

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA**  
**FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

**Márcio Henrique de Oliveira**

**Mídias digitais móveis e Turismo Cultural Sustentável:**  
bases conceituais para o desenvolvimento do aplicativo *JF Patrimônio*

Juiz de Fora

2021

**Márcio Henrique de Oliveira**

**Mídias digitais móveis e Turismo Cultural Sustentável:**  
bases conceituais para o desenvolvimento do aplicativo *JF Patrimônio*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Comunicação e Sociedade.

Orientadora: Profa. Dr<sup>a</sup>. Christina Ferraz Musse

Juiz de Fora

2021

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Oliveira, Márcio Henrique de .

Mídias digitais móveis e Turismo Cultural Sustentável : bases conceituais para o desenvolvimento do aplicativo JF Patrimônio / Márcio Henrique de Oliveira. -- 2021.

179 f. : il.

Orientadora: Christina Ferraz Musse

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação Social. Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2021.

1. Patrimônio cultural. 2. Turismo sustentável. 3. Mídias digitais móveis. 4. Educação patrimonial. 5. JF Patrimônio. I. Musse, Christina Ferraz , orient. II. Título.

**Márcio Henrique de Oliveira**

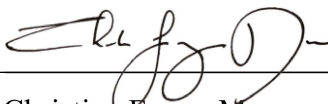
**Mídias digitais móveis e Turismo Cultural Sustentável:**

bases conceituais para o desenvolvimento do aplicativo *JF Patrimônio*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Comunicação e Sociedade.

Aprovada em 14 de julho de 2021.

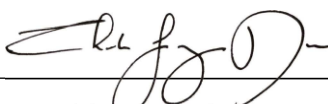
**BANCA EXAMINADORA**



---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Christina Ferraz Musse - Orientadora

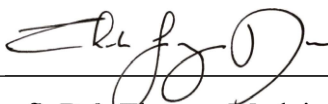
Universidade Federal de Juiz de Fora



---

Prof. Dr. Pablo Escandón Montenegro\*

Universidad Andina Simón Bolívar, sede Ecuador



---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Theresa Medeiros\*

Universidade Federal de Juiz de Fora

\* Todos os membros participaram da defesa da dissertação, acompanharam a seção na sua integralidade e deram anuência para que a presidente da banca assinasse por eles.

Aos meus pais, Nicéa e Vitório, e ao meu filho Arthur.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à professora Christina Ferraz Musse, pelo acolhimento e a generosidade com que sempre compartilhou seus conhecimentos como orientadora do presente trabalho, e aos colegas do Grupo de Pesquisa Comunicação, Cidade e Memória (Comcime), pelo aprendizado proporcionado nos encontros e trocas de experiências.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001”.

O espaço urbano aparece como um substrato que acolhe o novo, mas resiste às mudanças, guardando o vigor da herança material e cultural, a força do que é criado de dentro e resiste, força tranquila que espera, vigilante, a ocasião e a possibilidade de se levantar. (SANTOS, Milton, 1994, p.37).

SANTOS, Milton. Técnica Espaço Tempo: Globalização e meio técnico-científico informacional. 1994. p.37

## RESUMO

A presente pesquisa busca refletir sobre os conceitos de patrimônio cultural, memórias sociais e turismo sustentável em busca de boas práticas relacionadas ao que se define como Turismo Cultural Sustentável, aqui associado ao reconhecimento, à valorização e à preservação da diversidade cultural, representada pelo patrimônio material e imaterial presente nos mais diversos destinos turísticos. Pretende-se partir da associação entre cultura e tecnologias digitais no contexto contemporâneo para destacar o potencial didático-pedagógico de novas tecnologias em uma era marcada pela conexão e pela mobilidade. Investiga-se, ainda, alternativas apresentadas pelas mídias digitais móveis que possibilitam a utilização de novos meios de comunicação a serviço do patrimônio cultural e do turismo sustentável. Tendo como referência os processos que originaram a constituição e a preservação do patrimônio histórico e cultural da cidade de Juiz de Fora – localizada no estado de Minas Gerais, Brasil – propõe-se, por fim, o desenvolvimento do aplicativo para dispositivos móveis *JF Patrimônio*, cuja metodologia se baseia no conceito de “Design Centrado no Utilizador” (DCU), objetivando-se auxiliar a educação patrimonial.

Palavras-chave: Patrimônio cultural. Turismo sustentável. Mídias digitais móveis. Educação patrimonial. *JF Patrimônio*.



## ABSTRACT

This research paper reflects on the concepts of cultural heritage, social memories, and sustainable tourism to suggest good practices related to what is defined as Sustainable Cultural Tourism, associated with the recognition, appreciation, and preservation of cultural diversity, as represented by the material and immaterial assets found in the most diverse range of tourist destinations. It starts with the association between culture and digital technologies in a contemporary context to highlight the didactic-pedagogical potential of new technologies in an era marked by connection and mobility. It also investigates alternatives presented by mobile digital media, which facilitate the use of new means of communication aimed at promoting cultural heritage and sustainable tourism. Using the processes that gave rise to the constitution and preservation of the historical and cultural heritage of the city of Juiz de Fora – located in the state of Minas Gerais, Brazil – the paper proposes to develop an application for mobile devices called JF Patrimônio, whose method is based on the "User-Centered Design" (UCD) concept, designed to be used in the area of heritage education.

Palavras-chave: Cultural heritage. Sustainable tourism. Mobile digital media. Heritage education. *JF Patrimônio*.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>2</b>	<b>SINERGIAS CONCEITUAIS ENTRE PATRIMÔNIO CULTURAL, MEMÓRIA SOCIAL E TURISMO SUSTENTÁVEL .....</b>	<b>15</b>
2.1	PRINCÍPIOS E CONCEITOS ASSOCIADOS AO TURISMO CULTURAL SUSTENTÁVEL .....	15
2.2	PATRIMÔNIO E PATRIMÔNIO CULTURAL .....	22
2.3	PATRIMÔNIO CULTURAL, MEMÓRIAS SOCIAIS IDENTITÁRIAS E TURISMO SUSTENTÁVEL .....	25
2.4	TURISMO CULTURAL SUSTENTÁVEL .....	34
2.5	TURISMO CULTURAL SUSTENTÁVEL E LITERACIA TURÍSTICA .....	46
<b>3</b>	<b>MÍDIAS DIGITAIS MÓVEIS E EDUCAÇÃO PATRIMONIAL .....</b>	<b>51</b>
3.1	CULTURA E TECNOLOGIAS DIGITAIS NO CONTEXTO CONTEMPORÂNEO .....	51
3.2	MÍDIAS DIGITAIS MÓVEIS E PATRIMÔNIO CULTURAL .....	58
3.3	TECNOLOGIAS DIGITAIS ASSOCIADAS AO TURISMO E À EDUCAÇÃO PATRIMONIAL .....	63
3.3.1	Interface e interatividade .....	67
3.3.2	Mídias digitais móveis e processos de aprendizagem .....	69
3.3.3	Gamificação como estratégia de engajamento .....	74
<b>4</b>	<b>POLÍTICAS PÚBLICAS DE CULTURA E TURISMO NA FORMAÇÃO DO PATRIMÔNIO CULTURAL DE JUIZ DE FORA .....</b>	<b>82</b>
4.1	DESTINOS TURÍSTICOS INTELIGENTES E POLÍTICAS PÚBLICAS .....	82
4.2	A FORMAÇÃO DO PATRIMÔNIO CULTURAL DE JUIZ DE FORA .....	95
4.2.1	Origens e desenvolvimento de Juiz de Fora .....	96
4.2.2	Características da política de preservação do patrimônio cultural de Juiz de Fora .....	110
4.2.3	O reconhecimento do patrimônio cultural imaterial de Juiz de Fora .....	124
4.2.4	Novos desafios do patrimônio cultural de Juiz de Fora .....	129
<b>5</b>	<b>O APLICATIVO <i>JF PATRIMÔNIO – GUIA VIRTUAL DO PATRIMÔNIO CULTURAL DE JUIZ DE FORA</i> .....</b>	<b>139</b>
5.1	A PROPOSTA DO APLICATIVO <i>JF PATRIMÔNIO</i> .....	140

5.2	ESTRUTURAÇÃO DO APLICATIVO <i>JF PATRIMÔNIO</i> .....	146
5.2.1	<b>Estratégias</b> .....	<b>146</b>
5.2.2	<b>Escopo ou esfera de ação</b> .....	<b>148</b>
5.2.3	<b>Estrutura</b> .....	<b>148</b>
5.2.4	<b>Esqueleto</b> .....	<b>150</b>
5.2.5	<b>Superfície</b> .....	<b>151</b>
5.3	DESCRIÇÃO DO APLICATIVO <i>JF PATRIMÔNIO</i> .....	152
5.3.1	<b>Elementos gráficos e funções</b> .....	<b>152</b>
5.3.2	<b>Estratégias de marketing de proximidade, gamificação e “realidade aumentada”</b> .....	<b>160</b>
<b>6</b>	<b>CONCLUSÃO</b> .....	<b>166</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>172</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A atual pandemia da Covid-19 interrompeu, inesperadamente, os processos tradicionais de convivência social e relacionamentos interpessoais. Além das trágicas consequências sanitárias que ainda assolam o planeta de forma indiscriminada, hábitos de convivência foram repensados e as adaptações de comportamentos, necessárias a curto prazo, impactam negativamente diversos setores econômicos. Neste contexto, as atividades culturais e turísticas foram fortemente comprometidas e ainda buscam alternativas para uma possível retomada. No momento em que identificamos a polêmica sobre as primeiras ofertas de turismo associado à vacina, continuamos a testemunhar a disseminação do Sars-CoV-2 que já vitimou, até o momento, milhões de pessoas em todo o planeta, tendendo a impactar ainda mais e, principalmente, as regiões que continuam dependentes da imunização em massa.

A presente pesquisa iniciou-se poucos meses antes da identificação do vírus, em janeiro de 2020 e, portanto, não previa as imensas consequências da pandemia sobre os setores de cultura e turismo. Não obstante, reflexões anteriores relativas à prática do que aqui consideramos como Turismo Cultural Sustentável, foram corroboradas pelo cenário de dificuldades atuais. Percebemos, portanto, a possibilidade de êxito em ações condizentes com o uso da tecnologia como suporte aos objetivos aqui pretendidos, fato que passa a ter considerável destaque no contexto contemporâneo. Nesse sentido, nossas expectativas iniciais foram ampliadas em função do que entendemos como recurso estratégico para a retomada dos citados setores, qual seja a necessidade de adaptação das pessoas a novas formas de comunicação virtual interativa, cada vez mais atreladas ao uso dos dispositivos móveis conectados em rede.

O Turismo Cultural Sustentável, conforme defendido pelo presente estudo, está associado aos conceitos de “patrimônio cultural”, “memória social” e “turismo sustentável”, entre os quais percebemos sinergias capazes de atuarem conjuntamente para o estímulo a boas práticas relativas ao reconhecimento e à valorização da diversidade cultural – aqui representada pelos bens culturais materiais e imateriais – como o grande patrimônio universal da humanidade. No Brasil, o conceito de “referência cultural” e a definição dos “bens passíveis de reconhecimento”, sobretudo os de caráter imaterial, foram incorporados com a substituição da nomenclatura “Patrimônio Histórico e Artístico”, por “Patrimônio Cultural Brasileiro”. A ampliação do conceito de patrimônio foi instituída pela Constituição Federal de 1988, em seu Artigo 216, em relação ao anteriormente estabelecido pelo Decreto-lei nº 25, de 30 de novembro de 1937. A lei suprema do país mantém a gestão do patrimônio e da

documentação relativa aos bens sob responsabilidade da administração pública, contudo, estabelece a parceria entre o poder público e as comunidades como parâmetro para a promoção e a proteção do Patrimônio Cultural Brasileiro.

Ao refletirmos sobre a constituição e a preservação do patrimônio histórico e cultural da cidade de Juiz de Fora – localizada no estado de Minas Gerais, Brasil –, procuramos apontar características demonstrativas dos processos que originaram o contexto analisado, tendo como referência os embates, as conquistas e as frustrações que marcaram historicamente sua construção, bem como os desafios que a ele se impõem atualmente. Através das especificidades tecnológicas e culturais contemporâneas – especialmente as que são marcadas pela influência da tecnologia sobre os modos de apropriação e percepção do espaço físico –, o estudo do patrimônio cultural da cidade pretende contribuir, no presente trabalho, para a verificação de um passado que, através da constatação das sucessivas transformações espaciais e o que delas nos resta, edificado e constituído como espaço urbano, torna-se presente em sua condição de objeto de estudo, somando-se às manifestações culturais próprias das formações sociais que possibilitaram seu desenvolvimento. A tentativa de reconduzir tal passado, compreendendo-o e preservando-o como afirmação identitária, considera, sobretudo, a valorização do patrimônio histórico, artístico e cultural, aqui representado pelos bens tangíveis e intangíveis, supostamente capazes de remeter à identidade local de determinada cultura urbana.

O espaço urbano e as manifestações representadas pelo patrimônio cultural são compreendidos, dessa forma, como capazes de espelhar características de relações sociais próprias de uma região específica – refletindo o convívio humano e sua interação com o entorno físico –, mais frequentemente expostas nos locais públicos estratégicos para o desempenho do processo sociocultural articulado pela cidade, em função da ocupação e do uso que lhe são historicamente determinados. Constatada tal interdependência, interessa-nos refletir sobre a possibilidade de utilização de novas tecnologias como suporte capaz de mediar a educação patrimonial e o turismo sustentável, permitindo a construção compartilhada de informações e a aferição de percepções, por parte dos indivíduos, relativas ao patrimônio cultural da cidade.

Como objetivo principal da pesquisa, pretendemos oferecer amplo acesso a informações relativas ao patrimônio cultural juiz-forano. Para tanto, nos valem da sistematização e da publicação, em meio digital, de conteúdo relativo à lista de bens patrimoniais do órgão de preservação local (Juiz de Fora possui, atualmente, 194 imóveis e 26

monumentos em praças públicas tombados, além de nove bens imateriais registrados).  
Interessa-nos, portanto:

- . divulgar, por meio de um aplicativo para dispositivos móveis, informações relativas aos processos que redundaram no reconhecimento desses bens como patrimônio cultural;
- . incentivar a visita física, quando permitida, aos bens patrimoniais divulgados pelo aplicativo;
- . estimular a interação dos utilizadores do aplicativo com dinâmicas relacionadas às tecnologias empregadas, visando o aprendizado em ambiente virtual, por meio da educação patrimonial.

Buscando embasar teoricamente a proposta de criação do aplicativo *JF Patrimônio – Guia Virtual do Patrimônio Cultural de Juiz de Fora* –, refletimos, no próximo capítulo, sobre possíveis sinergias conceituais entre patrimônio cultural, memória social e turismo sustentável. Apresentamos um panorama evolutivo dos principais instrumentos internacionais condizentes aos temas, contextualizados a partir dos estudos de Pololikashvili (2019), Dedrine (2019) e Yáñez (2019), publicados na *Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional*, do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan), cujo tema central tratou de “Gestão turística em sítios patrimoniais: boas práticas internacionais”. Em seguida partimos, especialmente, das considerações de Barretto (2000) e Melo e Cardozo (2015) para nos referirmos ao processo de alargamento teórico relativo ao que se entende como patrimônio atualmente, em sua relação com a memória coletiva – conforme reflexões apontadas por Halbwachs (1990), Augé (1998), Nora (1993) e Huyssen (2000) – e a afirmação identitária de manifestações socioculturais, como descrito por Martínez (2019). Após identificarmos um esforço simultâneo entre os conceitos aqui abordados, no sentido de incentivar boas práticas relacionadas ao Turismo Cultural Sustentável, associamos a possível utilização de tecnologias digitais em um contexto marcado pela necessidade de competências funcionais associadas à criatividade, ao pensamento crítico, à compreensão cultural e social, à colaboração, à capacidade de pesquisar, selecionar informação e comunicar de forma efetiva e segura. Nesse sentido, procuramos abordar o conceito de literacia digital e associá-lo às dinâmicas do setor de turismo, buscando revelar uma possível e necessária prática da “literacia turística”, relacionada à produção e ao compartilhamento de informações sobre os destinos turísticos culturais no ambiente digital.

