. Se fosse eu, não seria a primeira, certamente, que eu mandaria, faria várias e várias versões até achar uma que aceitasse como interessante, como postável...

Cristiane

Na minha experiência de gravar um vídeo para um evento, que era minutos, tinha que falar o dia, o horário, onde é que iria ser e tudo mais... eu acho que eu gravei umas cinquenta vezes, na quinquagésima vez eu já tava emburrada no vídeo, eu digo “como é que eu vou gravar um vídeo com essa cara de quem já perdeu totalmente a paciência” aí eu tive que dar um tempo, aí já tinha perdido a luz natural, pois já estava anoitecendo, estava desde a uma da tarde tentando gravar aquele negócio, aí eu respirando assim pra não aparecer mal humorada no vídeo, de tantas vezes que eu tentei gravar aquilo, então, realmente não é muito fácil.

E, em Canguçu (Município onde a participante atua na secretaria de turismo) ano passado, a gente fez uma experiência interessante, de relatos orais também, mas a gente pedia que as pessoas escrevessem as histórias, e o que surpreendeu é que teve pessoas muitos simples que quiseram escrever as suas histórias, com relação ao município, gente do interior, aí, claro, a gente dá aquela editadinha, as vezes no texto porque escreveu errado, sem muita concordância, mas, ao mesmo tempo, tentando não tirar a identidade da forma da pessoa se expressar. Então a própria edição, seja do vídeo ou do texto é algo muito delicado na hora de intervir. Então a gente tentou fazer as intervenções o mínimo possível porque por mais que aquela frase estava meio estranha era a forma da pessoa se expressar e foi muito legal assim a experiência de histórias simples que trouxeram novos significados para a cidade. Então o residente, o morador, ele realmente precisa ser ouvido para aquela determinada história, se for no caso no momento histórico, é uma outra versão para além daquilo que está sendo contado no livro, aquela venda mais comercial, aquela história bonitinha que as vezes tem outros bastidores que não são contados.

Sarah

Mas é muito louco isso das pessoas terem receio né, porque elas querem contar a história, elas não estão obrigadas ali. Não é que nem a Cris que foi obrigada a fazer o vídeo. As pessoas estão por livre e espontânea vontade, e aí elas ficam com medo, com vergonha de si mesmas, de ter que gravar...

E agora eu tava aqui lembrando que teve aquela, como é o nome? Ação da Globo (Rede Globo de Televisão, maior emissora do país), de pedir para as pessoas gravarem os vídeos, e eles davam o direcionamento né, de como que tinham que ser, né, qual a distância...

Pedro

Se era retrato ou paisagem...

Sarah

É, e quanto tempo... Eu acho que talvez era um direcionamento legal, e as pessoas mandavam barbaridades, não sei se vocês lembram...

Pedro

É, mas aí era a chance de aparecer na Globo...

Sarah

Eram uns negócios bem aleatórios, bem mal feitos, mas tava lá

Mas eu fico assim, curiosa, de saber como é essa relação, de querer contar uma história, e ao mesmo tempo de não querer aparecer... "mas é a tua história, sabe..." eu acho muito engraçado.

Gisele

Mas Sarah, por isso que é muito mais fácil quando se faz uma entrevista, faz aquela pergunta geral, não tá gravando... quer dizer pode estar gravando e fazendo áudio só dessa conversa, e a pessoa se sente super a vontade para falar, mas agora, liga uma câmera e já muda tudo, é essa impressão que dá.

E Cris até me lembrei, a gente fez, ano retrasado acho, vídeos de divulgação dos cursos da ufpel, aí nós fizemos do turismo, cada uma falou, acho que deu um minuto sabe...

Cristiane

Eu lembro...

Gisele

Aquilo foi ralado de fazer aquilo, sabe, posicionar celular...

Cristiane

Professor que adora falar, imagina falar em um minuto, risos...

Gisele

Exato, sabe, e aquilo ali deu uma certa inibição também... achar ângulo, aquela coisa, o que ia ter de fundo... ainda não tinham esses cenários, essas coisas assim, parede branca, sei lá... Então, é difícil mesmo, acho que sempre que tem esse elemento câmera envolvido... bom, acho que todo mundo aqui sentiu no começo do remoto, quando a gente começou a dar aula assim, e aí abria câmera, até hoje não sei o que eu olho, se eu olho pra vocês, se eu olho pra câmera, se eu olho pra mim, acabo olhando pra mim, fica aquela coisa tri narcisista ainda, a pessoa se olhando o tempo todo, risos...

Então assim, é muito louco mesmo, uma experiencia assim maluca, de estar com a câmera. E n o começo a gente estava assim, ficava toda a hora perguntando, mas já tá gravando, está gravando...?

Cristiane

É, tu te prepara né, maquiagem, escolhe a roupa, escolhe onde tu vai sentar, a luz, se está boa, se não está... passa perfume pra dar uma segurança... ninguém vai sentir se tu está com perfume, mas eu, toda a vez que vou fazer uma palestra, vou dar aula online, qualquer coisa, no dia da banca lá, me arrumei, perfume... é só pra mim, risos... a gente faz todo um ritual...

Pedro

Mas essa questão de segurança eu acho importante, me parece uma coisa que... eu nunca tinha pensado sobre isso. Trouxeste isso agora e faz muito sentido, faz muito sentido “ah eu me sinto seguro comigo mesmo para aparecer ou para me mostrar para os outros, que talvez seja pior do que aparecer”

E, em relação as histórias eu acho que... que essa segurança a pessoa já parte, “eu sei o que eu vou contar, eu sei do que eu vou falar porque fui eu que vivenciei aquilo”. Acho que se fosse alguém contando as histórias de outros, talvez não tivesse essa mesma segurança, me parece assim. Não é a segurança pessoal, só né, de estar bonita, de estar perfumada, de estar bem arrumada, mas a segurança do “ah, estão interessados naquilo que eu tenho pra contar e naquilo que só eu tenho pra contar porque fui eu quem vivi”

Cristiane

Mas a imagem inibi um pouco, eu me lembro quando tu me mostrou um dos primeiros vídeos Pedro, não lembro quem era, se era um parente, mas era na sala, e aí eu reparei muito na imagem, que era qualidade boa, parecia um HD até profissional e que talvez até isso iniba né, como eu vou fazer uma filmagem com esse meu celularzinho aqui que não tem uma qualidade HD não se das quantas, vai ficar aquela minha imagem meio granulada, e aí eu tenho... como é que eu vou upar esses vídeos, não sei como foi o processo pra ti, mas eu tenho uma grande dificuldade de mandar vídeos gravados para as pessoas, ou para receber, porque fica muito pesado. Aí tem toda essa questão também da conexão da internet, dos kbytes, etc.

Além da filmagem tem outros elementos né, a serem pensados...

Pedro

O site, só pra responder, a tua pergunta, o site permite que se envie o vídeo, ela (a pessoa) carrega direto no site. Mas acho que essa comparação com o material que já tem é uma coisa a se pensar também. “Ah, porque eu vou mandar um material se o meu não tem essa qualidade...” E nem vou dizer qualidade de história, mas de qualidade de produção mesmo. “A minha câmera não é tão boa então não vou mandar o vídeo, vou passar vergonha...” Acho que são coisas a ser... por mais que tenha ali um viés bem de vídeo caseiro, bem independente da qualidade, da forma que foi filmado, essa comparação é inevitável. “Não vou mandar um material que vai ser pior do que a outra pessoa já mandou” ou talvez vá para o outro lado “eu vou querer me propor a mandar um material melhor do que já tem lá, então vou arrumar uma câmera melhor, um telefone que grave em HD, que tenha um som melhor, vou usar um microfone pertinho, ao invés de usar o do telefone, sei lá...” Acho que isso pode vir... Porque uma das questões do trabalho, é que ele seja, além de participativo, além do recebimento do vídeo, é que ele seja colaborativo, ou seja, que as pessoas complementem as histórias que estão ali já. Isso aconteceu muito pouco até agora, foram, se não me engano, duas histórias só, complementadas. Ou contrapostas. Uma da própria, da Bento Gonçalves, do carro, uma versão de quem assistiu e uma versão do personagem principal, que é denominado o rei da Bento Gonçalves, numa noite.

E isso que acho rico do projeto, porque são histórias que não dizem respeito a praticamente mais ninguém, mas que pra quem participou, para quem esteve ali naquela noite, ou para quem foi o ator principal são importantes o suficiente para serem contadas a todo mundo. Isso que fica de interessante...

Cristiane

O contar a história né, recontar a história que na verdade não era minha mas foi minha tia, minha vó, meu pai que contou, e eu pego aquela história para mim, porque faz parte do meu contexto e ressignifico aquela história a partir da leitura que eu fiz de determinada história. A gente tem muito isso de contar o que os nossos antepassados contavam, então já é uma reedição, já é uma segunda versão de uma história que não foi vivenciada pela própria pessoa...