Conforme o proposto por Hall (1997), percebemos o atual protagonismo da cultura, impulsionado pela facilitada conexão através da comunicação pervasiva, ubíqua e senciante –

de acordo com as considerações de Lemos (2005) e Santaella (2013) –, com o deslocamento da esfera pública em direção à mídia eletrônica e aos sistemas de informação. No capítulo 3, partimos da associação entre cultura e tecnologias digitais no contexto contemporâneo para identificar relações históricas entre os meios de comunicação e possíveis novas formas de construção da memória social e da preservação do patrimônio cultural. Para tanto, nos baseamos, principalmente, nos estudos de Santiago (2007), em que verificamos o potencial didático-pedagógico inerente a novas tecnologias, em uma era atualmente marcada pela conexão e pela mobilidade a ela associadas. Investigamos, ainda, alternativas apresentadas pelas mídias digitais móveis que possibilitam a utilização de novos meios de comunicação a serviço do aprendizado, conforme o proposto por Carvalho (2015). Ressaltamos, assim, a interatividade proporcionada pelas interfaces digitais móveis, conectadas em rede, como meio de acesso à educação patrimonial. Por fim, destacamos o conceito de gamificação correspondente a dinâmicas capazes de aplicar elementos lúdicos em contextos que normalmente não se relacionam a jogos, valendo-se de tal estratégia para engajar pessoas, resolver problemas e melhorar o aprendizado, motivando ações e comportamentos, conforme Domingues (2018). No caso da presente pesquisa, tal estratégia objetiva estimular o conhecimento sobre patrimônio cultural.

Tendo como referência o proposto por Martins (2020), no quarto capítulo evidenciamos a relevância de ações que permitem aos destinos turísticos, atualmente, uma adaptação a práticas que contribuem para vantagens competitivas, com ênfase no uso de um conjunto de tecnologias modernas capazes de auxiliar ações em prol do desenvolvimento sustentável, o que origina o conceito de “Destino Turístico Inteligente”. Tal concepção é associada, por consequência, a políticas públicas capazes de viabilizá-la, tornando-se objeto de reflexão sobre os principais instrumentos implementados nos contextos nacional, estadual e municipal, em que Juiz de Fora desponta como um destino indutor, dentre outros segmentos, do turismo cultural. Em seguida apresentamos, com base nos estudos de Reis (2015), algumas iniciativas verificadas pelas políticas cultural e de turismo do município, com a identificação de características históricas responsáveis pela constituição do patrimônio local. Procurando salientar suas peculiaridades, além dos conflitos e embates que resultaram na lista atual de bens patrimoniais reconhecidos pelo órgão de preservação da cidade.

No capítulo 5, apresentamos a proposta de desenvolvimento do aplicativo *JF Patrimônio*, cuja premissa se baseia na ideia de design universal e inclusivo, conforme Barbosa (2019), com projeto centrado no utilizador do produto/aplicação. Partimos de metodologia adotada na criação de aplicativos para dispositivos móveis, visando estruturar as

soluções sugeridas, através das quais buscamos potencializar a divulgação do patrimônio cultural por meio das mídias digitais e possibilitar a interação dos utilizadores da aplicação com dinâmicas associadas à educação patrimonial, supostamente capazes de despertar o interesse dos indivíduos pela diversidade cultural e suas representações patrimoniais.

Ressaltamos, por fim, a necessidade de futuros estudos que proporcionem a comprovação das suposições aqui levantadas, cuja execução será realizada durante o processo de criação do aplicativo *JF Patrimônio*, projeto que teve assegurados os recursos necessários ao seu desenvolvimento, sendo contemplado pela lei de incentivo à cultura de Juiz de Fora, na edição de 2019, com finalização prevista para, no máximo, maio de 2022. Acreditamos, portanto, que a retomada das atividades turísticas e culturais, especialmente afetadas pela necessidade de distanciamento social fruto da pandemia da Covid-19, deva ser realizada de maneira cada vez mais consciente, em que a busca por sustentabilidade econômica, ambiental e social passe a ser consequência da valorização da diversidade cultural, da democratização do acesso ao patrimônio e do reconhecimento e preservação de práticas culturais que conferem identidade aos distintos grupos e manifestações sociais.



## 2 SINERGIAS CONCEITUAIS ENTRE PATRIMÔNIO CULTURAL, MEMÓRIA SOCIAL E TURISMO SUSTENTÁVEL

No presente capítulo buscamos identificar um esforço simultâneo de cooperação e coesão presente em reflexões sobre os conceitos de “patrimônio cultural”, “memória social” e “turismo sustentável”, a nosso ver, supostamente capaz de incentivar a prática do que aqui consideramos como Turismo Cultural Sustentável.

Inicialmente, serão descritos os objetivos traçados pela *Agenda 2030* para o desenvolvimento sustentável do planeta, cartas e declarações internacionais que recomendam boas práticas relacionadas aos setores cultural e turístico, além de considerações sobre estratégias referentes aos objetivos do turismo sustentável. Em seguida, serão expostas reflexões teóricas que corroboram a íntima relação entre os conceitos aqui abordados, em que constatamos as sinergias capazes de potencializar relações de interdependência entre os mesmos. Posteriormente, será destacada a associação entre o Turismo Cultural Sustentável e a ideia de uma “literacia turística”. Tal esforço objetiva possibilitar ações baseadas na utilização das tecnologias digitais como recurso para a informação e a comunicação relativas ao patrimônio cultural e às memórias sociais identitárias de distintos destinos turísticos. Pretendemos, com isso, embasar os estudos descritos no capítulo subsequente, onde serão citadas possíveis repercussões das mídias digitais móveis sobre o processo de educação patrimonial.

### 2.1 PRINCÍPIOS E CONCEITOS ASSOCIADOS AO TURISMO CULTURAL SUSTENTÁVEL

Reunidos na cidade de Nova York em setembro de 2015, 193 representantes dos Estados-membros da Organização das Nações Unidas (ONU) reconheceram a erradicação da pobreza como o maior desafio global diretamente associado ao desenvolvimento sustentável. Fruto dessa reunião, o documento *Transformando o nosso mundo: a Agenda 2030 para o desenvolvimento sustentável*<sup>1</sup> apresenta em suas linhas iniciais a seguintes afirmações:

Esta Agenda é um plano de ação para as pessoas, o planeta e a prosperidade. Também busca fortalecer a paz universal com mais liberdade. Reconhecemos que a erradicação da pobreza em todas as suas formas e

---

<sup>1</sup> AGENDA 2030 para o desenvolvimento sustentável. Nações Unidas Brasil. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/91863-agenda-2030-para-o-desenvolvimento-sustentavel>. Acesso em: 14 jun. 2021.

dimensões, incluindo a pobreza extrema, é o maior desafio global e um requisito indispensável para o desenvolvimento sustentável. (ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS, 2015, recurso on-line).

A *Agenda 2030* indica 17 *Objetivos de Desenvolvimento Sustentável* (ODS), com 169 metas para erradicar a pobreza e promover vida digna para todos, dentro dos limites do planeta. Pretendendo ser um guia para as ações da comunidade internacional nos próximos anos, estima-se que os ODS devam ser alcançados até o ano de 2030.

Os objetivos propostos pelo documento são considerados como integrados e indivisíveis, buscando mesclar, de forma equilibrada, as três dimensões do desenvolvimento sustentável: a econômica, a ambiental e a social. Para alcançá-los, o Sistema das Nações Unidas reconhece a necessidade de um engajamento global e intensivo que permita sua implementação, reunindo governos, o setor privado e a sociedade civil. Dessa forma, o turismo surge como um ator relevante no contexto do que se espera atingir.

Integrante da ONU e constituída atualmente por 159 países, a Organização Mundial do Turismo (OMT) é a principal organização internacional do setor e apresenta-se como responsável pela promoção de um turismo sustentável e acessível para todos, tendo como perspectiva o cumprimento da *Agenda 2030*, cujo alcance seria universal.

No contexto dessa ambiciosa Agenda – em que se objetiva acabar com a extrema pobreza, combater a desigualdade e a injustiça, além de solucionar os problemas decorrentes das mudanças climáticas –, a boa gestão do turismo poderia contribuir, direta ou indiretamente, para todos os ODS indicados<sup>2</sup>. Mais especificamente, o turismo está incluído em algumas das metas dos objetivos 8, 12 e 14, relacionadas respectivamente ao crescimento econômico inclusivo e sustentável, o consumo e a produção sustentáveis, além do uso sustentável dos oceanos e dos recursos marinhos. Para tanto, considera-se que o setor ainda necessita de um marco de aplicação claro, financiamento adequado e investimentos em tecnologia, infraestrutura e recursos humanos.

Relativamente ao turismo cultural e seu enorme potencial como catalizador do desenvolvimento sustentável, a OMT prioriza a participação das partes interessadas em âmbitos de governos nacionais, regionais e locais, incluindo a iniciativa privada. Ao mesmo tempo, a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco) dedica-se à proteção do patrimônio e, conjuntamente com a OMT, apresentou em 2015,

---

<sup>2</sup> Conforme justificativas apresentadas pela Organização Mundial do Turismo – OMT em: El turismo en la Agenda 2030. Organización Mundial del Turismo. Disponível em: <https://unwto.org/index.php/es/turismo-agenda-2030>. Acesso em: 14 jun. 2021.

durante a I Conferência Mundial sobre Turismo e Cultura, realizada no Camboja, a *Declaração de Siem Riep*, lançando, assim, “[...] os alicerces de uma parceria mais estreita e direcionada entre os diversos atores envolvidos”. (POLOLIKASHVILI, 2019, p. 36).

No ano de 2017, como resultado da II Conferência, a *Declaração de Mascate* foi lançada em Omã, pela OMT e a Unesco, firmando o compromisso por parte de seus apoiadores no sentido de reforçar a contribuição dos setores do turismo e da cultura, conforme Pololikashvili (2019), para as estratégias nacionais de consecução dos ODS. Em 2018, na III Conferência, realizada em Istambul, Turquia, as organizações destacaram a importância do trabalho direto com as comunidades locais.

Em dezembro de 2018, durante a III Conferência sobre Cultura e Turismo da Unesco e OMT, cerca de 30 ministros e vice-ministros de ambos os setores e 800 participantes de mais de 50 países reafirmaram o compromisso de fortalecer as sinergias entre as duas áreas e impulsionar a contribuição do turismo cultural para a Agenda 2030. Eles reconheceram que uma abordagem sustentável, com a participação de todos os atores envolvidos, é de suma importância tanto para o segmento quanto para a consolidação da paz e a proteção do patrimônio. (DEBRINE, 2019, p. 49).

Mais recentemente, em dezembro de 2019, foi realizada em Quioto, Japão, a quarta edição da Conferência, que buscou, entre outras metas, “[...] prosseguir com a estratégia de fomentar o empreendedorismo e a transformação digital”. (POLOLIKASHVILI, 2019, p. 39). A atual crise sanitária, fruto da inesperada pandemia da Covid-19, põe em xeque a efetiva aplicação de uma Agenda com objetivos tão ousados. Não obstante, o agravamento da desigualdade social parece ser um dos maiores desafios do mundo pós-pandemia. Nota-se, ainda, que o impacto gerado pela atual crise sanitária reflete de maneira substancial sobre os setores de cultura e turismo, onde danos diretos à economia são significativos e agravados pela duração do período de isolamento social. No contexto brasileiro, a impossibilidade de previsão de suspensão das medidas de contenção social, somada às dúvidas em relação a possíveis novas ondas de contágio, apontam para uma consequência maior, quanto mais tempo for necessário para a recuperação do setor,

[...] o que pode levar à falência de empresas e redução significativa do número de empregos. O fechamento de empresas afeta o faturamento dos negócios, a renda dos funcionários que nelas trabalham e a posterior recuperação da economia, já que não haverá a mesma oferta de produtos e serviços que existia anteriormente. Outro ponto a ser considerado é a redução das receitas fiscais nas já debilitadas finanças públicas brasileiras. (BARBOSA, 2020, p. 7).

Em recente publicação, o Centro de Estudos em Competitividade da Escola Brasileira de Administração Pública da Fundação Getúlio Vargas (FGV/Ebape) constata que, “[...] mesmo com o fim do período de maior isolamento social, com a queda de renda da população, os primeiros cenários indicam que a demanda pelos serviços de turismo e dos setores relacionados não será a mesma”. (BARBOSA, 2020, p. 7). Tal afirmação considera que a predisposição para gastos em viagens se condicionará à maior confiança na segurança sanitária do destino a ser visitado. A possibilidade de que todo o planeta também enfrente as mesmas consequências econômicas, gerando uma queda generalizada do turismo internacional, torna-se um agravante para o processo de retomada da economia nacional.

Ao considerar que o turismo cultural passava recentemente por “tempos animadores e desafiadores” – representado por 40% dos turistas globais em 2018 –, Pololikashvili (2019) destaca como o grande desafio do setor a garantia de que esse crescimento possa ser traduzido “[...] em benefícios reais, não só em termos de criação de emprego e desenvolvimento econômico e social, mas também na garantia de que o turismo exerça uma função de proteção e dinamização do patrimônio”. (POLOLIKASHVILI, 2019, p. 39). O desafio antes anunciado torna-se ainda mais relevante diante do atual contexto, o que nos leva a ampliar nossas expectativas quanto às possibilidades que boas práticas relacionadas à cultura e ao turismo, de acordo com objetivos de sustentabilidade, terão para a futura retomada dos setores.

Diante da necessidade de adaptação a um futuro ainda incerto, a salvaguarda do patrimônio cultural poderá contribuir para que os bens materiais e imateriais que o representam proporcionem os “[...] recursos necessários para o desenvolvimento do turismo, que deve ser fomentado de forma adequada para atingir a sustentabilidade econômica, ambiental e social [...]” (DEBRINE, 2019, p. 43), criando um processo onde se verifica uma interdependência de ações. Para o melhor entendimento do que se considera como patrimônio cultural, Debrine (2019) o define como sendo

[...] o conjunto das nossas tradições herdadas, práticas, expressões, representações, monumentos e artefatos. É a natureza que nos rodeia. A música, a comida e a língua com que nos identificamos são tão importantes quanto os prédios históricos e os sítios arqueológicos. (DEBRINE, 2019, p. 45).

Os amplos regulamentos internacionais relativos ao turismo, publicados através de cartas e recomendações da OMT e outras organizações, começaram a ser desenvolvidos nas décadas de 1970 e 1980 com a promulgação de documentos fundamentais, dentre eles, a *Carta de Turismo Cultural do Conselho Internacional de Monumentos e Sítios (Icomos)*, de

1976, assinada em Bruxelas, na Bélgica, durante o Seminário Internacional de Turismo Contemporâneo e Humanismo; e a *Carta de Turismo e Código do Turista da OMT*, de 1985. A partir dos anos 1990, quando o setor se tornou “[...] uma das maiores indústrias mundiais e surgiram novos problemas, como sustentabilidade, capacidade de carga e questões éticas”. (YÁÑEZ, 2019, p.71), houve o desenvolvimento dessa regulamentação, culminando com a *Carta de Turismo Cultural de 1999*, aprovada na XII Assembleia Geral do Icomos, na cidade do México, no país homônimo, considerada, juntamente com a de 1976, marcos cruciais da doutrina internacional sobre o assunto.

Relativamente às duas cartas, Yáñez (2019) reflete sobre a necessidade de uma futura revisão, considerando que, apesar da vigência de princípios e conceitos importantes, nelas divulgados, a relação entre a proteção do patrimônio e o impacto do turismo no bem-estar dos povos e no desenvolvimento sustentável permanece, ainda hoje, muito contraditória. A autora aponta para os efeitos positivos e negativos do turismo cultural sobre o patrimônio e as comunidades acolhedoras, sugerindo que a análise desses efeitos é essencial para repensar a citada relação.

Yáñez (2019) considera como efeitos positivos

[...] a contribuição do segmento para uma maior valorização do patrimônio legado pela sociedade, que vê nele não só uma herança do passado, mas também uma fonte de cultura, educação e riqueza; a capacidade de promover a conservação e restauração dos bens (embora, infelizmente, nem sempre com critérios corretos); a influência multiplicadora no setor de serviços e emprego; o potencial de atrair capital de investimento externo, encorajar o diálogo e a tolerância intercultural e a cultura da paz, bem como promover a melhoria das infraestruturas públicas que também beneficie as comunidades de acolhimento etc. (YÁÑEZ, 2019, p. 76).

Como efeitos negativos, a autora destaca

[...] a deterioração física devido ao uso descontrolado e massivo dos bens culturais; as restaurações, reconstruções e intervenções de todos os tipos, muito inadequadas, às quais os locais são frequentemente submetidos para adaptar-se a determinadas expectativas turísticas, por vezes medíocres, às custas de sua autenticidade e integridade; a crescente banalização, reificação, comercialização e homogeneização cultural e patrimonial como resultado da exploração econômica; a superação da capacidade de carga e degradação do entorno dos bens culturais; a gentrificação, elitização, museificação e perda da diversidade econômica nos centros e cidades históricas, resultado do foco turístico dos destinos, entre outros. (YÁÑEZ, 2019, p. 76).

De acordo com Yáñez (2019), tais efeitos adversos seriam consequência de quatro fatores relacionados entre si: 1) a falta de coordenação e comunicação entre políticas públicas,

agentes públicos e privados, e a sociedade local; 2) a abordagem imediatista norteadora da maior parte da indústria e dos investidores, desconsiderando a degradação produzida e a necessidade de respeito a princípios básicos, como o excesso de carga; 3) a pressão exercida pelo setor sobre a economia e os responsáveis pela gestão de suas políticas públicas, considerando os benefícios gerados e a dificuldade de renúncia dos mesmos em prol de uma sustentabilidade sem conteúdo normativo suficiente; e, por fim, 4) o aumento excessivo de visitantes em locais patrimoniais.

Segundo a OMT, em 1950, os viajantes eram cerca de 25 milhões, sendo que “[...] a grande maioria das pessoas não se afastava mais de 100 quilômetros de suas casas em toda a sua vida”. (YÁÑEZ, 2019, p. 77). Em 2019, o número ultrapassou com folga o trilhão de deslocamentos internacionais, podendo chegar a 1,8 trilhão em 2030. Com a transformação do legado cultural em recurso turístico, ou “mais um objeto de consumo”, Yáñez (2019) considera que o adjetivo “cultural” normalmente é aplicado a comportamentos relacionados secundariamente ao conhecimento dos valores patrimoniais, gerando impactos positivos e negativos que devem ser previstos e analisados.

Para a revisão da Carta de 1999, a autora ressalta que o Comitê Científico Internacional de Turismo Cultural (ICTC) do Icomos estabeleceu quatro objetivos, sendo o primeiro e o segundo propostos até 2030, de acordo com os ODS da *Agenda 2030*, diretamente influenciados pelo setor: 1) incluir as atuais tendências de identificação, proteção, divulgação e desenvolvimento sustentável e participativo do patrimônio entre os seus princípios; 2) aumentar o senso de responsabilidade relativa aos bens e destinos patrimoniais, considerando os diferentes graus de impacto (positivos e negativos) do turismo sobre os mesmos; 3) estimular a participação dos comitês científicos nacionais e internacionais do Icomos e, por fim; 4) alinhar a carta com os demais regulamentos internacionais em matéria de turismo e patrimônio.

Considerando um adequado planejamento do turismo sustentável que atenda a todos os segmentos turísticos para a revisão/atualização da *Carta Internacional sobre o Turismo Cultural* de 1999, Yáñez (2019) afirma que:

O turismo sustentável deve otimizar o uso do patrimônio cultural e natural e incentivar a colaboração da indústria turística na conservação dos bens explorados; garantir o controle, pelas comunidades anfitriãs, dos fluxos de pessoas, serviços de acolhimento, benefícios gerados (diretos, indiretos e induzidos) e oportunidades de emprego associadas, sem negligenciar o envolvimento igualitário e intergeracional; estabelecer, respeitar e monitorar a capacidade de carga dos lugares; implementar atividades e estratégias que modifiquem os fluxos turísticos, mitiguem a sazonalidade, distribuam os

visitantes de maneira racional no tempo e no espaço, sendo viáveis em longo prazo; e, por último, conscientizar os turistas sobre os valores do legado e seu impacto no financiamento e na conservação do bem. (YÁÑEZ, 2019, p. 86).

Verifica-se, entretanto, que as circunstâncias impulsionadas pela atual pandemia da Covid-19 apresentam um novo cenário de incertezas, diante do qual ainda nos parece prematuro falar de tendências ou fazer previsões assertivas. A esse respeito, em recente matéria publicada no site da Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC Campinas)<sup>3</sup>, Mariuzzo (2020) expõe o ponto de vista da professora da Faculdade de Turismo, Ana Maria Fernandes:

Estamos no meio de um processo dinâmico e cheio de incertezas. De todo modo, o que me parece mais óbvio é que as primeiras viagens serão para destinos mais próximos, em carros particulares, para cidades vizinhas, por exemplo, em um entorno de 100 a 150 km [...] No entanto, em um longo prazo, as viagens mais longas devem voltar a acontecer, porque há uma demanda reprimida. Aqueles consumidores que não tiverem a sua renda muito afetada pós-crise devem dar uma forte injeção nesse setor. (FERNANDES apud MARIUZZO, 2020, recurso on-line).

Pautando suas observações pela possibilidade de haver uma maior valorização do profissional do turismo, em um cenário de forte concorrência, com inúmeras plataformas on-line de vendas de produtos e serviços turísticos, a professora propõe uma resignificação da experiência de viagem.

Talvez o “fast-food cultural” proposto pelos pacotes de viagens de 15 dias por 10 países com uma fruição vazia de significados dê lugar a um “slow tourism”, uma vez que poderemos nos deslocar aos poucos, primeiro para locais mais próximos, com menos aglomerações e por menos tempo, ao menos no início. Penso que não mudaremos somente a nossa relação com as viagens para lugares mais distantes, mas também a relação com a nossa própria cidade, com o nosso entorno. Talvez possamos ser turistas em nossas próprias cidades, aproveitando para explorar e conhecer melhor onde, muitas vezes, só passamos com pressa e sem olhar à nossa volta. (FERNANDES apud MARIUZZO, 2020, recurso on-line).

Nesse contexto, a Organização Mundial de Turismo (OMT) informa que, em 2019, o turismo teve 4% de crescimento mundial e registrou 1,5 bilhão de chegadas em destinações mundiais, representando um quinto do PIB de países como Itália, Espanha e Grécia, que estão entre os mais visitados do mundo. “No entanto, em um cenário único na história das viagens e

---

<sup>3</sup> Disponível em: <https://www.puc-campinas.edu.br/o-turismo-nunca-mais-sera-o-mesmo-depois-do-coronavirus/>. Acesso em: 14 jun. 2021.

do turismo, 100% dos destinos turísticos do mundo paralisaram suas atividades, segundo um balanço da OMT”. (MARIUZZO, 2020). Constata-se, ainda, que a visita de turistas internacionais pode ter diminuído entre 60% e 80% em 2020, conforme a evolução das restrições de viagens. Dessa forma, a ameaça a milhares de postos de trabalho torna-se real, por se tratar de um setor que emprega muita mão de obra. Além disso, supõe-se que grupos mais vulneráveis da população, como mulheres e jovens, serão particularmente afetados.

Diante dos imensos desafios acima descritos e atentos aos novos hábitos relativos aos protocolos de segurança necessários até que a vacinação em massa possa ser obtida, destacamos o papel da comunicação remota, em grande parte efetivada através de dispositivos móveis – em especial os *smartphones* – e utilizada como alternativa para trabalhos e relacionamentos que, antes realizados presencialmente, precisaram ser reinventados. Outro aspecto relevante diz respeito à necessidade de adaptação da prática educacional a novas exigências de convívio comunitário a ser realizado em curto prazo. Nesse sentido, consideramos que as mídias digitais móveis assumem uma condição estratégica para a troca de informações e a comunicação em geral, que já despontava como uma tendência anterior ao período de pandemia e que, cada vez mais, vê sua possibilidade de uso como uma alternativa adequada às precauções necessárias para a retomada das atividades culturais e turísticas.

## 2.2 PATRIMÔNIO E PATRIMÔNIO CULTURAL

Considerado pelo senso comum como sendo tudo o que se tem em posse, o que se acumula, material e imaterialmente, o conceito de patrimônio também pode ser associado a outros valores, tais como, por exemplo, os valores éticos transmitidos através de gerações. Entendida como um fator social e histórico, a definição do que é patrimônio deverá ter em conta as relações fundamentais existentes em qualquer sociedade e na dominação de classe que pauta o seu desenvolvimento.

Claro está que a constituição do patrimônio não se dá fora do contexto sócio-histórico em que este se encontra, e não é independente das conjunturas políticas das sociedades consideradas. O patrimônio de uma sociedade é uma escolha desta sociedade sobre aquilo que lhe é mais representativo, e esta escolha depende das relações sociais constituídas no interior da sociedade, o que significa relações de força e de hegemonia, compreendida esta como a capacidade que um determinado grupo tem de mobilizar a maior parte da sociedade, ou toda ela, em torno de seu projeto, pautado, sobretudo, no convencimento, não na força física. (GRAMSCI apud MELO; CARDOSO, 2015, p. 1062).



O conhecimento e a apropriação do patrimônio devem ser, portanto, atos que perpassem pelo entendimento das dinâmicas sociais, culturais e históricas de sua produção, o que pressupõe um exercício que envolve o processo didático-pedagógico. A riqueza proporcionada pela apropriação do patrimônio torna-se, então, objetivo de uma ação educativa e intencional que, segundo Melo e Cardozo (2015) permeia a atividade turística cultural.

O patrimônio – em especial, o patrimônio cultural – é, portanto, o resultado das ações humanas legadas para as próximas gerações, de forma material ou imaterial. Desse modo, “[...] conhecer os diferentes tipos de patrimônio, e se apropriar da forma como cada um é e foi desenvolvido [...], significa promover os indivíduos a uma condição cultural mais elevada, no sentido da sua formação mais rica de elementos culturais”. (MELO; CARDOZO, 2015, p. 1063).

A citada riqueza requer, contudo, uma distinção sobre como uma sociedade define o que é ou não patrimônio e sobre a maneira como essa definição se relaciona com a própria forma de ser da sociedade considerada. “O reconhecimento do que é culturalmente relevante para ser denominado de patrimônio cultural varia conforme o conceito que se tenha de cultura e de relevância cultural”. (MELO; CARDOZO, 2015, p. 1066). Tais conceitos dependem, então, da dinâmica histórica e das relações sociais, onde estão em jogo os poderes constituídos e o ponto de vista pelo qual se conta a História.

Barretto (2000) classifica o patrimônio através de duas divisões: natureza e cultura, onde a primeira classificação (patrimônio natural) está relacionada às riquezas encontradas no solo e no subsolo de uma determinada região, ao passo que o conceito relacionado à segunda divisão (patrimônio cultural) vem sendo retificado e ampliado de acordo com a revisão do próprio conceito de cultura. A autora afirma que, atualmente, há o consenso de que a noção de patrimônio cultural se encontra mais ampliada, incluindo bens tangíveis e intangíveis, o que está associado ao conceito de legado cultural, abrangendo “[...] não só as manifestações artísticas, mas todo o fazer humano, e não só aquilo que representa a cultura das classes mais abastadas, mas também o que representa a cultura dos menos favorecidos”. (BARRETTO, 2000, p. 11).

Tendo como referência dois momentos da periodização do patrimônio cultural no Brasil, indicados por Barretto (2000), Melo e Cardozo (2015) destacam que, anteriormente ao advento do movimento *Nouvelle Histoire*, ou Nova História, surgido no século XX, a partir da França, o patrimônio cultural apresentava em sua concepção “[...] elementos marcantes de uma história dos grandes acontecimentos, dos grandes personagens históricos, dos heróis nacionais, os grandes monumentos que faziam alusão a estes heróis etc.” (MELO;

CARDOSO, 2015, p. 1066). Com a dominância do citado movimento, surge o questionamento em relação a uma visão da história, inicialmente ligada ao ufanismo da “História Oficial”, que simplesmente ignorava “[...] a luta popular, os feitos do povo e, por fim, o fato de que a construção do país se deveu ao trabalho árduo, escravo inclusive, de milhões de pessoas”. (MELO; CARDOZO, 2015, p. 1066).

Como exemplo esclarecedor de tais afirmações, os autores se referem à cidade de Ouro Preto, um dos primeiros patrimônios brasileiros reconhecidos pela Unesco, em 1980, com a seguinte análise:

Como todos sabemos, a cidade de Ouro Preto foi fundada pela necessidade dos portugueses, aqui residentes, de explorar o ouro descoberto nas Minas Gerais, e cuja exploração foi realizada com o trabalho escravo dos negros de origem africana. Portanto, temos um grupo que explorava o trabalho e o outro que verdadeiramente produzia, pois estava forçado a isso. Logo, o que vemos como patrimônio cultural, ou seja, a bela cidade de Ouro Preto, foi resultado de trabalho escravo, embora estes homens e mulheres que a construíram não aparecem na história oficial, não se configuram como “personagens” da história brasileira, sujeitados que estão sob a pecha da escravidão. Não existem Tiradentes, mas simplesmente escravos, anônimos e desconsiderados, cujos herdeiros continuam vivendo nas periferias desta e de outras cidades mineiras e brasileiras. (MELO; CARDOSO, 2015, p.1062)

Os autores esclarecem que esta visão da História, do ponto de vista dos vencedores, passa a ser questionada a partir da ascensão da *Nouvelle Histoire*, nas décadas de 1920 e 1930, alargando o campo de suas possibilidades e adotando materiais, falas, documentos, personagens etc., até então discriminados pela “História Oficial”. Adota-se, assim, a valorização da História “[...] do cotidiano, das classes subalternas, das organizações clandestinas, dos estudos de caso, o estudo da História dos valores, crenças entre outros temas”. (MELO; CARDOZO, 2015, p. 1067).

Nota-se, portanto, que a própria concepção de História, de sociedade, de homem e de humanidade encontra-se em jogo ao considerarmos as transformações sociais e as diferentes visões relativas ao que se entende como cultura e àquilo que é considerado como culturalmente relevante, devendo ser transmitido para novas gerações.

Visto dessa forma, “[...] o patrimônio cultural material ou imaterial é sempre o resultado da ação humana [...]” (MELO; CARDOZO, 2015, p. 1069), e sua apropriação deve ser democratizada para toda a população que, segundo Melo e Cardozo (2015), necessita de um “projeto educacional mediado pelo turismo”.