Pedro

A memória é algo impressionantemente editado, a gente edita, a cada vez que reconta a gente edita e dependendo da reação de quem ouviu, a gente edita na hora, a gente tenta tornar mais interessante, a gente tenta tornar mais atrativa pra quem está ouvindo ou a gente pensa “a próxima vez que eu for contar essa história eu vou omitir essa parte”

Liliane

Eu acho que aquele filme explica tudo isso, aquele que eu te comentei com o Robin Willians (Final Cut, no título original), não me lembro o nome do filme, mas achei muito interessante com relação a isso, com relação a memória, lembra o nome?

Pedro

Eu não lembro, mas lembro do filme, onde ele é o editor das memórias dos outros, do chipzinho

Liliane

É, aquele filme é espetacular, é muito interessante, exatamente a gente, por ser criança ou por ser, sei lá, no momento, algo nos chama atenção e é aquilo que te foca, mas vai, retorna e a história realmente era diferente, mas a gente vivenciou daquela forma...

Pedro

É, isso é das coisas mais interessantes que apareceram no projeto...

Gente, a gente está aqui há uma hora e meia quase...

Eu queria, primeiro perguntar se vocês tem alguma colocação a fazer, de algum dos constructos que vocês acham que passou, que não se discutiu aqui, que poderia ser interessante. Ou, se não, pedir para que vocês encerrem cada um de vocês com considerações que achem pertinentes ao trabalho.

Não sem antes agradecer muito a participação, acho que foi um momento bem legal aqui pro trabalho, surgiram varias coisas que se pode aproveitar e outras que se explicam muito, alinhada a teoria que eu to utilizando, por mais que a gente não tenha se utilizado propriamente dos autores que eu trabalho, mas o interessante é isso, a sintonia que tem entre a fala de vocês e aquilo que, não por acaso, claro, aquilo que a teoria diz.

Então, por favor, agora vou fazer a ordem inversa da...

Sarah

Não, eu só queria antes, antes do encerramento, sabe o que eu pensei que iria ser legal? Olha aquela, se a gente tivesse dinheiro a gente poderia fazer isso. Sabe aquelas coisas de americano, acho que agora até tem aqui nas festas, que são aquelas cabines de foto, que as pessoas entram e saem 3 fotos. Tinha que ter aquilo pra gravar as histórias, aí colocava, sei lá, na Fenadoce (Festa Nacional do Doce – maior evento do município). “Ah, vem aqui, senta aqui e conta a tua história” ou no mercado municipal, ou no meio da praça, andar com aquela cabine gravando as histórias, aí as pessoas... ia ficar padronizado, o vídeo, ia ter, sei lá, uma outra pegada, assim...

Pedro

Metodologicamente falando...

Sarah

Além de som, de coisa, de ter o tempo estipulado, alguém ali dirigindo, opinando...

Gisele

E Sarah, faz ali uma Polaroid, risos, pra registrar...

Pedro

Metodologicamente falando, a primeira ideia era essa, não de cabine, mas de eu estar no espaço público coletando as histórias, a primeira ideia do projeto foi assim e, se tornou completamente impossível por conta da pandemia...

Cristiane

A intervenção muda completamente a coleta né...

Pedro

É, é, teria que mudar toda a parte metodológica pensada de início, por conta da pandemia. E eu ainda forcei, ainda forcei porque até a qualificação, que foi ali em maio do ano passado (2020) eu ainda acredita que iria durar tempo suficiente a pandemia...

Cristiane

15 dias, risos...

Pedro

Então, eu acho que era a melhor ideia, eu acho que ainda se pode fazer, acho que a ideia da cabine, eu não tinha nem chegado lá, a ideia da cabine pra mim, seria uma mesa e uma cadeira, mas a ideia da cabine, que chame a atenção, que faça a pessoa sentar lá, tranquilamente e contar lá a sua história, me é muito atrativa. Acho que ainda se pode pensar.

Cristiane

Mas aí teria que ter o tempo né, Pedro, porque eu sou daquelas eu tenho que passar, tentar me lembrar de uma história, para depois chegar lá. Me pegar de surpresa na rua, não rola, não vou me lembrar, eu sou o ser mais esquecido da face da terra.

Sarah

Sim, mas eu não contei nenhuma história porque as minhas histórias elas não têm início, meio e fim, eu tenho flashes, tipo, um dia eu fui em tal lugar, um dia eu tava não sei ainda. Mas eu não tenho assim como eu cheguei, o que aconteceu e depois como terminou, não tem, não consigo contar uma história, é muito difícil pra mim...

Pedro

Vamos fazer um exercício de concentração... Agora tem um nome bonitinho né, a gente sempre falou da narrativa, agora tem o storytelling...

Sarah

Não, não, não, não, não, não, vamos descolonizar isso aí, é narrativa

Pedro

Pois, por favor, a gente sempre teve narrativa na vida, porque que...

Sarah

É, vamos descolonizar, storytelling é quando tu for traduzir pro inglês, aí tu usa...

Pedro

É, eu não uso, não uso no trabalho, me recuso a usar...

Sarah

É narrativa...

Cristiane

Sem falar que o storytelling é uma demonização do texto...

Pedro

No máximo é contação de história...

Cristiane

É uma demonização do texto né, porque todos os textos que a gente lê, que não são científicos, é aquela história que é pra durar 5 minutos e eles fazem virar meia hora, tu fica lendo...

Sarah

Não, não, vira fábula...

Pedro

Vira fábula...

Cristiane

Fica lendo cinquenta vezes a mesma coisa...

Gisele

Adorei que vira fábula

Pedro

Olha, será que as histórias que vão estar desconexas a nossa realidade daqui uns cinquenta anos, sera que vão ser fábula também?

Cristiane

Vai virar lenda...

Pedro

Gente, eu vou então passar a Sarah, para que faça suas considerações, encerramentos e afins... Obrigado mesmo, de novo, pela participação

Sarah

Vou falar do projeto, acho que a ideia do projeto é muito sensacional e logo que tu começaste a tese foi algo que me instigou a ver qual seria o produto disso, onde poderia chegar. E tu conduziste uma pesquisa científica, uma tese, e que, automaticamente gera um produto muito fácil de aplicar e que é uma contribuição prática muito fácil de aplicar, algo que quem é da academia tem uma dificuldade muito grande, a gente chega e fica estudando, estudando e aí, depois que fez tudo a gente fala “ah não, pera aí, tem que gerar uma contribuição prática, e nessa pesquisa, nessa modalidade, é óbvio que são coisas que andam muito juntas, acho que tem um mérito muito positivo nesse sentido e, além de ser uma memória... de juntar a memória da cidade, que é algo que também é de uma dificuldade muito grande, as histórias se perdem e daqui uns anos ninguém vai lembrar que alguém atravessou a praça numa corda bamba, entendeu? E é algo assim muito fantástico, como as pessoas não sabem dessa história mirabolante. Então é a memória da cidade, é o que faz a cidade ser a cidade que é, e não ser outra, então tem esse mérito também, e é algo que precisa muito ser valorizado, a apropriação do espaço público pelas pessoas, que é algo que prezo muito, ver as pessoas usando o espaço e se sentindo parte daquele espaço, e as histórias trazem isso, né. Nossa eu tenho uma memória muito boa desse lugar, de quando eu vivenciei essa história aqui e eu quero compartilhar isso para que outras pessoas tenham esse sentimento. Além de ser uma memória individual ela acaba sendo coletiva, porque ela está no espaço público e o turista leva um pouquinho dessa história também, tipo “olha que coisa maluca que eu ouvi, que aconteceu lá nessa

cidade, no interior do Rio Grande do Sul, tem isso, então eu acho que a síntese do projeto é muito nesse sentido, de ser algo particular e que extravasa para a esfera pública, para o espaço público, e complementa, aí voltando lá no início, acaba complementando a experiência do turista, dessa terceira parte, que não é nem o indivíduo que conta a história, nem o lugar onde aconteceu, mas é alguém que vem de fora e acaba também participando daquilo ali.

Eu acho que, nossa, tem um potencial muito grande de crescer, de ter mais histórias, de mais pessoas conhecerem, de outras cidades também se interessarem por esse tipo de registro e é isso...

Pedro

Obrigado...

Liliane

Por ordem alfabética?

Justamente, é a participação, dar oportunidade, dar voz a população, dela poder... querendo ou não desperta nela ali... pode ser que nem perceba que aquelas histórias pequenas sejam importantes, ou sejam atrativas para outros. Acaba despertando nela... é o que eu sempre digo, quando a gente participa de uma pesquisa... eu me apaixonei pelo turismo através de uma pesquisa, me perguntaram se eu estudaria turismo, eu tava fazendo uma prova pro IF (Instituto Federal) ... eu "poxa, eu comecei antes de... terminando o meu ensino fundamental, tava fazendo teste pro IF, pô, turismo, e durante todo o meu ensino médio eu amadureci estudar turismo."