Ressaltando a importância dos bens culturais valorizados e protegidos como geradores de recursos para o desenvolvimento do turismo, Debrine (2019) afirma que:

A conservação do patrimônio traz em seu bojo [...] a preservação dos valores culturais, sociais e econômicos dos povos, responsáveis por modelar as identidades, as quais, por sua vez, são uma fonte insubstituível de inspiração, emoção e senso de pertencimento, elementos cruciais para o desenvolvimento turístico no presente e para as gerações futuras. (DEBRINE, 2019, p. 45).

Verifica-se, assim, que a associação entre a prática de um turismo consciente, relacionado à ideia de sustentabilidade, à valorização e à preservação dos mais diversos patrimônios culturais, passa a ter como consequência a afirmação de identidades sociais características de cada região impactada por tal atividade. Debrine (2019) pondera que a má gestão do setor de turismo patrimonial representa uma séria ameaça para a degradação dos valores associados ao patrimônio, causando uma perda irremediável para toda a humanidade. Além disso, representa também um prejuízo econômico vinculado à intensa competição global entre destinos conforme sua atratividade diminui. Tal prejuízo atinge o crescimento de longo prazo e provoca “[...] transtornos sociais, culturais e econômicos de efeito devastador em ambientes vulneráveis, em decorrência de uma oferta turística degradada, menos atraente e competitiva”. (DEBRINE, 2019, p.45).

Associada à salvaguarda do patrimônio cultural e suas repercussões sobre a identidade social, a necessidade de inserir o turismo sustentável em políticas públicas e iniciativas privadas que visem sua ampla divulgação deverá, portanto, embasar-se em uma prática pedagógica que possibilite à população local e ao visitante o conhecimento de tudo aquilo que possa ter contribuído para a sua construção, considerando os aspectos históricos e identitários que proporcionaram a sua existência. Dessa forma, interpretações e interações que ressaltem a história do lugar e de seus personagens, considerando os aspectos tangíveis e intangíveis do patrimônio cultural, passam a ser uma forma de ampliar seu entendimento e possibilitar a sua fruição.

### 2.3 PATRIMÔNIO CULTURAL, MEMÓRIAS SOCIAIS IDENTITÁRIAS E TURISMO SUSTENTÁVEL

A íntima relação entre as memórias sociais identitárias e o patrimônio cultural – presente em justificativas e argumentos que o elegem como tal –, pode ser percebida nas considerações de Nora (1993), que reconhecem a função da História como capaz de despertar nossa curiosidade pelos lugares em que a memória se cristaliza, os chamados “locais de

memória”, no quais ainda permaneceria um sentimento de continuidade residual. A existência de “locais de memória”, de forma compensatória, se deve, portanto, à não existência de “meios de memória”, capazes de torná-la, de fato, uma memória criativa. Ressalta-se, então, a valorização do novo, do mais jovem, do futuro, em uma sociedade que tende a reconhecer indivíduos iguais e idênticos. Nora (1993) afirma que museus, arquivos, cemitérios e coleções, além de festas, aniversários, tratados, processos verbais, monumentos, santuários e associações são considerados marcos testemunhais de uma outra era, que indicam ilusões de eternidade, o que proporciona sinais de reconhecimento e de pertencimento, por seu aspecto nostálgico. Tal fenômeno seria de extensão mundial, graças à mundialização, à democratização, à massificação e à mediatização. Teríamos, portanto, o fim das “sociedades-memória”, capazes de assegurar a conservação e a transmissão de valores, como os da igreja, da escola, da família, ou do Estado, além do fim das “[...] ideologias-memórias, que asseguravam a passagem regular do passado para o futuro, ou indicavam o que se deveria reter do passado para preparar o futuro, quer se trate da reação, do progresso ou mesmo da revolução”. (NORA, 1993, p. 8).

Em oposição ao considerado por Nora (1993), Huyssen (2000) alerta para as possibilidades criativas passíveis de exploração no campo da memória. Para tanto, o autor preocupa-se mais com o futuro do que com o passado, com a perda de tradições, com a “memória autêntica”. Daí nasce sua crítica ao medo do esquecimento e à “hipertrofia” da memória na contemporaneidade, em que a cultura de massa e a mídia virtual não precisam ser consideradas negativamente, posto que podem servir aos propósitos de construção de uma memória produtiva. Dessa forma, Huyssen (2000) não acredita numa “memória autêntica”, pois considera que a “hipertrofia” pode estar associada a esse tipo de crença. Além disso, adverte que o essencial é discriminar os passados e possibilitar a construção de um futuro dos passados dispensáveis, sem que se lamente, nostalgicamente, como no caso de Nora (1993), a perda das tradições.

Por sua vez, Augé (1998) sustenta que, se “[...] um lugar pode ser definido como identitário, relacional e histórico, um espaço que não pode se definir nem como identitário, nem como relacional, nem como histórico, definirá um não-lugar”. (AUGÉ, 1998, p. 73). Contrapondo sua afirmação à ideia de que a modernidade preserva todas as temporalidades do lugar, o autor sugere que a “supermodernidade” é produtora de “não-lugares”, ou seja, de espaços que não são em si “lugares antropológicos”, que não integram os lugares antigos, repertoriados, classificados e promovidos a “lugares de memória”.

Augé (1998) afirma que a viagem constrói uma relação fictícia entre olhar e paisagem, onde o espaço do viajante seria o arquétipo do “não-lugar”. Referindo-se à atividade turística, o autor considera que o relato que diz respeito a uma viagem atravessa vários lugares, introduzindo entre o “viajante-espectador” e o espaço da paisagem que ele percorre, ou contempla, uma ruptura que o impede de ver aí um lugar, de aí se encontrar plenamente. Considera, ainda, que, assim como os “lugares antropológicos” criam um social orgânico, os “não-lugares” criam uma “tensão solitária”.

Além da ruptura gerada pelos “não-lugares”, à que se refere Augé (1998), a relação do viajante com seu destino revela, também, o encontro com uma realidade culturalmente representativa para um determinado grupo de pessoas, capaz de se identificar com ela e nela se reconhecer através dos chamados “lugares antropológicos”, revelando a existência de uma memória social característica. Tais considerações nos levam a refletir, por consequência, sobre os conceitos atualmente associados ao “turismo cultural” e ao “turista cultural”, conforme definido pelo Ministério do Turismo (2016), como aqueles que vêm sendo utilizados para designar um novo tipo de turismo/turista, que não busca apenas locais de destino distintos dos seus locais de vida rotineira, mas que procura viver experiências significativas, entrando em contato com culturas diferentes da sua.

Enfatizamos, assim, a relevância da diversidade cultural representada pelo patrimônio cultural material e imaterial e, associando-a à importância da preservação de memórias coletivas identitárias, ponderamos sobre o que poderia resultar como aquilo que se pretende preservar. Para tanto, vale ressaltar o fato de que, conforme Gondar e Dodebei (2011), o conceito de memória social é complexo e inacabado, encontrando-se em permanente processo de construção. Sua concepção e o modo de abordá-la envolvem, assim, diversas posições teóricas. As autoras consideram o conceito de memória social como transdisciplinar, ético e político, uma construção processual que não deve ser reduzida à simples representação e “[...] não nos conduz a reconstituir o passado, mas sim a reconstruí-lo com base nas questões que nós fazemos, que fazemos a ele, questões que dizem mais de nós mesmos, de nossa perspectiva presente, que do frescor dos acontecimentos passados”. (GONDAR; DODEBEI, 2011, p. 18).

Associar o patrimônio cultural à memória identitária exige, portanto, um esforço no sentido de identificar aspectos capazes de demonstrar uma ligação existente entre as implicações desses conceitos sobre uma determinada comunidade. A conservação e a recuperação da memória que contribui para a afirmação da identidade comunitária está relacionada, dessa forma, à manutenção do seu patrimônio cultural, ou histórico, num sentido

mais amplo. Além disso, a constatação de um legado cultural torna-se fundamental para o reconhecimento de que a “[...] continuidade e contiguidade com o passado dão certezas, permitem traçar uma linha na qual nosso presente se encaixe, permitem que saibamos mais ou menos quem somos e de onde viemos, ou seja, que tenhamos uma identidade”. (BARRETTO, 2000, p. 43).

Barretto (2000) apresenta uma distinção entre as propostas de “preservação” e “conservação” do patrimônio cultural, onde a primeira está associada à sua proteção, procurando evitar eventuais danos sobre o mesmo, enquanto a segunda diz respeito à manutenção e à guarda desse patrimônio, buscando sua permanência no tempo. A autora defende a conservação do patrimônio cultural, considerando que a recriação de espaços patrimoniais revitalizados, quando bem executada, “[...] apoia-se na memória coletiva e, ao mesmo tempo, estimula-a, já que ela é o motor fundamental para desencadear o processo de identificação do cidadão com sua história e cultura”. (BARRETTO, 2000, p. 44).

Relativamente ao conceito de memória coletiva, uma reflexão sobre nossa capacidade de lembrar é proposta por Halbwachs (1990), ao considerar que a mesma só é possível quando nos colocamos no ponto de vista de um ou mais grupos e, depois, nos situamos novamente em uma ou mais correntes do pensamento coletivo. Assim, um grande número de lembranças recordadas por outras pessoas, mesmo quando essas não estão materialmente presentes, são capazes de nos remeter à noção de memória coletiva, ao evocarmos acontecimentos que tiveram “[...] lugar na vida de nosso grupo e que considerávamos, e que consideramos ainda agora, no momento em que nos lembramos, do ponto de vista desse grupo”. (HALBWACHS, 1990, p. 36).

O conceito de memória coletiva, de acordo com Halbwachs (1990), está relacionado à existência de uma memória social, exterior ao indivíduo e estendida no tempo. Sobre tal consideração, Barretto (2000) afirma que:

Essa memória é o invólucro das memórias individuais e conserva, de maneira própria, os fatos acontecidos na sociedade à qual o indivíduo pertence. O indivíduo, por sua vez, precisa recorrer a essa memória coletiva quando quer saber sobre fatos que não testemunhou e que fazem parte de seu passado e de sua comunidade. (BARRETTO, 2000, p. 45).

A autora esclarece que, “[...] antes da constituição dos estados nacionais ou mesmo em sociedades do presente ainda não incorporadas ao processo da (chamada) civilização ocidental, a questão da identidade está bastante clara [...]” (BARRETTO, 2000, p. 45), ao passo em que, na modernidade, há uma flexibilização da identidade, que passa a ser

influenciada por mudanças e inovações, dependendo, em grande parte, da relação com os outros. Por sua vez, “[...] na pós-modernidade, assiste-se a um processo de fragmentação. O sujeito pós-moderno possui múltiplas identidades, que coexistem e se manifestam em razão de fatores diversos, externos ou internos”. (BARRETTO, 2000, p. 45). Dessa forma, o sujeito pós-moderno tem um comportamento desigual ao longo de sua vida, reagindo de maneiras distintas em circunstâncias e grupos diferentes. O conceito de identidade, portanto, está relacionado ao sentimento de pertença a uma “[...] comunidade imaginada, cujos membros não se conhecem, mas partilham importantes referências comuns: uma mesma história, uma mesma tradição [...]”. (BARRETTO, 2000, p. 46), gerando o aparecimento de “tribos urbanas”, reunidas em torno de símbolos.

Barretto (2000) conclui que:

Manter algum tipo de identidade – étnica, local ou regional – parece ser essencial para que as pessoas se sintam seguras, unidas por laços extemporâneos a seus antepassados, a um local, a uma terra, a costumes e hábitos que lhes dão segurança, que lhes informam quem são e de onde vêm, enfim, para que não se percam no turbilhão de informações, mudanças repentinas e quantidade de estímulos que o mundo atual oferece. (BARRETTO, 2000, p. 46).

Para Barretto (2000), portanto, além da questão identitária, a recuperação da memória permite o conhecimento do patrimônio, que passa a ser valorizado pelos próprios habitantes do local. Tal valorização, quando entendida e respeitada por parte do viajante, de acordo com os conceitos acima abordados, encontra-se diretamente relacionada aos pressupostos definidores da prática do Turismo Cultural Sustentável.

Ao buscarmos o efetivo entendimento do valor representado pelo patrimônio cultural em relação às memórias sociais identitárias do lugar que o originou, torna-se necessária a definição do que ali se considera como patrimônio. No caso do Brasil, a Constituição Federal de 1988, em seu Artigo 216, ampliou o conceito de patrimônio estabelecido pelo Decreto-lei nº 25, de 30 de novembro de 1937, no qual se estabeleceu como patrimônio o conjunto de bens móveis e imóveis existentes no País, cuja conservação fosse de interesse público, quer por sua vinculação a fatos memoráveis da história do país, quer por seu excepcional valor arqueológico ou etnográfico, bibliográfico ou artístico. De acordo com o site do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan)<sup>4</sup>, o Artigo 216 da Constituição de 1988 conceitua patrimônio cultural como sendo o conjunto dos bens de natureza material e

---

<sup>4</sup> Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/218/>. Acesso em: 14 jun. 2021.

imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação e à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira.

Nessa redefinição promovida pela Constituição, estão as formas de expressão; os modos de criar, fazer e viver; as criações científicas, artísticas e tecnológicas; as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais; os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico. (IPHAN, 2014, recurso on-line).

Conforme descrito no site do Iphan, o patrimônio material protegido pela instituição “[...] é composto por um conjunto de bens culturais classificados segundo sua natureza, conforme os quatro Livros do Tombo: arqueológico, paisagístico e etnográfico; histórico; belas artes; e das artes aplicadas”. (IPHAN, 2014). Por sua vez, os bens culturais de natureza imaterial relacionam-se a práticas e domínios próprios da vida social “[...] que se manifestam em saberes, ofícios e modos de fazer; celebrações; formas de expressão cênicas, plásticas, musicais ou lúdicas; e nos lugares (como mercados, feiras e santuários que abrigam práticas culturais coletivas)”. (IPHAN, 2014).

A expansão do conceito de patrimônio cultural historicamente verificada no Brasil atribui ao patrimônio imaterial um valor equivalente ao patrimônio material, suscitando a necessidade de sua preservação e a valorização de sua diversidade. Tais atitudes são incentivadas pela Unesco, que compreende o bem imaterial como “[...] práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas [...] que as comunidades, os grupos e, em alguns casos, os indivíduos reconhecem como parte integrante de seu patrimônio cultural” (MARTÍNEZ, 2019, p. 259), considerando, ainda, os instrumentos, objetos, artefatos e lugares culturais a ele associados.

Ao constatarmos a importância da preservação do patrimônio cultural, além do reconhecimento e da valorização de sua diversidade, torna-se necessário associá-lo a práticas capazes de contribuir para tal objetivo. Martínez (2019) ressalta que, além do compromisso ético relativo ao patrimônio cultural, nota-se um “[...] crescente interesse turístico por novas experiências, valores, tradições locais e diferentes modos de vida, que são um atrativo capaz de mobilizar visitantes do mundo todo [...]” (MARTÍNEZ, 2019, p. 259), porém, para despertar o interesse turístico, torna-se necessária uma valorização e o reconhecimento da cultura local, nacional ou mundial, na forma de patrimônio. Tal processo é, portanto, o ponto de partida para o planejamento de estratégias integrais no âmbito do turismo sustentável, trazendo benefícios para as comunidades e pessoas que dele compartilham.



Os processos de patrimonialização, isto é, o conjunto de esforços por reconhecimento, são complexos porque envolvem lutas internas pelo poder simbólico de uma comunidade. Se, além disso, existirem expectativas de alcançar grandes ganhos econômicos por meio do turismo, eles tornam-se ainda mais complicados e podem acarretar conflitos, o que deve ser evitado. (MARTÍNEZ, 2019, p. 262).

Dessa forma, a patrimonialização da cultura passa por desafios regulatórios e políticos, sendo capaz de despertar reações e resistências que nem sempre condizem com aquelas idealizadas pelos seus promotores, o que induz à reflexão sobre quem deve decidir sobre quais manifestações devem ou não ser patrimonializadas, e quais interesses devem ser considerados no momento de valorizar a cultura. Conforme Martínez (2019), é necessário observar, também, o correto gerenciamento dos dilemas surgidos a partir da definição do que se perde e do que se adquire nos processos de “objetificação” e “comercialização cultural”.

Ao citar a *Convenção para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial* da Unesco, realizada em 2003, a autora ressalta os dois principais conceitos por ela destacados: identidade e comunidade, concluindo que “[...] o patrimônio cultural imaterial só pode ser assim considerado se for reconhecido pelas comunidades, grupos ou indivíduos que o criam, mantêm, transmitem e consideram seu”. (MARTÍNEZ, 2019, p. 263). O papel dos Estados, responsáveis por medidas que garantam a salvaguarda do patrimônio cultural, bem como o das comunidades, que deverão dar seu livre consentimento a tal processo, devem ser, por isso, obedecidos.

Sobre os conceitos de patrimônio cultural e turismo sustentável, Martínez (2019) destaca sua relação com as gerações futuras, em que ambos devem implicar uma noção de comunidade associada a uma história e um território. Para tanto, o turismo sustentável deve ter um compromisso ético, que respeite os grupos comunitários e os significados que eles dão às suas expressões culturais. Em contrapartida, a população local deve fornecer “[...] narrativas que proporcionem aos visitantes satisfações sociais e estéticas em torno do prazer de viajar e ter experiências inovadoras”. (MARTÍNEZ, 2019, p. 264). Essa relação entre os dois campos pode proporcionar um impacto positivo nas localidades, traduzindo-se em um maior número de visitas e mais consumo, o que beneficia os detentores do patrimônio, gera emprego e incrementa a receita econômica com a venda de produtos culturais.

A autora ressalta, porém, uma divergência fundamental entre a salvaguarda patrimonial e sua apropriação pela atividade turística:

Para a salvaguarda patrimonial, por um lado, o que importa é o caráter identitário das manifestações, isto é, o patrimônio existe porque há um grupo de indivíduos que o sente como seu. O que interessa para o turismo, por outro lado, é o caráter de ativo econômico que os bens culturais detêm, ou seja, o que importa é sua relação com o mercado consumidor, e é por isso que devem ser protegidos. [...] Essa questão fica ainda mais complexa na América Latina, uma vez que uma grande diversidade de práticas culturais pode ser reconhecida como patrimônio em comunidades indígenas originárias, grupos afrodescendentes e diversos migrantes que têm sido invisibilizados na história oficial de seus países. A narrativa de reivindicação que esses povos buscam muitas vezes não está, necessariamente, orientada a atender um mercado turístico. (MARTÍNEZ, 2019, p. 264).

Martínez (2019) destaca que, nos últimos anos, nota-se na América Latina um interesse incomum em inscrever expressões culturais na lista de Patrimônio Mundial da Unesco, em listas nacionais ou outras categorias relacionadas. Tal iniciativa parte do pressuposto de que o mercado pode proporcionar renda às comunidades atingidas, sem a necessidade de investimento do Estado. Contudo, a partir do momento em que um bem passa a ser reconhecido como patrimônio, observa-se o surgimento de conflitos entre os grupos que detêm esse patrimônio, aumentando ainda mais as lacunas econômicas existentes. Isso se deve ao fato de que a patrimonialização das expressões culturais não é capaz de transformá-las imediatamente em ativos financeiros, além de não tornar os membros dessas comunidades sujeitos economicamente ativos.

Vale destacar que, na América Latina, a maioria dessas práticas culturais manifesta-se em territórios mergulhados na pobreza, aonde o Estado não chegou ou onde está presente de maneira incipiente, faltando, muitas vezes, estradas, iluminação pública e água potável. Um caso que ilustra essa questão é a Festa da Virgen del Carmen, que acontece em Paucartambo, no departamento de Cusco, no Peru. Atraindo multidões, de moradores locais até milhares de turistas, o evento ocorre durante cinco dias em uma das cidades mais pobres do país. A festividade, entretanto, não é capaz de estimular o crescimento econômico local devido a fatores como falta de emprego, emigração dos mais jovens e miséria geral dos habitantes. (MARTÍNEZ, 2019, p. 267).

Outro conflito apontado por Martínez (2019) diz respeito à apropriação cultural por parte de membros da sociedade hegemônica, em detrimento da comunidade local, com a comercialização do conhecimento coletivo. “Isso foi observado no caso dos chamantos de Doñihue, no Chile, ou das artesãs de Aguacatenango, no estado de Chiapas, no México, que denunciaram a empresa de moda Zara por imitar um estilo tradicional de bordado”. (MARTÍNEZ, 2019, p. 267). A autora adverte que, não havendo ferramentas suficientes no campo do direito coletivo para sustentar os direitos das comunidades envolvidas, surgem

embates ocorridos mais no meio social do que no jurídico. “Nos grupos detentores de patrimônio cultural imaterial, é comum encontrarmos a percepção de que suas expressões culturais são bem limitadas e que são roubadas ou copiadas por estrangeiros”. (MARTÍNEZ, 2019, p.267). Esses grupos se preocupam, portanto, em evitar essa usurpação através da salvaguarda que lhes confira direitos autorais coletivos.

Entretanto, regras exigidas pelo mercado e a falta de apoio governamental impõem uma condição de abandono às comunidades detentoras de determinados bens culturais, em que a impossibilidade de dispor de competências básicas relacionadas a conhecimentos, habilidades, pensamentos e motivações de maneira integral, torna-se uma condição difícil, que se impõe aos menos favorecidos.

É nesse sentido que o Estado se faz necessário, ao fornecer uma educação de qualidade para todos, baseada nas necessidades e particularidades de cada povo. No entanto, observamos que essa situação está longe de ser realidade. [...] Comunidades não são uma entidade homogênea. Existem, em todas elas, mesmo na menor e mais invisível, grupos de interesses e fatores de desigualdade que devem ser compreendidos antes de se fazer uma intervenção. Suas particularidades devem ser consideradas, assim como seu relacionamento anterior com o mercado. (MARTÍNEZ, 2019, p. 268).

Martínez (2019) pondera ainda que, tendo como parâmetro seu trabalho de campo, realizado com o intuito de apoiar alguns coletivos na formulação de planos de salvaguarda de seu patrimônio cultural imaterial, existem grupos que não reconhecem o compartilhamento de elementos culturais comuns, enquanto outros apreciam a ação do turismo e a recriação de suas expressões culturais em outros locais.

Como alternativa para a mitigação dos problemas relativos à reivindicação de autenticidade, à ausência de investimento do Estado e à reprodução de padrões tradicionais de dominação e apropriação cultural, Martínez (2019) sugere o uso de quatro ferramentas de gestão: 1) a identificação dos atores sociais que possuem uma expressão cultural, considerando seus interesses e prováveis pontos de conflito, além de possibilidades de consenso, com o objetivo de propor um planejamento adequado para a salvaguarda de suas práticas; 2) o incentivo ao debate e consenso em torno das manifestações culturais, especialmente as que têm maior continuidade ao longo do tempo, estabelecendo sistemas de valores justos que não comprometam a manutenção das expressões culturais; 3) o fomento, por parte dos Estados, de um piso básico de oportunidades de saúde e educação, além da infraestrutura apropriada de estradas, permitindo às comunidades um acesso mais equitativo ao mercado e aos turistas e, por fim; 4) a distinção de tipos de mercado e interesses, de acordo

com categorias patrimoniais, atenta à diferença existente entre a função do comércio para cada manifestação cultural e a variedade de tensões e conflitos de acordo com o tipo de expressão.

A autora conclui que, caso a gestão do patrimônio cultural e sua salvaguarda passe pelo monitoramento desses quatro pontos, a mesma poderá contribuir para o crescimento e a prática do turismo sustentável, ao estabelecer “[...] um espaço de diálogo no campo simbólico entre os atores que são chamados a dar viabilidade econômica a um elemento cultural”. (MARTÍNEZ, 2019, p. 271).

A partir das relações entre patrimônio cultural, memórias sociais identitárias e turismo sustentável, acima verificadas, torna-se fundamental ressaltarmos, aqui, o que entendemos como boas práticas atribuídas ao Turismo Cultural Sustentável e seus impactos sobre a questão patrimonial. Para tanto, partimos dos conceitos relativos ao turismo para refletirmos sobre como tal atividade pode impactar de forma sustentável as ações pertinentes à preservação e à conservação do patrimônio cultural.

#### 2.4 TURISMO CULTURAL SUSTENTÁVEL

As primeiras tentativas de definição do turismo surgem na transição do século XIX para o século XX. À medida em que as viagens deixaram de ser itinerantes e ganharam, também, um caráter de sedentarismo, originando a criação dos destinos turísticos, houve o alargamento de seus motivos e “[...] aumentou o número de viajantes que passavam a ser considerados como turistas”. (CUNHA, 2010, p. 2). A partir do surgimento do chamado turismo moderno, na década de 1950, detecta-se a necessidade de sua definição através de um ponto de vista estatístico e, posteriormente, a partir de um modelo conceitual capaz de delimitar seu âmbito e compreender o seu funcionamento.

De acordo com a OMT (2020), o turismo experimentou uma diversificação profunda e um crescimento contínuo durante décadas, tornando-se um dos setores econômicos que mais crescem no mundo. Intimamente relacionado ao desenvolvimento, o turismo mundial se inscreve em um número crescente de novos destinos, gerando uma dinâmica que o transformou em um motor essencial para o progresso socioeconômico. Até 2020, o volume de negócios do turismo era igual ou superior ao das exportações de petróleo, alimentos ou automóveis. O turismo tornou-se um dos principais atores do comércio internacional e, ao mesmo tempo, representa uma das principais fontes de renda para muitos países em

desenvolvimento. Esse crescimento é acompanhado pelo aumento da diversificação e da concorrência entre destinos.

Sancho (2001) esclarece que, em 1994, a OMT adota uma definição de turismo que une pontos positivos de conceituações que a precederam, formalizando os aspectos da atividade turística. O conceito então utilizado é: “[...] o turismo compreende as atividades que realizam as pessoas durante suas viagens e estadas em lugares diferentes ao seu entorno habitual, por um período consecutivo inferior a um ano, com finalidade de lazer, negócios ou outras”. (SANCHO, 2001, p. 38). Enquanto a viagem turística é aquela que satisfaz tais critérios, o turista é o indivíduo que realiza a viagem turística com pernoite, sendo aquele que não pernoita chamado de excursionista. As seguintes classificações de turismo podem ser observadas conforme a OMT:

- . Turismo receptivo: quando não residentes são recebidos por um país de destino, do ponto de vista desse destino;

- . Turismo emissivo: quando residentes viajam a outro país, do ponto de vista do país de origem;

- . Turismo doméstico: quando residentes de dado país viajam dentro dos limites do mesmo.

De acordo com Beni (2002), desde o surgimento do turismo moderno, observa-se a multiplicação de definições conforme a variedade de autores que tratam do assunto, o que reforça o fato de o turismo se encontrar ligado, praticamente, a quase todos os setores da atividade social humana. O autor julga necessária a organização de um imenso complexo de fatores que fazem com que o turismo possua um campo de estudo “superabrangente”, “complexíssimo” e “pluricausal”, constituindo-se como o resultado do somatório de “[...] recursos naturais do meio ambiente, culturais, sociais e econômicos”. (BENI, 2002, p. 16).

Ao considerar que, do ponto de vista técnico, há um longo caminho percorrido, Cunha (2010) afirma que as definições sobre o turismo, oficialmente em vigor, servem às organizações governamentais, mas não possuem um caráter duradouro em função de ambiguidades por elas apresentadas, reforçando que, do ponto de vista conceitual, algumas definições enfatizam aspectos isolados, tais como os econômicos, sociais e culturais, antropológicos ou geográficos. Sem desprezar a variedade de definições e a possibilidade de contribuição das mesmas para um conceito que forneça um arcabouço teórico ao turismo, o autor acredita que:

As várias ópticas segundo as quais o turismo pode ser observado é uma questão que não levanta objeções porque várias podem ser as percepções e as interpretações de um fenômeno que, antes de tudo, respeita ao homem na sua integridade e nada do que é humano lhe é alheio: enquanto ser ansioso que procura fora do seu ambiente satisfação ou experiências, ou enquanto ser que recebe quem viaja sendo por isso beneficiado ou prejudicado. [...] O que importa é encontrar um conceito que alcance o consenso generalizado para garantir um referencial comum a quem dedica ao turismo trabalho e reflexão de qualquer natureza. (CUNHA, 2010, p. 9).

Com base em tal afirmação, Cunha (2010) considera que as definições de turismo formuladas ao longo do tempo podem contribuir para se alcançar um consenso, através de elementos comuns reveladores das rápidas e constantes mudanças às quais a atividade tem se submetido ao longo dos últimos 50 anos, mas que tal tarefa é difícil de ser executada pela complexidade das relações criadas pelas viagens turísticas, das constantes mudanças ocorridas neste domínio e pela imaturidade do turismo como campo de estudo.

Após a revisão histórica dos conceitos e definições atribuídos ao turismo, Cunha (2010) sugere como base de discussão e contribuição para uma definição consensual sobre a atividade turística o fato do mesmo se constituir por um conjunto de atividades lícitas, que os visitantes de um lugar desenvolvem “[...] 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 de outras”. (CUNHA, 2010, p. 19).

Segundo o autor, tal definição comporta seis elementos essenciais: 1) aqueles pertencentes ao “conjunto de atividades desenvolvidas pelos visitantes”, de acordo com o estabelecido pelo *Manual Técnico* da OMT (1995), excluindo as atividades ilícitas; 2) o conceito de “visitantes” definido pela ONU/OMT (1994), envolvendo as razões de visita descritas no documento; 3) a noção de “deslocação”, atribuída ao movimento de visitantes nos lugares de origem e destino, bem como as atividades realizadas antes e durante sua permanência nos locais visitados, incluindo os transportes e a acessibilidade; 4) as “atrações e meios”, considerando elementos naturais e artificiais, tangíveis ou intangíveis, indutores das deslocações, e também as expressões e manifestações de caráter cultural; 5) as “facilidades criadas” para a visita, incluindo infraestruturas, atividades características e conexas do turismo, hospitalidade e acolhimento e, por fim; 6) as relações associadas aos “[...] fenômenos econômicos, psicológicos, sociais, culturais, políticos, geográficos e ambientais originados pelas deslocações dos visitantes e também provocados pelas transformações operadas com vista a atraí-los e recebê-los [...]” (CUNHA, 2010, p. 19), além das interações estabelecidas entre os visitantes e as comunidades acolhedoras.