Então, é através dessas pesquisas, através de convidar as pessoas a participarem, desperta nelas a curiosidade também de se envolver naquilo, naquela história, perceber que a história dela pode ter valor e que ela pode, de repente, participar de alguma forma nessa atividade, ela pode contribuir e ser parte. Uma das coisas que me chama a atenção e destaca mais é justamente isso, é dar voz a essas pessoas e despertar nelas que a história delas é importante e que elas podem contribuir né, pro turismo se desenvolver e acontecer.

Gisele

Eu também, concordo com as gurias, eu acho que o teu trabalho Pedro tem um potencial tremendo de aplicação, pra muitos lugares e tomara que se expanda, neste sentido, e o meu comentário, a minha observação, vai muito na direção do comentário da Lili, principalmente em termos acadêmicos né, as pesquisas que nós estamos acostumadas a ver, ainda a gente tem um bom caminho pela frente pra fazer pesquisas mais participativas, usar métodos mais participativos, as vezes a gente acaba trabalhando muito mais com uma entrevista, com um questionário, quando na verdade tem uma infinidade de outros métodos que eu fui descobrindo em parcerias de pesquisa, principalmente com o pessoal da FAUrb (Faculdade de Arquitetura e Urbanismo) que acabam trabalhando mais com esses métodos participativos.

Então a gente pode fazer uma entrevista caminhada, a gente pode fazer um wordcafe, reúne as pessoas, toma um café, faz um lanche, e vai discutindo determinadas temáticas. Então tem muita coisa bacana nesse sentido e acho que teu trabalho tem isso como algo central, então tu traz as pessoas, traz as histórias das pessoas, acho que isso tem um significado muito especial em termos de pesquisa. E como a Lili falou né, de um modo geral a gente tende a considerar as opiniões daqueles que tem expertise na área, é o pessoal técnico, então a gente vai atrás dessas opiniões. Quando na verdade... a gente deve ir atrás dessas opiniões, mas a gente também tem que ir atrás das opiniões dos usuários, das pessoas que usam estes espaços, o que essas pessoas tem a dizer. Então são opiniões, são percepções que as vezes são muito negligenciadas, e a gente perde assim um potencial que é justamente trazer aquilo que a pessoa vive, que a pessoa sabe, que a pessoa sente. Como isso aí poderia melhorar um monte o nosso planejamento de modo geral, então eu acho que uma coisa que eu destaco muito da tua pesquisa é isso também, é trazer essas opiniões. Sai um pouco daquilo que é técnico, e vamos ver o que as pessoas tem a dizer. Dar essa voz, como a Lili falou. Eu acho que essas metodologias são muito interessantes, acho que a gente deveria cada vez mais trabalhar com elas no turismo.

Cristiane

Não sendo repetitiva, as diferentes metodologias eu acho interessante, eu fiz um grupo focal lá pra canguçu, pra identificar a imagem do turismo no município perante os turistas, então também fiz uma salinha, mas tinham os técnicos observadores, que estavam só observando, para coletar expressões faciais, entonação de voz, todas as outras questões. Eu tentei ser o mais neutra possível, no sentido de além de aspectos positivos, tentar buscar também os negativos, porque a princípio a gente quer agradar o interlocutor, até por isso essa foi a minha fala anterior. Em relação aos vídeos, Pedro, eu achei muito interessante que, e até no dia que a gente tava na rua, a gente comentou que eram sempre no espaço público, fora dos prédios, nunca eram em ambientes internos e as histórias não eram, de maneira nenhuma elitizadas, por assim dizer, não teve nenhuma história contando a opulência da história de pelotas, era histórias simples e histórias vinculadas ao cotidiano das pessoas, aquilo que estava acontecendo na vida delas num determinado momento, não necessariamente sendo um grande contexto histórico, como um presidente que ficou hospedado lá no Grande Hotel, não sei se alguém contou essa história, enfim. De grandes acontecimentos. As vezes são essas coisas simples, que ocorrem, e claro, o seu projeto ele está vinculado a um contexto do centro histórico do município, mas a gente sabe que nas histórias de bairro também tem muito isso, daquilo que traz um pertencimento. Tem grupos aí de Facebook que eu tenho visto, agora que eu tô de férias, as pessoas botando fotos antigas e “ah, eu morei nas casinhas antigas do sesc, aqui perto da Bento, 20 e tantas casinhas e era todo mundo pobre, mas todo mundo se gostava, todos os vizinhos. E aquilo traz um sentimento de pertencimento “ah, o seu fulano tá vivo ainda” “tal pessoa morava na casinha número 25” então são histórias simples que as vezes trazem uma maior identidade pro município do que grandes acontecimentos históricos e que a população em si não se vê pertencente aquele contexto. Então tem várias camadas aí, como fala tão bem a Sarah, de histórias que ocorrem no cotidiano e que são várias perspectivas diferentes do que ocorre no espaço público. A resignificação do mercado público que muita gente gostou, bem como teve uma parcela da população que não gostou e vai contar essa história de maneira diferente.

Acho que é isso que eu lembro e a questão do produto final realmente a gente tem que pensar mais, tem que sair da academia e as vezes até mesmo nesse nosso método tradicional de pesquisa, ele daria um produto mais palpável e ainda assim a gente não se atem a aproveitar aquilo que a gente conseguiu de informação, de pesquisa, de levar pro público e transformar ele em alguma coisa mais de perto, né?

Gisele

É o impacto da pesquisa né, como é difícil a gente colocar isso em prática, sair um pouco do artigo publicado que meia dúzia de pessoas, que já são daquele círculo mesmo que vão ler, como que a gente pode devolver isso para a comunidade, de uma forma que tenha sentido para ela e que, de alguma forma, melhore a vida dela.

Pedro

Muito bem gente. Encerramos aqui, muito obrigado de novo.

Apêndice 4 – Inquérito aplicado com usuários do espaço público

PROJETO CIDADE COMO TELA – PELOTAS/RS

Sessão 1 de 7

Bem-vindo(a) ao Cidade Como Tela!

Convidamos você a participar do projeto por meio do preenchimento deste questionário. Temos por objetivo avaliar a relação do residente/visitante de Pelotas/RS com a memória, a identidade e identificação com o local através dos vídeos caseiros, a arte participativa e o potencial turístico do projeto.

O questionário demora, em média, 05 minutos para ser preenchido. Muito obrigado por sua participação!

Sessão 2 de 7 - Questões sociodemográficas

Neste primeiro bloco de perguntas gostaríamos de conhecer você um pouco melhor. Aqui você vai responder sobre sua idade, escolaridade, a forma de conhecimento do projeto, entre outros. Escolha, por favor, somente uma opção de resposta para cada pergunta.

Faixa etária:

- ☐ 18 – 20
- ☐ 21 – 30
- ☐ 31 – 40
- ☐ 41 – 50
- ☐ 51 – 60
- ☐ 61 – 70
- ☐ 71+

Sexo:

- ☐ Masculino ☐ Feminino

Escolaridade:

- ☐ Fundamental incompleto ☐ Fundamental completo ☐ Médio incompleto

- ☐ Médio completo
- ☐ Superior incompleto ☐ Superior completo ☐ Pós graduação
- ☐ Sem escolaridade

Origem:

- ☐ Residente de Pelotas ☐ Visitante

Como conheceu o projeto?

- ☐ No local
- ☐ Redes sociais
- ☐ Imprensa
- ☐ Indicação de amigos ou familiares

Sobre a história que assistiu:

- ☐ Estive presente neste acontecimento
- ☐ Soube deste acontecimento por terceir
- ☐ Não conhecia esta história

Sessão 3 de 7 – Memória

Neste segundo bloco queremos saber sobre a sua relação com a memória e com a pessoa que conta suas memórias. Nesta seção temos 16 afirmações onde você vai responder em uma escalade 01 a 05, onde 01 significa que você discorda totalmente da afirmação e 05 que você concordatotalmente com a afirmação.

1 – A memória é uma construção individual

Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente

2 – A memória é uma construção coletiva

Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente

3 – Acontecimentos narrados por pessoas próximas podem se tornar tão comuns a mim quepenso que participei daquele momento

Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente

4 – Acontecimentos narrados por pessoas próximas podem se tornar tão comuns a mim queposso contar como se eu tivesse participado

Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente

- 5 – Contar minhas memórias faz com que eu relembre melhor destes acontecimentos
Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente
- 6 – Me lembro de histórias da infância/adolescência com mais detalhes do que histórias recentes
Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente
- 7 – Memórias sofrem interferências culturais
Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente
- 8 – É mais fácil acreditar em histórias quando são contadas sobre acontecimentos da infância/adolescência do narrador do que em histórias que são recentes
- 9 – Consigo narrar histórias que ocorreram com meus familiares mesmo antes de eu nascer
Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente
- 10 – A minha memória pode ser alterada ao conversar com outras pessoas que vivenciaram o mesmo acontecimento
Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente
- 11 – O mesmo acontecimento pode ser lembrado de formas diferentes por pessoas diferentes
Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente
- 12 – Quanto mais versões de um acontecimento eu conhecer, melhor será minha compreensão
Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente
- 13 – Conhecer a pessoa que conta a história faz com que eu a valorize mais
Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente
- 14 – Valorizo mais uma história quando contada com mais riqueza nos detalhes
Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente
- 15 – Presto mais atenção na história quando já a conheço
Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente
- 16 – A forma como a história é contada impacta na percepção
Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente

Sessão 4 de 7 - Identidade e Identificação

O terceiro bloco trata das questões de sua relação e sua visão sobre a cidade de Pelotas. Nesta seção temos 10 afirmações onde você vai responder em uma escala de 01 a 05, onde 01 significa que você discorda totalmente da afirmação e 05 que você concorda totalmente com a afirmação.

- 1 – Contar minhas memórias faz com que me sinta parte de uma comunidade
Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente
- 2 – Conhecer as memórias de outras pessoas faz com que me sinta parte de uma comunidade
Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente

3 – O local onde a história é contada impacta na minha percepção sobre a mesma

Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente

4 – Assistir ao vídeo no espaço urbano facilita minha participação no projeto

Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente

5 – Conhecer histórias que ocorreram na minha cidade faz com que me sinta parte dela

Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente

6 – Identificar os locais onde ocorreram histórias com outras pessoas faz com que eu me sintaparte da cidade

Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente

7 – A relação com o espaço é alterada no momento em que conheço histórias que ali ocorreram

Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente

8 – O espaço público deve ser utilizado por todos

Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente

9 – Todos tem acesso ao espaço público

Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente

10 – O acontecimento narrado no vídeo representa a cidade de Pelotas

Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente

Sessão 5 de 7 - Vídeos caseiros

Agora você irá responder sobre a sua relação com vídeos caseiros (forma utilizada neste projeto para as pessoas contarem suas memórias). Nesta seção temos 06 afirmações onde você vai responder em uma escala de 01 a 05, onde 01 significa que você discorda totalmente da afirmação e 05 que você concorda totalmente com a afirmação.

1 – O vídeo caseiro é uma boa forma de contar memórias

Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente

2 – O vídeo caseiro me passa uma sensação de credibilidade

Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente

3 – O vídeo caseiro é uma boa forma de entretenimento

Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente

4 – O vídeo caseiro é uma boa forma de aquisição de conhecimento

Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente

5 – Gosto de gravar vídeos caseiros

Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente

6 – Gosto de compartilhar vídeos caseiros

Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente

Sessão 6 de 7 – Arte Participativa

O penúltimo bloco trata sobre a construção participativa de objetos artísticos. É o menor blocodo questionário, com apenas 03 perguntas você vai responder em uma escala de 01 a 05, onde01 significa que você discorda totalmente da afirmação e 05 que você concorda totalmente coma afirmação.

1 – O vídeo caseiro pode ser uma manifestação artística

Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente

2 – Assistir ao vídeo caseiro do projeto faz com que me sinta um participante

Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente

3 – Assistir ao vídeo caseiro do projeto me faz querer participar de outras formas

Sessão 7 de 7 - Turismo

O último bloco deste questionário traz 07 afirmações sobre o potencial turístico deste projeto. Seguem as respostas na escala de 01 a 05, onde 01 significa que você discorda totalmente da afirmação e 05 que você concorda totalmente com a afirmação.

1 – Memórias ocorridas no espaço público são interessantes

Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente

2 – O projeto é interessante para os turistas que visitam Pelotas

Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente

3 – O projeto é um atrativo turístico interessante para o município

Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente

4 – Indicaria o projeto para turistas que venham visitar Pelotas

Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente

5 – Ao visitar outras localidades me interessaria conhecer ações como essa

Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente

6 – O QR Code é uma ferramenta muito utilizada nos dias de hoje

Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente

7 – Para mim é fácil utilizar o QR Code

Discordo totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo totalmente

Apêndice 5 – Usos verificados do QR Code

Exemplo de uso	Função	Fonte
Peças de automóveis	Rastreamento de peças	Company, 2012
Bilhetes de transporte	Informações do bilhete, do passageiro e acesso ao meio de transporte	Company, 2012
Web Whatsapp	Permitir que se acesse o aplicativo no computador	Whatsapp Inc, 2016
Cartão visita de empresas	Aproveitamento da parte de trás. QR Code que dê acesso ao endereço eletrônico, telefone...	Sahu; Gonnade, 2013
Brochuras de promoção de um produto	Passar de uma brochura estática à interativa. Pode conter um QR Code com acesso ao site eletrônico da empresa	Sahu; Gonnade, 2013
Livros	Um QR Code impresso na capa de um livro pode dar acesso a um resumo, à críticas...	Sahu; Gonnade, 2013
Livros Escolares	Conter recursos multimedia para acesso de estudantes.	Sahu; Gonnade, 2013
Soluções e Tutoriais	Ao invés de imprimir as soluções no final de um livro, pode-se criar um QR Code que dê acesso às respostas corretas.	Sahu; Gonnade, 2013
Pagamento via Mobile	Utilizar o código como meio de pagamento online.	Liebana-cabanillas et al, 2015
Rastreabilidade de alimentos	Rastrear a produção de alimentos, o que gera maior segurança nos produtos alimentares e aumenta a qualidade dos mesmos.	Kim; Woo, 2016
Método de aprendizagem nos centros clínicos	Facilitar a o acesso à informação por parte dos estudantes de saúde	Tawanda; Lowi-Jones; Mitchell, 2016
Gesso Ortopédico	Fornecer informações sobre cuidados, possíveis complicações e Formas de melhorar a recuperação.	Gough et al, 2017
Localização Geométrica e Histórico de Estruturas	Acessar informações sobre estruturas arquitetônicas em construções.	Isik; Isik; Bülbül, 2017
Cadeiras de Rodas Inteligentes	Fornecer com precisão a localização exata do aparelho em ambientes internos.	Cavanini et al, 2017
Gestão de bibliotecas	Facilitar o processo de informação sobre o acervo.	Din; Fazla, 2021
Eventos Acadêmicos	Conferir a presença e participação dos estudantes nos eventos.	Ayop et al, 2018
Serviços de Estacionamento	Facilitar o pagamento do serviço de estacionamento público	Zonnorain, 2018
Taxonomia Vegetal	Digitalizar a taxonomia das plantas estudadas.	Patil; Patil; Toradmal, 2018
Moda Sustentável	Informar aos consumidores sobre as condições de produção de peças de vestuário.	Shukla; Gupta, 2019
Eleições	Consolidar o protocolo de votos para eleições em comissões parlamentares	Mitiaeva, 2018
Documentos	Conferir, junto com o uso da assinatura digital, a veracidade de documentos.	Rochman; Raharjana, 2017
Atendimentos de Emergência	Diminuir a barreira comunicacional entre os envolvidos	Lyons, 2021

Apêndice 6 – Os elementos disruptivos de paisagem



PERSEGUIÇÃO AOS ALEMÃES DURANTE A SEGUNDA GUERRA.