Beni (2002) propõe a descrição e a definição do “Sistema Turístico – Sistor”, sugerindo como seu “Modelo Referencial” as correlações abaixo descritas:

Quadro 1 – Modelo Referencial do Sistor

<b>Elemento</b>	<b>Linhas descritivas</b>
Estudo do espaço turístico	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) delimitação e descrição física da área receptora;</li> <li>b) recursos naturais e culturais e análise do diferencial turístico;</li> <li>c) equipamentos receptivos: de alojamento hoteleiro, extra-hoteleiro e complementares de alimentação e recreação;</li> <li>d) infraestrutura de apoio à atividade turístico-recreativa.</li> </ul>
Perfil socioeconômico da área receptora	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) ocupação do território e densidade demográfica;</li> <li>b) composição étnica da população e organização social;</li> <li>c) indicadores macroeconômicos, tais como: renda, investimento de capital, consumo, importação e exportação;</li> <li>d) indicadores dos setores da atividade econômica, com ênfase no setor terciário.</li> </ul>
Estudo da ordenação geopolítica e administrativa da área receptora	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) organização institucional e legal;</li> <li>b) grau de intervenção do Estado;</li> <li>c) políticas básicas.</li> </ul>
Estudo e previsões do comportamento do mercado de turismo na área receptora	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) oferta - indicadores de ocupação dos equipamentos receptivos e medidas de ocupação dos espaços de recreação;</li> <li>b) quantificação e qualificação do tráfego turístico para caracterização e classificação dos fluxos em função de permanências, solicitações de equipamentos e outras variáveis de consumo e medidas de intensidade de participação nas várias atividades de recreação e entretenimento.</li> </ul>
Diagnóstico do turismo na área receptora, analisando seu potencial de influência no processo de desenvolvimento econômico	Conhecidos em profundidade os elementos constitutivos das relações do sistema, pode-se partir para a elaboração do prognóstico da situação da área receptora, que necessariamente exigirá eventuais ajustes para atingir o equilíbrio de mercado.

Fonte: Elaborado pelo autor a partir das definições descritas por Beni (2002).

O autor conclui que o turismo moderno se caracteriza, fundamentalmente, “[...] pela supersegmentação da demanda, a flexibilização da oferta, e a distribuição e a busca de rentabilidade na integração regional e consequentes economias de sistema, no lugar de economias de escala”. (BENI, 2002, p. 18).

Como consequência da complexidade que uma definição abrangente e consensual do turismo implica, as tentativas de conceituação do sistema turístico deverão considerar características e anseios próprios de cada época, o que nos remete a preocupações associadas, na atualidade, a influências que o conceito de sustentabilidade propõe ao examinarmos a atividade turística – considerando aspectos econômicos, ambientais e sociais – como capaz de estabelecer uma referência que nos direcione para a prática do turismo sustentável.

Caracterizado pelo que é sustentável, ou durável, o conceito de sustentabilidade gerou, a partir da década de 1960, a consolidação de um novo modelo de desenvolvimento consubstanciado por preocupações internacionais com os limites de desenvolvimento econômico do planeta, diretamente relacionado ao “[...] modelo de consumo vigente, aos efeitos negativos da acumulação e do desperdício, e aos riscos da degradação do meio ambiente”. (MINISTÉRIO DO TURISMO, 2007, p.16).

Como resposta ao amplo debate sobre a crise ecológica característica da década de 1970, o conceito de desenvolvimento sustentável surgiu no final da década de 1980, após a criação da comissão de Brundtland<sup>5</sup>. No entanto, “[...] embora já na sua definição se apoie nos chamados três pilares da sustentabilidade – o ambiental, o econômico e o sociocultural – é ainda um discurso muito restrito às duas primeiras dimensões”. (CRESTON, 2014, p.20).

O crescimento econômico é, portanto, apenas parte do desenvolvimento, não podendo ser considerado um fim em si mesmo ao levarmos em conta aspectos ambientais, sociais, culturais e históricos por ele influenciados. “Embora necessário, esse crescimento não é garantia de qualidade de vida nem deve ser encarado sempre como positivo, uma vez que pode produzir graves consequências ambientais”. (MINISTÉRIO DO TURISMO, 2007, p. 17).

---

<sup>5</sup> No ano de 1984, a ONU criou a Comissão Mundial sobre Meio Ambiente e Desenvolvimento. Três anos depois, publicou-se o documento *Nosso Futuro Comum ou Relatório Brundtland*, onde foram reconhecidas “[...] as limitações do uso intensivo de recursos naturais, o impacto das disparidades entre as nações ricas e pobres, e a importância de uma política global capaz de promover condições de sobrevivência ao gênero humano, que segundo o próprio relatório, estariam em sério risco”. (MINISTÉRIO DO TURISMO, 2007, p. 17).



Pensado a partir da ideia de sustentabilidade e de desenvolvimento sustentável, o conceito de turismo sustentável é relativamente recente e sua discussão emerge na década de 1990. Em 1998, a OMT o define como:

[...] aquele que é ecologicamente suportável a longo prazo, economicamente viável, assim como ética e socialmente equitativo para as comunidades locais. Exige integração no ambiente natural, cultural e humano, respeitando a frágil balança que caracteriza muitos destinos turísticos, em particular as pequenas ilhas e as áreas ambientalmente sensíveis. [...] Nesta perspectiva, o turismo sustentável, na sua vasta e complexa abrangência, envolve: compreensão dos impactos turísticos, distribuição justa de custos e benefícios, criação de empregos locais diretos e indiretos, fomento de negócios lucrativos, injeção de capital com conseqüente diversificação da economia local, interação com todos os sectores e segmentos da sociedade, desenvolvimento estratégico e logístico de redes de transporte, encorajamento ao uso produtivo de terras consideradas marginais (turismo no espaço rural), e auxílio para os custos de conservação ambiental. (BRITO, 2012, p.250).

Nota-se, portanto, a necessidade de ponderações que considerem a prática da atividade turística, quando associada ao conceito de turismo sustentável, como aquela que abrange uma visão holística de suas ações e conseqüências, devendo responder a demandas que, além do aspecto econômico, tenham como objetivo assegurar aos destinos turísticos a manutenção de identidades socioculturais e a sustentabilidade ambiental. Nesse sentido, destacamos a importância que a valorização do patrimônio cultural, identificado em comunidades receptoras do turismo, apresenta como instrumento para novas apropriações e boas práticas capazes de conscientizar os indivíduos diante de tais desafios.

Em relação ao Turismo Cultural Sustentável, o que se pretende são experiências positivas por parte do visitante em relação ao patrimônio histórico e cultural e determinados eventos culturais, o que favorece a percepção de seus sentidos e contribui para a sua preservação.

Vivenciar significa sentir, captar a essência, e isso se concretiza em duas formas de relação do turista com a cultura ou algum aspecto cultural: a primeira refere-se às formas de interação para conhecer, interpretar, compreender e valorizar aquilo que é o objeto da visita; a segunda corresponde às atividades que propiciam experiências participativas, contemplativas e de entretenimento, que ocorrem em função do atrativo motivador da visita. (MINISTÉRIO DO TURISMO, 2010, p. 16).

A valorização dos bens culturais torna-se, portanto, pressuposto da sua utilização pela atividade turística, sendo capaz de promover e manter sua dinâmica ao considerar a permanência no tempo como símbolo de memória e de identidade coletiva, além de contribuir

para a difusão de conhecimento e facilitar o acesso e usufruto por parte da comunidade local e dos turistas, que devem conviver em harmonia ao disporem de benefícios recíprocos.

Para a melhor compreensão do que se entende como turismo cultural, a terceira edição do caderno *Turismo Cultural: orientações básicas*, publicado pelo governo brasileiro, em 2010, define as caracterizações de algumas modalidades do segmento, considerando aqueles temas e áreas onde a diversidade cultural brasileira apresenta maior potencial.

Quadro 2 – Segmentos do Turismo Cultural no Brasil

Turismo Cívico	Ocorre em função de deslocamentos motivados pela visita a monumentos, acompanhamento ou rememoração de fatos históricos, observação ou participação em eventos cívicos que representem a situação presente ou da memória política e histórica de determinados locais.
Turismo Religioso	Pautado pelas atividades turísticas decorrentes da busca espiritual e da prática religiosa em espaços e eventos relacionados às religiões institucionalizadas, independentemente da origem étnica ou do credo. Sua prática se dá através de peregrinações e romarias, roteiros de cunho religioso, retiros espirituais, festas, comemorações e apresentações artísticas de caráter religioso, encontros e celebrações relacionados à evangelização de fiéis, visitação a espaços e edificações religiosas (igrejas, templos, santuários, terreiros), realização de itinerários e percurso de cunho religioso e outros.
Turismo Místico e Turismo Esotérico	Relativo a atividades turísticas decorrentes da busca da espiritualidade e do autoconhecimento em práticas, crenças e rituais considerados alternativos. Entre as atividades típicas desse tipo de turismo pode-se citar as caminhadas de cunho espiritual e místico, as práticas de meditação e de energização, entre outras.
Turismo Étnico	Constituído por atividades turísticas que envolvem a vivência de experiências autênticas e o contato direto com os modos de vida e a identidade de grupos étnicos. Nele se considera o patrimônio histórico e cultural como elemento de identidade e diferenciação de um determinado grupo, bem como as interações sociais que ocorrem entre este grupo e a sociedade em seu entorno. Busca-se, pela sua prática, estabelecer um contato próximo com a comunidade anfitriã, participar de suas atividades tradicionais, observar e aprender sobre suas expressões culturais, estilos de vida e costumes singulares.

Turismo Cinematográfico	Caracterizado pelos deslocamentos motivados para a visitação a locais ou atrações que tiveram aparição no cinema ou na TV, dentro do contexto da produção audiovisual em que está inserido, sendo considerado um tipo de turismo específico do segmento cultural.
Turismo Arqueológico	Motivado pelo interesse ou desejo de conhecimento de aspectos pertinentes a culturas passadas, a locais onde se encontram vestígios materiais representativos de processo evolutivo do homem no planeta, tendo como elemento motivador de sua prática o patrimônio arqueológico, ou os chamados sítios arqueológicos.
Turismo Gastronômico	Entendido a partir da articulação da atividade turística com a oferta gastronômica, que deve estabelecer uma conexão com a identidade da cultura local ao compartilhar os valores e costumes de um povo. Sua prática se caracteriza pela participação em eventos gastronômicos cujo foco de comercialização é a gastronomia típica de determinada localidade e a visitação a roteiros, rotas e circuitos gastronômicos, além da oferta encontrada em bares, restaurantes e similares.
Enoturismo	Ocorre em função de deslocamentos motivados para o conhecimento do processo da produção de vinhos, realizando visitas a vinhedos e vinícolas, fazendo parte da experiência a degustação de vinhos e de seus derivados. Além disso, pode-se caracterizar como uma atividade do segmento a visitação a festivais de vinhos e/ou mostras de vinhos onde a motivação principal da viagem seja a degustação de vinhos.
Turismo Ferroviário	Em uma primeira análise, poderia ser considerada uma classificação do turismo quanto ao meio de transporte utilizado na viagem (segmentação dos meios de transporte), quando a finalidade da viagem é a utilização de trens, ou melhor, a realização de “passeios sobre trilhos” – atrativos cuja singularidade contribui para a diversificação da oferta turística brasileira. Contudo, como os atrativos habitualmente utilizados estão associados ao segmento de Turismo Cultural, o turismo ferroviário pode ser considerado um tipo de turismo deste segmento.

Fonte: Elaborado pelo autor a partir das definições descritas no caderno *Turismo Cultural: orientações básicas* (MINISTÉRIO DO TURISMO, 2010)

Percebe-se, portanto, inúmeras possibilidades de construção de produtos associados à prática do Turismo Cultural Sustentável, considerando a valorização do patrimônio cultural

nacional e atendendo à busca cada vez maior pela ampliação dos conhecimentos relativos à cultura de determinado local, por parte dos viajantes, que demonstram uma tendência atual que valoriza as chamadas “experiências autênticas”.

Assim, para desenvolver o segmento de Turismo Cultural e seus tipos, é necessário, em primeiro lugar, saber quais são as suas principais características e abrangências. É também fundamental compreender as motivações e o perfil dos turistas que buscam as experiências expressas nesse segmento, que desempenha importante papel no processo de caracterização e fortalecimento da identidade de um território. (MINISTÉRIO DO TURISMO, 2010, p. 31).

A definição de produtos relacionados ao Turismo Cultural Sustentável está associada, dessa forma, ao processo de construção identitária específico de cada região acolhedora, sobre o qual Rodrigues (2009) considera que a sociedade constrói e reproduz sua identidade através do apego constante ao passado mitológico, histórico e, principalmente, simbólico-religioso. Revelam-se, assim, as inúmeras e variadas relações entre patrimônio e identidade.

O patrimônio faz recordar o passado; é uma manifestação, um testemunho, uma invocação, ou melhor, uma convocação do passado. Tem, portanto, a função de (re)memorar acontecimentos mais importantes; daí a relação com o conceito de memória social. A memória social legitima a identidade de um grupo, recorrendo, para isso, do patrimônio. (RODRIGUES, 2009, p. 4).

Tendo em vista a afirmação da memória social característica de uma região turística, o Turismo Cultural Sustentável passa a ter um sentido educativo ao ser pautado pela visitação, conhecimento e valorização do patrimônio cultural. Melo e Cardoso (2015) ressaltam que:

A educação patrimonial como mediadora da atividade turística, ao promover o contato, a socialização e a apropriação do patrimônio pelos turistas, contribui nesta tarefa da produção do ser humano genérico, ou seja, constitui uma forma de realização do trabalho educativo. Para isso é necessário planejar a atividade turística com o patrimônio na intencionalidade de produzir esta socialização e apropriação, assim como é necessário o planejamento de um projeto de educação patrimonial. (MELO; CARDOSO, 2015, p. 1061).

Richards (2009) entende que, futuramente, um dos maiores desafios do turismo cultural será assegurar sua sustentabilidade. O autor aponta para o crescimento da demanda por esse tipo de turismo, considerando que, cada vez mais, regiões e cidades buscam por ícones culturais como forma de dar suporte à identidade local e como motivo para atrair

turistas. Além disso, “[...] quanto mais as cidades rumam em direção à construção de ícones globais, mais a competição entre elas aumenta”. (RICHARDS, 2009, p. 5).

Vista como uma preocupação universal, a conservação do patrimônio cultural, material e imaterial, requer uma política de preservação que, ao mesmo tempo em que democratiza o acesso, garante sua salvaguarda e previne sua destruição, o que coloca em jogo diversos interesses, especialmente os que envolvem a propriedade particular e as políticas públicas, gerando, muitas vezes, conflitos entre pontos de vista públicos e privados que confrontam a apropriação do patrimônio como elemento de cultura e a posse do mesmo como possibilidade econômica de lucro.

As ameaças aos patrimônios são diversas, desde as causas naturais, dadas pela exposição e pelo tempo, elementos inexoráveis dos patrimônios materiais, como as ameaças advindas das relações sociais, em especial nos países politicamente instáveis, em que as mudanças poderiam levar à destruição dos patrimônios culturais. O turismo também foi considerado como elemento que poderia ser pernicioso para este objetivo de preservação e conservação do patrimônio, haja vista que através desta atividade muitas pessoas visitam os patrimônios e pode haver, com isso, problemas de várias espécies para o bem cultural. (MELO; CARDOSO, 2015, p. 1070).

Ao considerar que os viajantes procuram o conhecimento e o desfrute do lugar por ele visitado, Barretto (2000) afirma que as formas como sua atividade se apropria das ofertas encontradas nos destinos constituem, atualmente, “[...] os grandes parâmetros para a classificação dos turistas e seu enquadramento em categorias socioantropológicas”. (BARRETTO, 2000, p. 23). A interação entre o turista e o local visitado indica, portanto, os tipos de turismo mais adequados para a otimização e a proteção do meio ambiente natural e cultural.

Baseando-se nos modelos criados para o conhecimento das formas de interação do turista com o meio, inicialmente propostos por Eric Cohen, em 1972 e 1979, denominados “modelos interacionais”, bem como no modelo desenvolvido por Valene Smith, em 1979, muito semelhante às propostas anteriores, Barretto (2000) considera sua valiosa contribuição para permitir a definição, por parte do planejador, de qual tipo de turista se pretende para o núcleo receptor.