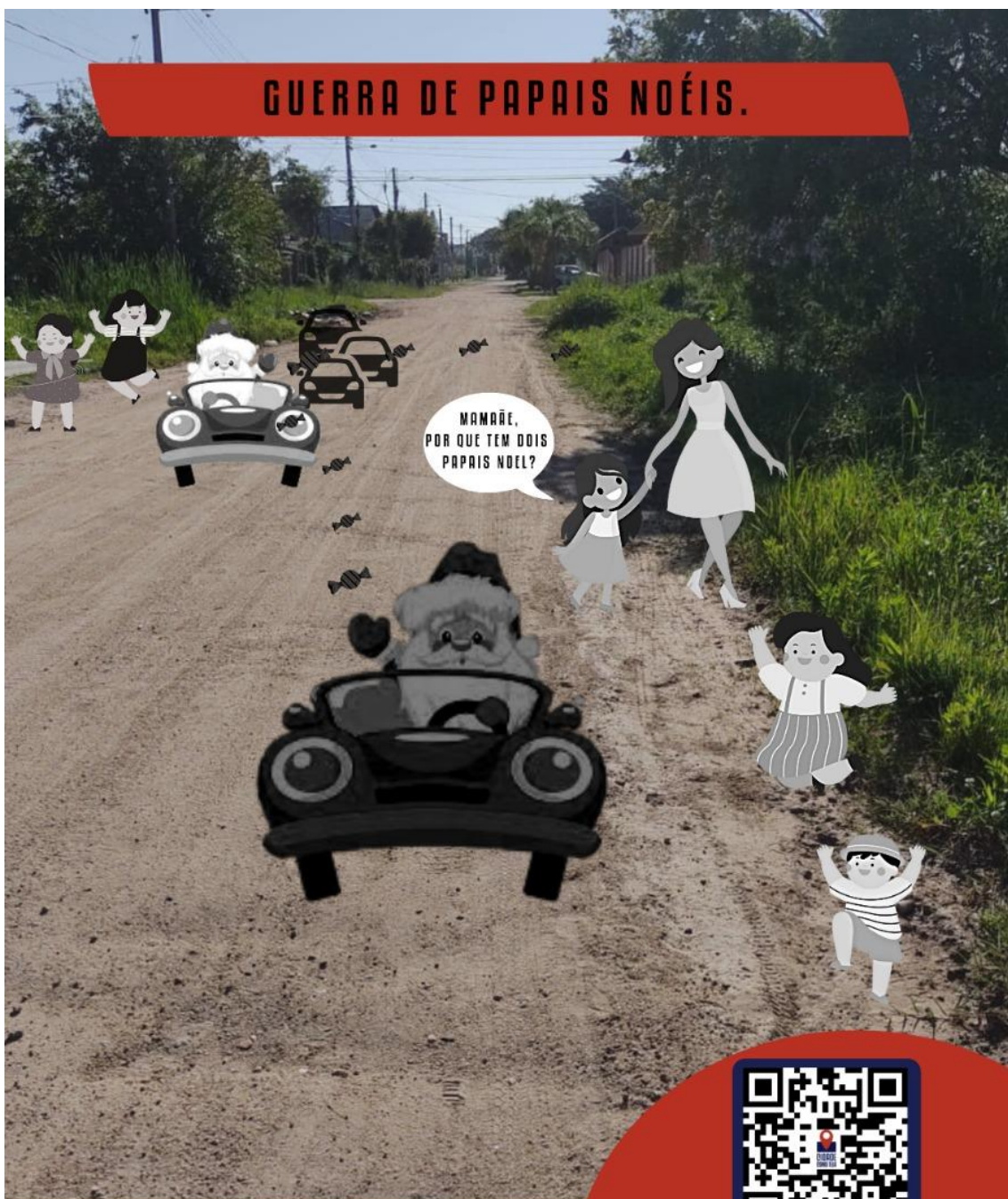


CONHEÇA A HISTÓRIA
CONTADA POR QUEM A VIVEU!



**CIDADE
COMO TELA**

GUERRA DE PAPAIS NOÉIS.

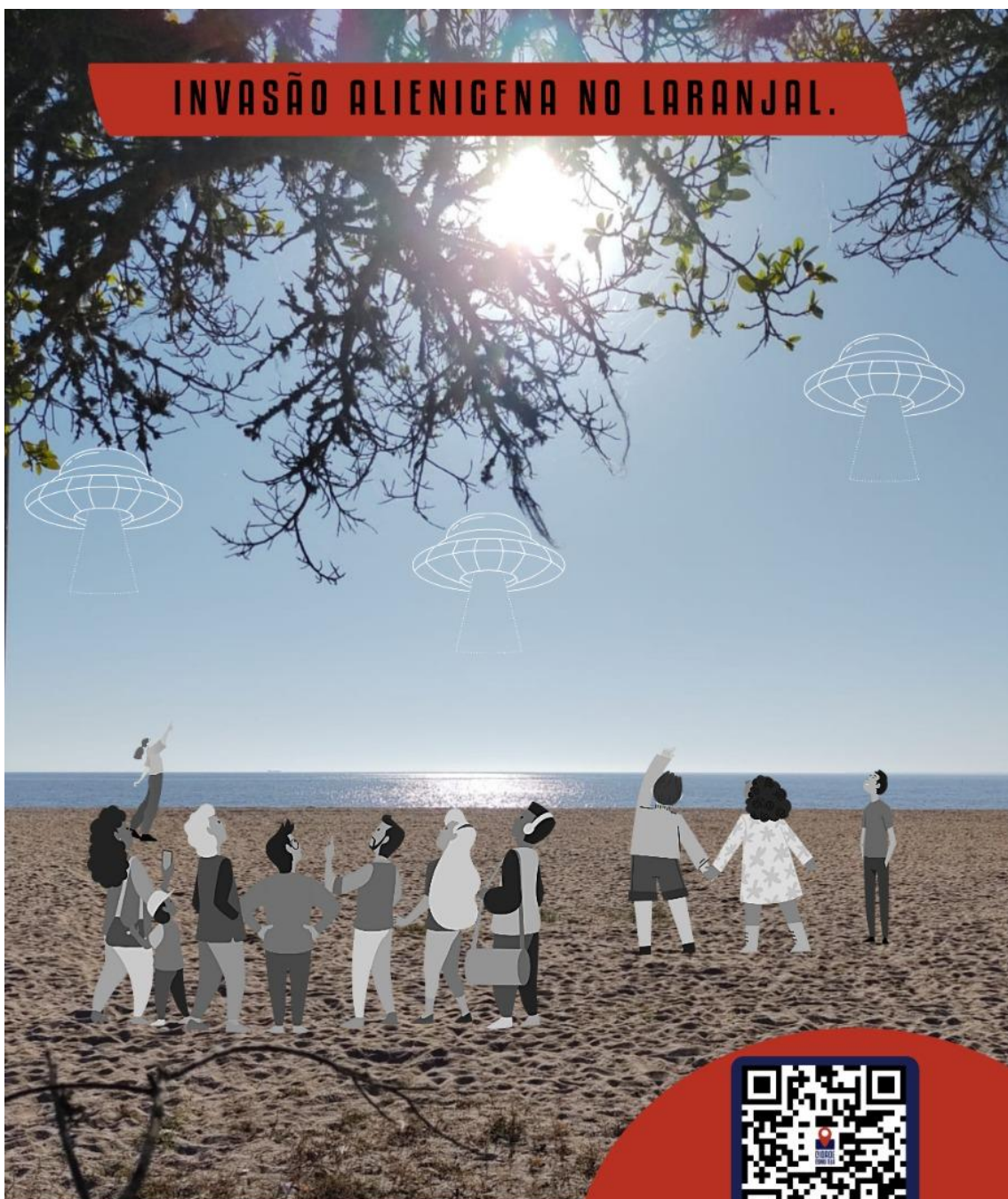


CONHEÇA A HISTÓRIA
CONTADA POR QUEM A VIVEU!



CIDADE
COMO TELA

INVASÃO ALIENIGENA NO LARANJAL.

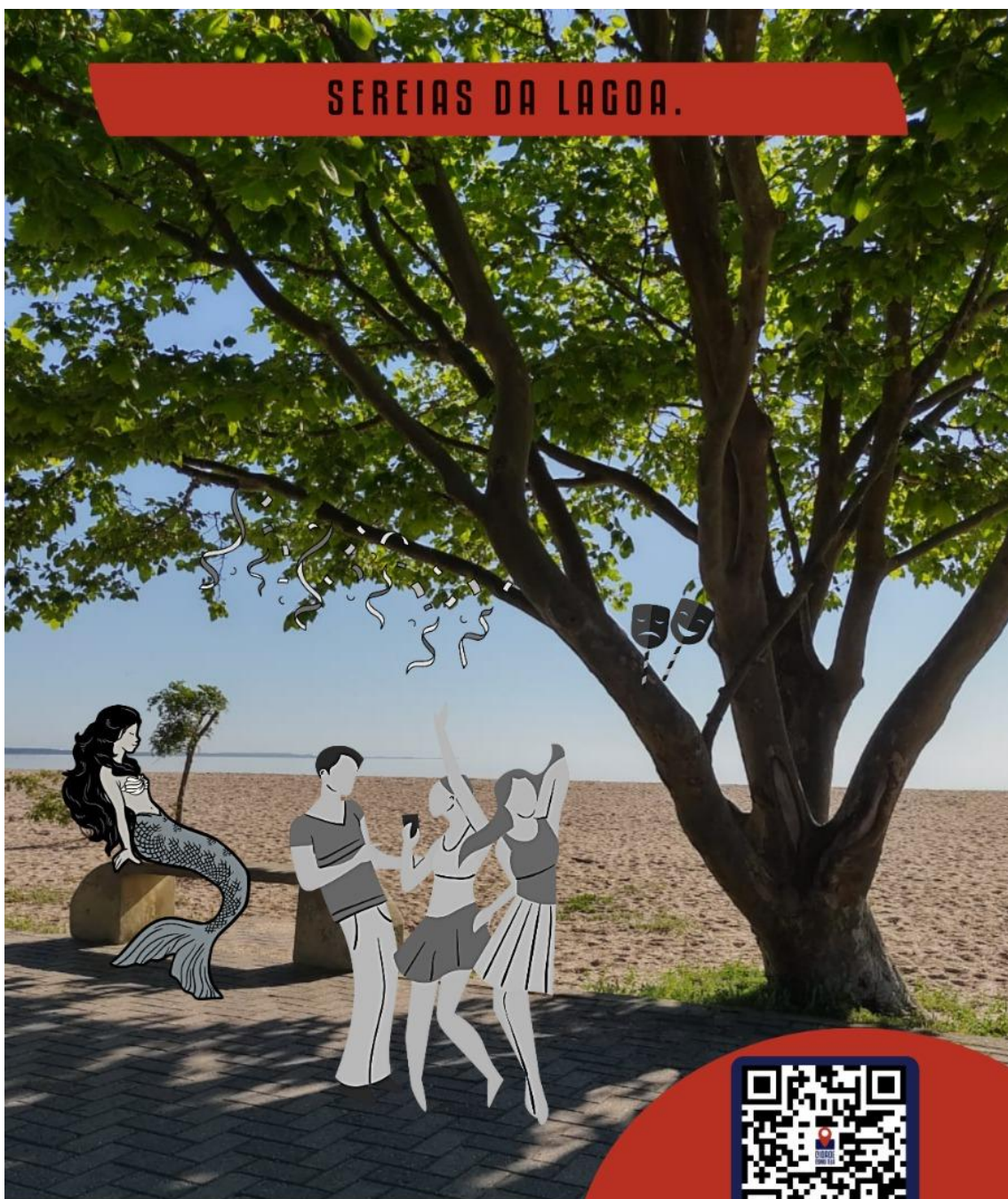


**CONHEÇA A HISTÓRIA
CONTADA POR QUEM A VIVEU!**



**CIDADE
COMO TELA**

SEREIAS DA LAGOA.



**CONHEÇA A HISTÓRIA
CONTADA POR QUEM A VIVEU!**



**CIDADE
COMO TELA**

PASSEIO PELO CÉU DE PELOTAS!

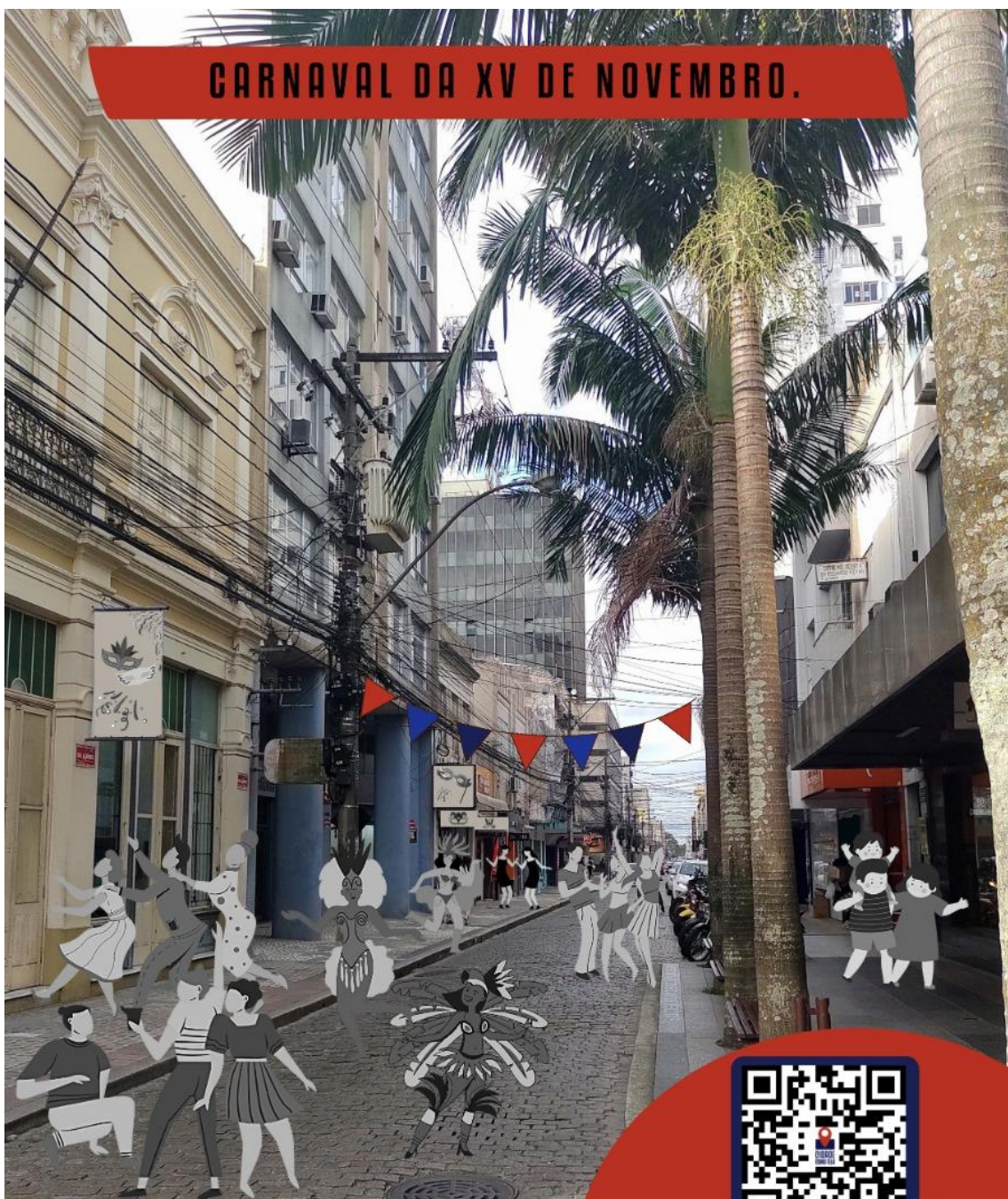


**CONHEÇA A HISTÓRIA
CONTADA POR QUEM A VIVEU!**



**CIDADE
COMO TELA**

CARNAVAL DA XV DE NOVENBRO.



**CONHEÇA A HISTÓRIA
CONTADA POR QUEM A VIVEU!**



**CIDADE
COMO TELA**

**FESTA ACABA EM NASCER DO SOL
COM VIOLINISTA!**



**CONHEÇA A HISTÓRIA
CONTADA POR QUEM A VIVEU!**



**CIDADE
COMO TELA**

REDONDO DA PRAÇA!



CONHEÇA AS HISTÓRIAS
CONTADAS
POR QUEM AS VIVEU!



**CIDADE
COMO TELA**

DESIGUALDADE NO JOCKEY CLUB.