Esclarecendo que os modelos propostos diferenciam os chamados “turistas de massa” e os turistas que organizam suas próprias viagens, havendo uma categoria intermediária de viajante denominado “turista *charter*”, que apresenta determinados comportamentos de um “turista explorador” e, em outros momentos, de um “turista de massa”, Barretto (2000) considera que:

[...] do ponto de vista dos impactos no núcleo receptor, os modelos de ambos os autores mostram que os turistas de massa e os buscadores de prazer são os que ocasionam os maiores impactos no ambiente e na cultura, embora sejam os que menos contato têm com a população local. Os nômades e exploradores (Cohen, 1979), os exploradores de elite, fora do esquema e inusuais (Smith, 1979), e os existenciais, experimentais e experienciais (Cohen, 1979) ocasionam pequeno impacto no núcleo receptor, ao passo que os turistas de massa organizada (Cohen, 1972), a massa incipiente e os *charter* (Smith, 1979), e os diversionários e recreacionistas (Cohen, 1979) ocasionam grandes impactos no ambiente tanto natural quanto cultural. A razão disto está, fundamentalmente, na procura de uns e outros durante a viagem, que depende não de seu nível econômico, mas, sim, de seu nível cultural. (BARRETTO, 2000, p. 24).

Relativamente ao chamado “turista de massa”, Barretto (2000) afirma que, quando um grande número desse tipo de viajante aporta em um determinado destino, possuidor de patrimônio histórico, “[...] somado a todos os problemas ambientais, surge a problemática de conciliar a necessidade de proteção com a percepção de invasão ou invasão real dos espaços históricos por grandes contingentes [de turistas]”. (BARRETTO, 2000, p. 26).

A autora contrapõe a definição do turista de massa, chamado de “institucionalizado”, aos outros tipos de viajantes, considerados “não institucionalizados” e afirma que “[...] uma das propostas de turismo de interesse específico que pode ser praticada por um grande número de pessoas sem chegar à massificação é a do turismo baseado no legado cultural” (BARRETTO, 2000, p. 27), ressaltando que os interesses dos turistas “não institucionalizados” não dependem de sua condição socioeconômica, mas sim, de sua formação, nível de escolaridade e histórico cultural.

São, em sua maioria, consumidores de serviços, de paisagens urbanas, de comodidades, de encenações, de cultura não material, diferentemente do turista de massa, comprador de *souvenirs*. Esses turistas levam para casa mais a lembrança do momento vivido do que uma peça para colocar na estante da sala para que amigos vejam a “prova concreta” da viagem, que proporcionará o desejado *status* social. (BARRETTO, 2000, p.27).

Como consequência do desafio que o planejamento ideal requer para que possam ser mensurados os impactos dos viajantes sobre a comunidade acolhedora e seu ambiente natural e cultural, tornam-se necessárias políticas de preservação guiadas por decisões geralmente associadas a posições ideológicas ligadas aos representantes dos poderes executivo e legislativo estabelecidos nos destinos receptores, o que não condiz com uma ação de neutralidade e requer um debate maior em relação à posição do Estado diante de uma sociedade capitalista.

No momento atual de hegemonia do modelo de estado neoliberal [...], cuja maior característica é a sua omissão sobre as questões mais relevantes socialmente como educação, saúde, saneamento básico etc., parece claro que o investimento em políticas culturais em geral, e especialmente políticas de defesa do patrimônio cultural, não sejam prioridades. Mas, o que é a própria contradição neste caso, o mesmo Estado omissivo quanto ao patrimônio é o responsável por articular e desenvolver as políticas de preservação do patrimônio. O tombamento é responsabilidade de um Estado que, apesar de indicar os elementos patrimoniais para o tombamento, não possui condições nem vontade política de realizar a sua manutenção, o que se configura numa situação paradoxal. (MELO; CARDOSO, 2000, p. 1071).

Refletindo sobre tal situação, os autores concluem que a pressão da sociedade civil em relação ao desenvolvimento e à realização de projetos turísticos de caráter instrucional que considerem a preservação do patrimônio torna-se fundamental para ações do Estado que garantam a mediação educativa do uso público desse patrimônio, capaz de tornar-se “[...] uma poderosa ferramenta para o desenvolvimento de políticas de turismo nas cidades, ampliando a atratividade e gerando experiências turísticas culturais enriquecedoras”. (MELO; CARDOZO, 2000, p. 1072).

Apesar do conceito de desenvolvimento sustentável ter sido definido há algumas décadas e de constatarmos a popularização de seus preceitos e sua incorporação pelo setor do turismo através de planejamentos progressivos, sua aplicação relativa ao turismo cultural, de forma concreta, continua a ser um grande desafio. Mesmo com o avanço teórico e a diversidade de propostas para a medição de sua eficácia, quando nos remetemos às dimensões econômicas, ambientais e socioculturais características da noção de sustentabilidade, nota-se que ainda há muito a se fazer.

A necessidade de metodologias de medições operacionais e realistas que garantam a efetiva ação de um Turismo Cultural Sustentável torna-se, portanto, imprescindível diante do acelerado crescimento do setor de turismo em função dos impactos por ele causados sobre meio ambiente, o patrimônio cultural, as identidades coletivas de comunidades acolhedoras e a satisfação dos viajantes.

Tendo como parâmetro tal objetivo, parece-nos fundamental a construção de um ambiente democrático, harmônico e participativo entre poder público, iniciativa privada, terceiro setor e comunidade, capaz de promover a integração e cooperação intersetorial, com vistas à sinergia na atuação conjunta entre todos os envolvidos, direta e indiretamente, na atividade turística de uma determinada localidade, para que a mesma possa planejar e decidir

seu próprio futuro, de forma participativa, respeitando os princípios da sustentabilidade econômica, ambiental, sociocultural e político-institucional.

Constatada a interdependência entre os conceitos de Patrimônio Cultural, Memória Social Identitária e Desenvolvimento Sustentável, fundamentais à prática do que aqui consideramos como Turismo Cultural Sustentável, propomos, a seguir, uma introdução aos aspectos que denotam fundamental importância à evolução atual das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) quando buscamos meios capazes de incentivar um comportamento voltado para o turismo sustentável associado à preservação do patrimônio cultural. As reflexões iniciais, abaixo descritas, servem de introdução ao capítulo subsequente, no qual expomos uma revisão teórica mais abrangente sobre o assunto.

## 2.5 TURISMO CULTURAL SUSTENTÁVEL E LITERACIA TURÍSTICA

O conteúdo do *Curso on-line de Literacia Turística* – promovido em Portugal pelo Projeto de Investigação Científica e Desenvolvimento Tecnológico (IC&DT) “MovTour”, cujo objetivo geral foi valorizar turisticamente o patrimônio cultural através da criação de um modelo (Modelo MovTour) replicável em outras regiões –, esclarece que, inicialmente utilizado nos países anglo-saxões, o termo *literacy* não possui uma tradução direta para muitos idiomas, sendo que, uma definição simples – a capacidade de ler e escrever – passa a produzir um debate conceitual amplo e diverso, apontando para definições mais complexas, dentre as quais se destacam as considerações de Mallows (2017), indicadas como referência teórica do citado curso:

Ler e escrever são competências fundamentais. Não só são necessários para estudarmos mais, como também são cruciais para nos ajudar a entender e a envolver com o mundo que nos rodeia. Nesse sentido, a literacia é altamente contextual – o que nos é exigido fazer com nossa literacia é sempre contextualizado – situado dentro de um determinado cenário sociocultural. Na verdade, tornou-se comum referir-se a literacias, em vez de literacia, para enfatizar o fato de que a literacia é uma prática social e, portanto, não existe uma forma de literacia de que todos precisem. Em vez disso, todos nós precisamos (e usamos) literacias diferentes dependendo do nosso grupo social ou profissional [...]; os tipos de atividades em que nos envolvemos [...]; e os diferentes contextos sociais e institucionais em que atuamos [...]. (MALLOWS, 2017, recurso on-line).

A partir das considerações acima propostas, a definição de uma literacia digital é associada à



[...] capacidade que um indivíduo tem para desempenhar, de forma efetiva, tarefas em ambientes digitais – incluindo a capacidade para ler e interpretar as mídias, para reproduzir dados e imagens através de manipulação digital, e avaliar e aplicar novos conhecimentos adquiridos em ambientes digitais. (LOUREIRO; ROCHA, 2012, p. 4).

A literacia digital pressupõe, desse modo, competências funcionais associadas à criatividade, ao pensamento crítico, à compreensão cultural e social, à colaboração, à capacidade de pesquisar, selecionar informação e comunicar de forma efetiva e segura. As competências relativas à literacia digital, de acordo com Loureiro e Rocha (2012), demandariam, portanto, oito elementos-chave relacionados aos seguintes pontos: 1) criatividade; 2) pensamento crítico e avaliativo; 3) compreensão cultural e social; 4) colaboração; 5) capacidade de pesquisar e selecionar informação; 6) comunicação efetiva; 7) segurança eletrônica e, por fim; 8) competências funcionais.

Tais elementos suscitariam questões relativas à salvaguarda da propriedade intelectual, individual e coletiva, conforme Aires (2015), que considera sua relevância e credibilidade, sugerindo que:

A literacia na era digital associa-se às práticas sociais do dia-a-dia, à participação em múltiplas comunidades de significado, aos contextos mediados por instrumentos diversos que exigem uma grande variedade de competências específicas. Neste sentido, o conceito de literacia, ou melhor, de literacias digitais que defendemos, é complexamente social, midiático, digital e multimodal. (AIRES, 2015, p. 4).

Revela-se, assim, a importância da construção do conhecimento promovido em rede e as consequências relacionadas a tal ação, associadas ao domínio de competências relacionadas ao consumo e à produção de informações em meios digitais. Competências, essas, “[...] geralmente entendidas como uma combinação de conhecimentos, habilidades e atitudes consideradas necessárias para um contexto determinado”. (FERRÉS; PISCITELLI, 2015, p. 3).

As definições de literacia digital, quando associadas ao propósito de um turismo sustentável, dizem respeito à relevância do aparato tecnológico para a análise e a escolha de um destino turístico, iniciadas no planejamento das viagens com a facilidade de acesso a informações (mapas, guias, aplicações colaborativas, etc.) e a capacidade de simplificação de processos inerentes à atividade turística – antes, durante e após a viagem – valendo-se cada vez mais de dispositivos móveis geolocalizados e conectados em rede, e da possibilidade de uma espécie de “antecipação de experiências” em função do grande volume de imagens e

vídeos, relatos e plataformas de avaliação de serviços disponibilizados, que transformam e valoram a prática do turismo. Por outro lado, o crescente impacto da tecnologia no processo de tomada de decisões do turista exige que o setor se mantenha atento à sua presença em meios digitais e à reputação de seus serviços e produtos, criando um ciclo no qual o viajante satisfeito compartilha experiências e influencia outras pessoas em relação à escolha de destinos turísticos.

Conforme Pires (2004), a evolução das TIC influencia o crescimento da atividade turística, fazendo com que os consumidores passem a tomar conhecimento de outras regiões, países e culturas, despertando o desejo de viajar.

Outro efeito da evolução das comunicações é a redução dos contatos pessoais. Cada vez mais os contatos serão desenvolvidos via Internet, videoconferência, fazendo que o papel dos escritórios virtuais cresça. As pessoas passarão a trabalhar em suas residências, reduzindo o número de contatos pessoais. Evidentemente, essa situação criará no homem moderno a busca por estes contatos interpessoais e o turismo se apresenta como grande mecanismo para satisfazer essa vontade. (PIRES, 2004, p. 25).

A partir das definições de literacia digital aqui ressaltadas, sugerimos a identificação de comportamentos e ações voltadas para uma proposta de “literacia turística”, em que condutas e competências relacionadas à utilização das tecnologias digitais deverão considerar a dimensão das relações humanas que constituem o fazer turístico, apontando para um discernimento crítico em relação à análise e à produção de informações veiculadas nas mídias digitais capazes de fomentar a prática do turismo sustentável.

Destacamos, portanto, a necessidade de atribuir à atividade turística maior consciência relativa à importância que o processo de desenvolvimento sustentável possui para a sua prática, considerando, conforme Pires (2004), que:

Tendo em vista a aproximação humana ao meio ambiente de inúmeras formas e com os mais variados objetivos, em nenhum outro momento da história se fez tão importante refletir e discutir estas duas instâncias: turismo e ambiente natural (que incorpora também os aspectos culturais). O turismo depende da qualidade do ambiente natural, das pessoas e dos recursos, e sem a devida integração desses fatores interdependentes dificilmente haverá desenvolvimento sustentável. (PIRES, 2004, p. 46).

Sobre a intensificação das relações do homem consigo mesmo e com o ambiente que o circunda, no que diz respeito à vivência do lazer, Pires (2004) afirma que ela não aponta, necessariamente, para uma finalidade ou devir “positivo”, “desejável” ou mesmo “correto”. Por isso, a atividade turística, quando associada à sustentabilidade, deve se atentar para a

complexidade dos fatores envolvidos ao analisarmos ou propagarmos, através do meio digital, especificidades e peculiaridades ambientais, econômicas e socioculturais próprias de cada local.

Considerando a riqueza que a diversidade cultural possibilita para diferentes formas de existência em um ambiente de relações heterogêneas, iniciativas amparadas na utilização das mídias digitais como meio de divulgação dos destinos turísticos – ao identificarem o caráter imprescindível associado ao desenvolvimento sustentável –, seriam capazes de nos conduzir para “[...] um devir criativo, no qual o cuidado consigo mesmo e com o mundo seja uma constante” (PIRES, 2004, p. 47).

Tendo por base as definições acima expostas e associando-as aos princípios inerentes à valorização da diversidade cultural – consubstanciada pelo patrimônio edificado, pela morfologia urbana e pelos ritmos e ritos locais que conferem lastro a lugares únicos e influenciam a prática do Turismo Cultural Sustentável –, consideramos que a proposta de uma “literacia turística” estaria vinculada à ideia de alfabetização midiática e informacional, supostamente capaz de oferecer o discernimento crítico necessário para a produção e o compartilhamento de informações que contribuam para a afirmação do patrimônio histórico e sociocultural de uma determinada região, identificando e propagando suas identidades, com foco no conceito de sustentabilidade.

Iniciativas que incentivem boas práticas relacionadas à “literacia turística” estariam aptas a atingir, portanto, uma função multiplicadora, gerando a produção, a divulgação e o consumo de um variado material, em que se poderia verificar a adequada utilização das mídias digitais móveis como capaz de incentivar, atualmente, a atividade turística que considere os aspectos socioculturais, ambientais e econômicos próprios do conceito do desenvolvimento sustentável.

Visto como fenômeno social, cultural e econômico que envolve a circulação de pessoas para países ou lugares fora de seu ambiente habitual, para fins pessoais ou comerciais/profissionais, o turismo tem implicações na economia, na natureza e na constituição do meio ambiente, sobre a população local do destino visitado e sobre os próprios turistas. Dessa forma, em função do amplo espectro de interessados envolvidos ou afetados pelo turismo, reforçamos a necessidade de uma abordagem holística para o seu desenvolvimento, gestão e monitoramento.

Acreditamos, por fim, que a prática de uma “literacia turística” deverá pautar-se pela intermediação das mídias digitais móveis – cada vez mais utilizadas pelos viajantes e pelas comunidades acolhedoras –, baseando-se no conceito de Turismo Cultural Sustentável, que se

torna viável quando, influenciados por atitudes que consideram o desenvolvimento sustentável, de acordo com o que aqui descrevemos, valemo-nos dos recursos que essas mídias oferecem para o acesso, a produção e o compartilhamento de informações em rede. Ressaltamos, ainda, o comprometimento por parte do usuário dessas tecnologias com as necessidades e os desejos identificados ao aliarmos a fruição proporcionada pela atividade turística à garantia de afirmação da diversidade cultural, patrimonial e identitária, encontrada nos mais variados destinos turísticos.