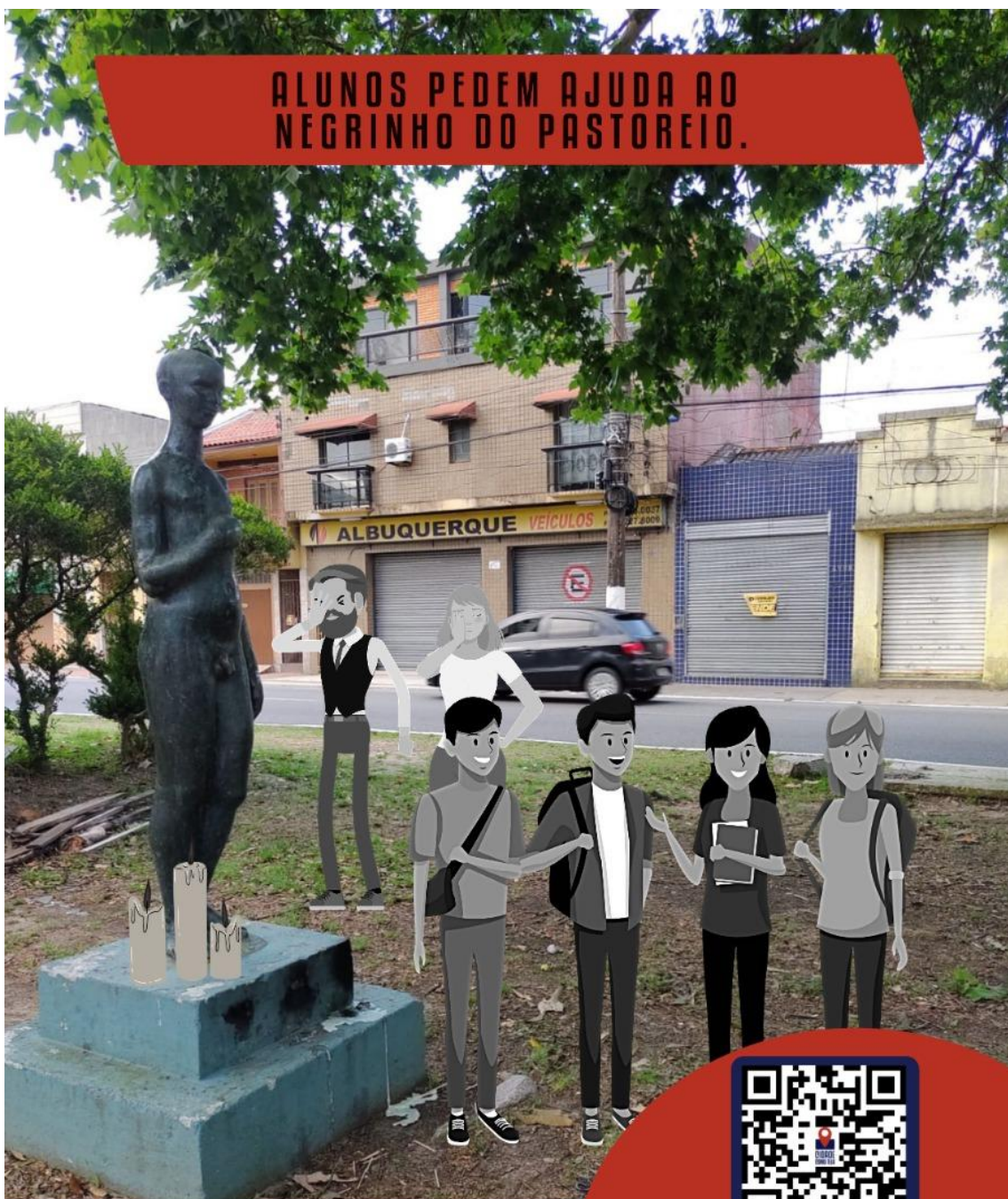


**CONHEÇA A HISTÓRIA
CONTADA POR QUEM A VIVEU!**



**CIDADE
COMO TELA**

**ALUNOS PEDEM AJUDA AO
NEGRINHO DO PASTOREIO.**



**CONHEÇA A HISTÓRIA
CONTADA POR QUEM A VIVEU!**



**CIDADE
COMO TELA**

COLHEITA DE AMORAS NA ANTÔNIO DOS ANJOS.



CONHEÇA A HISTÓRIA
CONTADA POR QUEM A VIVEU!



**CIDADE
COMO TELA**

**AVENIDA BENTO GONÇALVES,
DIVERSAS HISTÓRIAS EM UM SO LOCAL.**

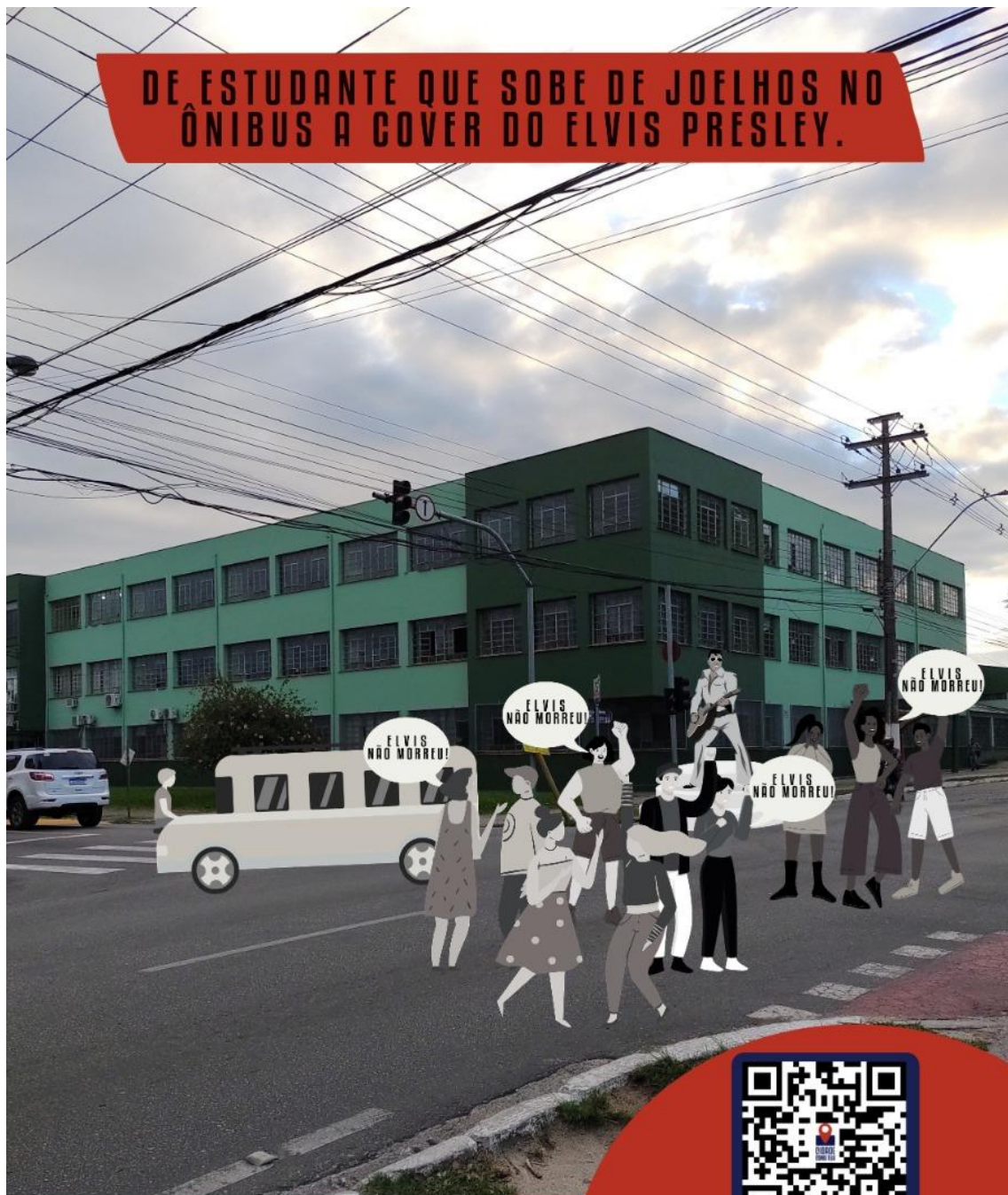


**CONHEÇA A HISTÓRIA
CONTADA POR QUEM A VIVEU!**



**CIDADE
COMO TELA**

**DE ESTUDANTE QUE SOBE DE JOELHOS NO
ÔNIBUS A COVER DO ELVIS PRESLEY.**

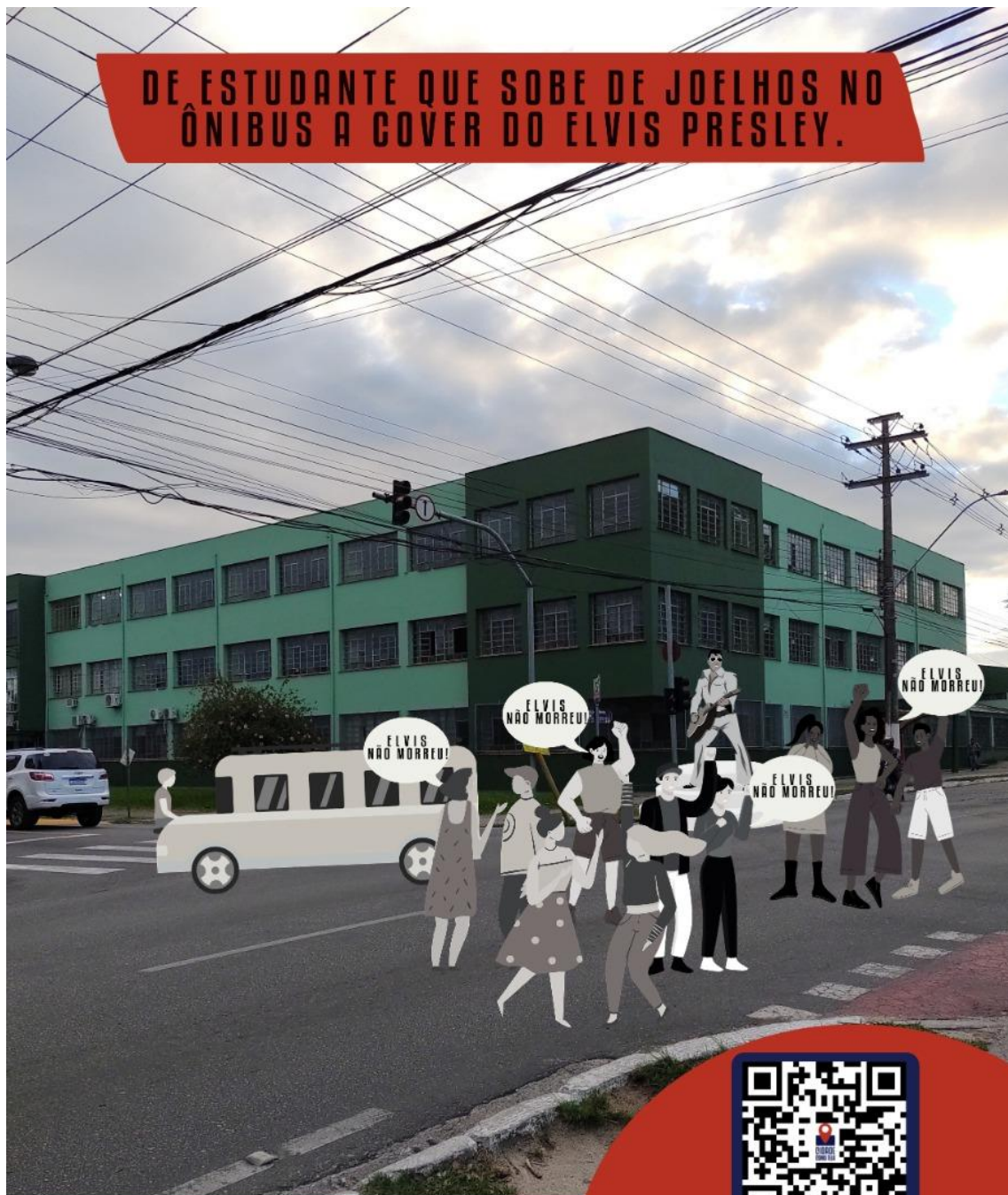


**CONHEÇA A HISTÓRIA
CONTADA POR QUEM A VIVEU!**



**CIDADE
COMO TELA**

**DE ESTUDANTE QUE SOBE DE JOELHOS NO
ÔNIBUS A COVER DO ELVIS PRESLEY.**



**CONHEÇA A HISTÓRIA
CONTADA POR QUEM A VIVEU!**



**CIDADE
COMO TELA**

CIDADE
COMO **TELA**

**AVENIDA BENTO GONÇALVES,
DIVERSAS HISTÓRIAS EM UM SÓ LOCAL**



**CONHEÇA A HISTÓRIA CONTADA
POR QUEM A VIVEU!**



Ou acesse
cidadecomotelatela.com



**CONHEÇA A HISTÓRIA CONTADA
POR QUEM A VIVEU!**



Ou acesse
cidadecomotela.com



**CONHEÇA A HISTÓRIA CONTADA
POR QUEM A VIVEU!**



Ou acesse
cidadecomotela.com



**CONHEÇA A HISTÓRIA CONTADA
POR QUEM A VIVEU!**



Ou acesse
cidadecomotela.com



**CONHEÇA A HISTÓRIA CONTADA
POR QUEM A VIVEU!**



Ou acesse
cidadecomotela.com



**CONHEÇA A HISTÓRIA CONTADA
POR QUEM A VIVEU!**



Ou acesse
cidadecomotela.com



**CONHEÇA A HISTÓRIA CONTADA
POR QUEM A VIVEU!**



Ou acesse
cidadecomotela.com



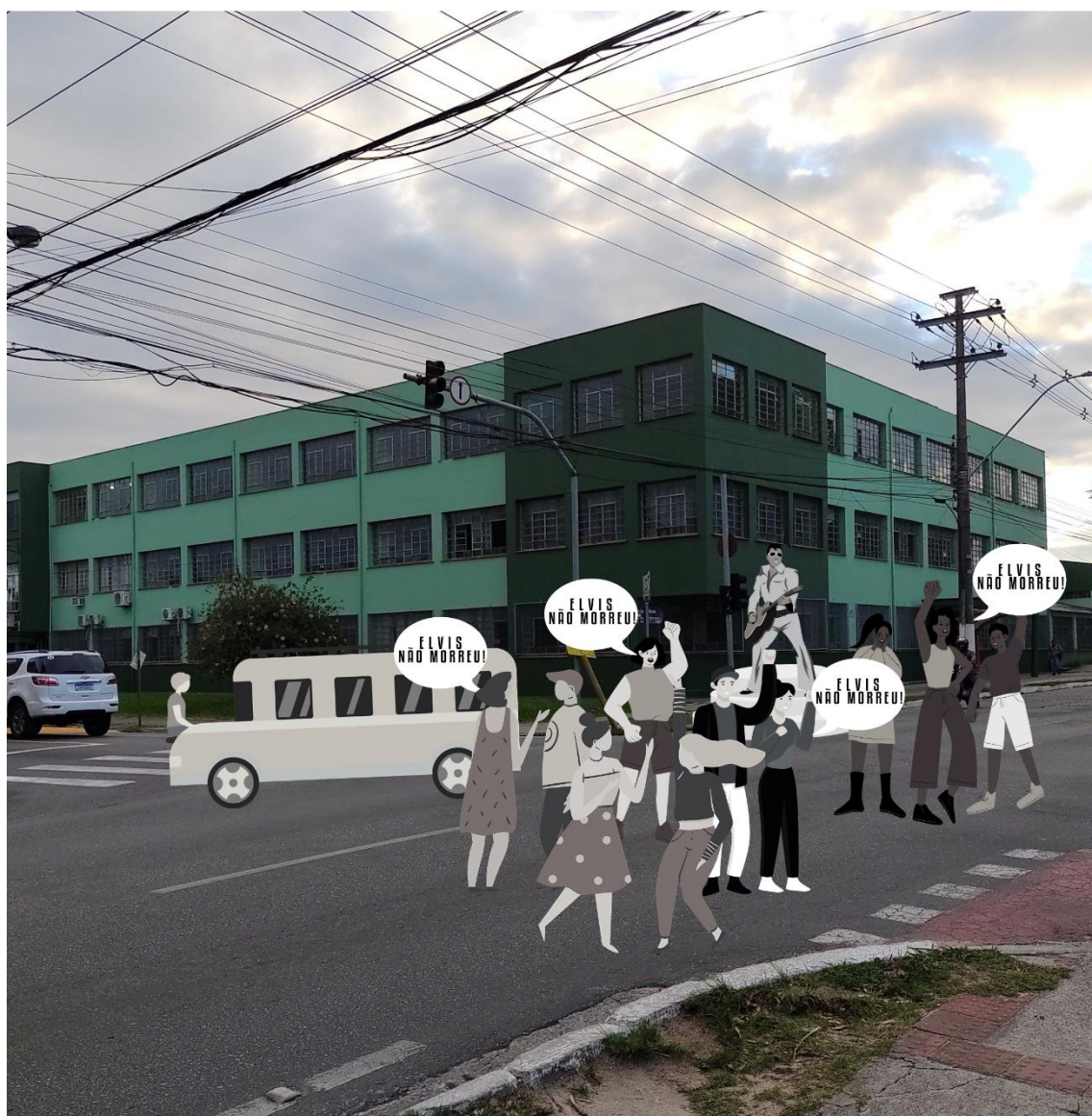
**CONHEÇA A HISTÓRIA CONTADA
POR QUEM A VIVEU!**



Ou acesse
cidadecomotela.com

CIDADE
COMO **TELA**

**DE ESTUDANTE QUE SOBE DE JOELHOS NO ÔNIBUS
A COVER DO ELVIS PRESLEY**



**CONHEÇA A HISTÓRIA CONTADA
POR QUEM A VIVEU!**



Ou acesse
cidadecomotela.com

CIDADE
COMO **TELA**

PERSEGUIÇÃO AOS ALEMÃES DURANTE A SEGUNDA GUERRA



**CONHEÇA A HISTÓRIA CONTADA
POR QUEM A VIVEU!**



Ou acesse
cidadecomotela.com



**CONHEÇA A HISTÓRIA CONTADA
POR QUEM A VIVEU!**



Ou acesse
cidadecomotela.com

CIDADE
COMO **TELA**

CARNAVAL DA XC DE NOVENBRO



**CONHEÇA A HISTÓRIA CONTADA
POR QUEM A VIVEU!**



Ou acesse
cidadecomotela.com

CIDADE
COMO **TELA**

MERCADO PÚBLICO É ALVO DE MANIFESTAÇÕES CULTURAIS E POLÍTICAS



**CONHEÇA A HISTÓRIA CONTADA
POR QUEM A VIVEU!**



Ou acesse
cidadecomotela.com



**CONHEÇA A HISTÓRIA CONTADA
POR QUEM A VIVEU!**



Ou acesse
cidadecomotela.com



**CONHEÇA A HISTÓRIA CONTADA
POR QUEM A VIVEU!**



Ou acesse
cidadecomotela.com

CIDADE
COMO **TELA**

FESTA ACABA EM NASCER DO SOL COM VIOLINISTA!



**CONHEÇA A HISTÓRIA CONTADA
POR QUEM A VIVEU!**



Ou acesse
cidadecomotela.com