### 3 MÍDIAS DIGITAIS MÓVEIS E EDUCAÇÃO PATRIMONIAL

Identificadas as sinergias entre os conceitos de patrimônio cultural, memórias sociais identitárias e turismo sustentável, bem como a necessidade de uma “literacia turística” capaz de orientar a produção e o consumo de conteúdo por meio das mídias digitais, refletimos inicialmente, no presente capítulo, sobre considerações que apontam para o atual protagonismo da cultura, em seu aspecto industrial e massivo, no contexto de uma sociedade cada vez mais mediatizada e midiaticizada<sup>6</sup>. Em seguida, procuramos apreender possíveis relações entre três princípios: 1) o reconhecimento da necessária condição de sustentabilidade atrelada à prática da atividade turística cultural; 2) a afirmação da importância de salvaguarda e da valorização do patrimônio como referência à diversidade cultural e, por fim; 3) a possibilidade de utilização das mídias digitais móveis como recurso para impulsionar tais finalidades. Buscamos apresentar, para tanto, exemplos de soluções e aplicações tecnológicas atualmente utilizadas em ações voltadas para a educação patrimonial, com ênfase no que anteriormente descrevemos como Turismo Cultural Sustentável.

#### 3.1 CULTURA E TECNOLOGIAS DIGITAIS NO CONTEXTO CONTEMPORÂNEO

Uma das características mais significativas da contemporaneidade é, sem dúvida, a capacidade de mediação e midiaticização proporcionada pelas TIC. Ao expor a atualidade estratégica da semiótica, Santaella (2020) fala de sua afirmação como nova ciência, ocorrida entre os anos de 1960 e 1970, a partir da Europa Central e dos Estados Unidos, justamente nas décadas em que se deu o clímax da cultura de massas. Segundo a autora, quando se diz respeito a “[...] comunicação e cultura, nunca se deve perder a dimensão do tempo, pois o imediato engana”. (SANTAELLA, 2020, p. 15). Com os novos aparelhos trazidos pela Revolução Industrial para a produção, reprodução e difusão de diversificados tipos de signo, o universo da cultura e da vida cotidiana deixou de ser exclusivamente verbal. Novos tipos de

---

<sup>6</sup> Santaella (2013) descreve o conceito de “ecologia das mídias” como próprio de uma sociedade mediatizada e midiaticizada, sendo que tais termos são distintos e definidos como sendo, o primeiro, associado à mediação, conceito epistemológico traduzido pelos diversos signos de toda natureza e, o segundo, como o processo de circulação e difusão desses signos. A autora aponta para a existência de uma “ecologia das mídias”, que se consistiria de “[...] tecnologias de informação e comunicação e de todas as comunidades culturais a que elas dão origem e nelas se desenvolvem de acordo com os protocolos, práticas, instituições e poderes que lhes dão forma e as dinamizam”. (SANTAELLA, 2013, p.7).

signo passaram, desde então, a habitar nossos lares, fato este que serve como referência para o entendimento do atual estado de coisas emergido da revolução digital.

Santaella (2020) ressalta a condição atual do computador como uma espécie de mídia de todas as mídias produtoras de signos, que nele se misturam e se complementam em velocidade instantânea.

Instaurou-se com isso a comunicação planetária, a galáxia da internet, hoje inundada por mídias sociais, motores de busca, aplicativos. E, junto com isso tudo, engendrou-se a inteligência coletiva, sempre paradoxal e contraditória, hoje monitorada pelos algoritmos de inteligência artificial. Estes, à sua maneira, dão conta da avalanche de dados que correm pelos ares e que já estão se abrigando nas próprias coisas ao nosso redor. (SANTAELLA, 2020, p. 16).

A autora acredita que, para exercermos a cidadania em uma sociedade como a atual, “hipercomplexa” e potencializadora da “hipersociabilidade”, devemos desenvolver a capacidade de fazer perguntas acerca de tudo que lemos, vemos e escutamos. Daí a necessidade de distinção entre “[...] diferentes linguagens e mídias, suas naturezas comunicativas específicas e suas injunções político-sociais”. (SANTAELLA, 2013, p. 7).

Santaella (2013) aponta para a existência de uma “ecologia das mídias” que aciona, sobretudo, a cognição humana e produz repercussões cruciais na educação. Novos hábitos mentais e sua influência sobre novos modos de agir estão, assim, intimamente conectados a novas maneiras de processar a cultura na contemporaneidade. O corrente estágio de desenvolvimento tecnológico atuante na chamada “ecologia das mídias” possibilita, portanto, a generalizada interconexão entre pessoas, objetos e dados em redes globais. Tal característica advém de um contexto em que, como defendido por Hall (1997),

[...] a cultura passa a penetrar cada recanto da vida social, fazendo proliferar ambientes secundários, mediando tudo. [...] Ela é um elemento-chave no modo como o ambiente doméstico é atrelado, pelo consumo, às tendências e modas mundiais. [...] Elas mostram uma curiosa nostalgia em relação a uma “comunidade imaginada”, na verdade, uma nostalgia das culturas vividas de importantes “locais” que foram profundamente transformadas, senão totalmente destruídas, pela mudança econômica e pelo declínio industrial. (HALL, 1997, p. 22).

O autor considera que, com a centralidade adquirida pela cultura, a identidade extrapola um “eu, verdadeiro e único”, podendo ser melhor conceituada como “[...] as sedimentações através do tempo daquelas diferentes identificações ou posições que adotamos e procuramos ‘viver’, como se viessem de dentro”. (HALL, 1997, p. 26). Contudo, Hall

(1997) evidencia que um conjunto especial de circunstâncias, sentimentos, histórias e experiências únicas e peculiarmente nossas, como sujeitos individuais, formam nossas identidades, que passam a ser culturalmente constituídas.

A cultura se configura, então, como uma das condições constitutivas das práticas sociais, o que faz com que toda prática social possua uma dimensão cultural. Dessa forma, arranjos de poder discursivo ou simbólico fazem com que nossas condutas e ações sejam

[...] moldadas, influenciadas e [...] reguladas normativamente pelos significados culturais. Uma vez que a cultura regula as práticas e condutas sociais, neste sentido, então, é profundamente importante *quem regula a cultura*. A regulação *da* cultura e a regulação *através* da cultura são desta forma, íntima e profundamente interligadas. (HALL, 1997, p. 41).

Em outro momento, o autor se refere ao conceito de “cultura” como um dos mais complexos das ciências humanas e sociais, afirmando que, por muito tempo, houve um confronto entre a chamada “alta cultura” de uma época – constituída pelo somatório de grandes ideias representadas nas obras clássicas da literatura, da pintura, da música e da filosofia – e a “cultura de massa”, ou “cultura popular”, cujo sentido seria mais moderno e se refere “[...] às formas amplamente distribuídas pela música popular, publicação, arte, design e literatura, ou atividades de lazer e entretenimento que compõem o cotidiano da maioria das ‘pessoas comuns’”. (HALL, 2016, p. 19). Nota-se, porém, segundo Hall (2016), que mais recentemente a palavra “cultura” passou a ser utilizada como referência ao que é característico do “modo de vida” de um povo, de uma comunidade, de uma nação, ou de um grupo social, referindo-se, ainda, aos “valores compartilhados” de um grupo ou de uma sociedade.

A partir do aspecto centralizador da cultura, defendido por Hall (1997), em sua relação com o consumo, entendemos como necessária a reflexão sobre processos que caracterizam o contexto atual, marcado por um ambiente de intensiva troca de informação, onde o poder de difusão das mídias digitais móveis adquire em sua propagação um aspecto “viral” de disseminação e as trocas culturais permeiam as relações humanas.

Procuramos descrever, no capítulo anterior, a íntima ligação entre o conceito de patrimônio histórico – que passou por um alargamento e abrange na atualidade, de forma mais democrática, as diversas representações materiais e imateriais da cultura – e os estudos sobre a memória coletiva. Huyssen (2004) afirma que, recentemente, a emergência da memória passa a ser uma das preocupações culturais e políticas mais representativas das sociedades ocidentais. “A disseminação geográfica da cultura da memória é tão ampla quanto é variado o uso político da memória [...]”. Em suma, a memória tornou-se uma obsessão cultural de

proporções monumentais em todos os pontos do planeta”. (HUYSSSEN, 2004, p. 16). O autor ressalta a atualidade dos debates sobre memória nacional e sua estreita relação com os efeitos da mídia global, afirmando que a globalização e a forte reavaliação do respectivo passado nacional, regional ou local deverão ser pensados juntos, independentemente das diferenças e especificidades de suas causas.

Acreditamos, portanto, que a atividade turística capaz de reconhecer e valorizar a importância do patrimônio cultural e da memória coletiva na contemporaneidade pode ser motivada por questionamentos que reflitam sobre a posição de “centralidade da cultura” defendida por Hall (1997), em um contexto tecnológico marcado pela mobilidade e pela comunicação em rede entre diversos atores em que, segundo Santaella (2013), a já erodida fronteira entre o humano e o animal passa a ser acompanhada da “perturbadoramente borrada” fronteira entre o mundo humano e o mundo dos objetos, com a emergência da chamada “internet das coisas”<sup>7</sup>.

A autora considera a existência de uma atual explosão das chamadas “tecnologias de sedução”, características das mídias digitais móveis, capazes de criar conexões entre o físico e o virtual.

A experiência sincrônica de uma interface móvel espacial, para corpos parados ou em movimento, com o ambiente físico não mediado cria uma vivência espacial híbrida, entre o sintético e o físico, em um contexto de novas formas de interação social e de práticas econômicas, políticas e culturais antes inexistentes. São vivências que desbordam do acesso à informação e das práticas comunicativas temporárias, recombinantes, abertas, multiautorais, intersticiais e arrítmicas, responsáveis pela cadência em frenesi, na cacofonia das mega cidades-ciborgues da contemporaneidade. (SANTAELLA, 2013, p. 47).

Para melhor compreendermos o processo gerador do contexto contemporâneo, destacamos que a relação entre cultura e tecnologia adquire um novo padrão com a convergência entre mídia digital, computadores e telecomunicações, fazendo surgir o atual ambiente tecnológico, caracterizado pelo advento e crescente popularização do uso da internet. Tal ambiente demarcaria uma nova espacialidade virtual, definida por Levy (1999) como o “ciberespaço”,

---

<sup>7</sup> Santaella (2013) afirma que as redes sem fio e, portanto, móveis, são a tônica tecnológica do momento e disponibilizam um tipo de comunicação ubíqua e pervasiva “[...] que está começando a se insinuar nos objetos cotidianos com tecnologia embarcada, a tão falada internet das coisas. (SANTAELLA, 2013, p. 8).



[...] novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. (LÉVY, 1999, p. 17).

Levy (1999) também define o que ele chama de “cibercultura” como aquilo que especifica “[...] o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”. (LÉVY, 1999, p. 17). Ao questionar a utilização do termo “impacto”, quando relacionado ao reflexo das novas tecnologias da informação sobre a sociedade e a cultura, o autor considera a possibilidade de que as tecnologias também sejam “produtos” de uma sociedade e de uma cultura. Dessa forma, as verdadeiras relações entre cultura, sociedade e técnica “[...] não são criadas com ‘a’ tecnologia (que seria da ordem da causa) e ‘a’ cultura (que sofreria os efeitos), mas sim entre um grande número de atores humanos que inventam, produzem, utilizam e interpretam de diferentes formas *as* técnicas”. (LÉVY, 1999, p. 17).

Por sua vez, Santiago (2007) sugere que teorias relacionadas ao atual contexto tecnológico, baseadas na influência das TIC, passam por mudanças muito rápidas, fazendo com que o conceito de ciberespaço já apresente indícios de corrosão, “[...] à medida em que cada vez mais as fronteiras entre as espacialidades concreta e virtual vêm desaparecendo, abrindo um caminho para um sentimento de continuidade e união entre ambas”. (SANTIAGO, 2007, p. 49).

Nesse contexto, a chamada “era da informação”, constituída, conforme Castells (2002), pela convergência tecnológica e pela informatização total das sociedades contemporâneas, experimenta, atualmente, uma nova fase que, segundo Lemos (2005), pode ser chamada de “era da conexão”, caracterizada pela “[...] emergência da computação ubíqua, pervasiva (*pervasive computing*, permeante, disseminada), ou senciente”. (LEMOS, 2005, p. 1). Essa fase apresenta como característica principal a radicalização da popularização do uso da internet, iniciada na década de 1980, valendo-se, agora, do desenvolvimento da computação móvel, da popularização dos telefones celulares, das redes sem fio de acesso à internet e redes caseiras de proximidade. Tal radicalização provoca

[...] transformações nas práticas sociais, na vivência do espaço urbano e na forma de consumir e produzir informação. [...] Trata-se da ampliação de formas de conexão entre homens e homens, máquinas e homens, e máquinas e máquinas motivadas pelo nomadismo tecnológico da cultura contemporânea e pelo desenvolvimento da computação ubíqua [...], da computação senciente [...] e da computação pervasiva, além da continuação

natural de processos de emissão generalizada e de trabalho cooperativos. (LEMOS, 2005, p. 2).

O autor considera que novas práticas associadas ao espaço urbano surgem com a interface entre a mobilidade – tomada por ele como ideia central para o conhecimento das novas características das cidades contemporâneas –, o espaço físico e o ciberespaço, apresentando novas questões em relação ao que se considera como espaço público e espaço privado, à privacidade e à relação social em grupo. Há, portanto, uma reconfiguração do espaço e do tempo, capaz de colocar as máquinas e os objetos computacionais imersos no cotidiano, de maneira quase invisível e de forma onipresente.

O celular passa a ser um “teletudo”, um equipamento que é ao mesmo tempo telefone, máquina fotográfica, televisão, cinema, receptor de informações jornalísticas, difusor de e-mails e SMS, WAP, atualizador de sites [...], localizador por GPS, tocador de música [...], carteira eletrônica... Podemos agora falar, ver TV, pagar contas, interagir com outras pessoas por SMS, tirar fotos, ouvir música, pagar o estacionamento, comprar *tickets* para o cinema, entrar em uma festa e até organizar mobilizações políticas e/ou hedonistas [...]. O celular expressa a radicalização da convergência digital, transformando-se em um “teletudo” para a gestão móvel e informacional do cotidiano. De medium de contato inter-pessoal, o celular está se transformando em um media massivo. (LEMOS, 2005, p. 7).

Em tal conjuntura, a compreensão dos telefones celulares “inteligentes” como instrumentos capazes de aumentar as possibilidades de emissão e recepção de informações amplia a capacidade de comunicação, porém, não garante o enriquecimento do processo comunicativo. Lemos (2005) considera que a sociedade contemporânea não dispõe, necessariamente, de uma ampliação das formas de comunicação humana, mas da maior disseminação de instrumentos de informação, em que a utilização do “[...] celular como ‘controle remoto da vida’ não garante a construção de uma sociedade da comunicação aberta, melhor ou em direção ao entendimento”. (LEMOS, 2005, p. 9).

Ao afirmar que a atual “era da conexão” é efetivamente sem fio, Lemos (2005) aponta para o crescimento de zonas de acesso à internet wi-fi, capazes de gerar novas práticas e novos usos do espaço urbano que vão, aos poucos, constituindo os lugares centrais dessa era. O autor ressalta, ainda, que o mais importante passa ser a pauta da democratização do acesso pelo espírito de compartilhamento, responsável por fazer da internet um fenômeno social. Para tanto, Lemos (2005) cita como exemplo a disponibilização de acesso gratuito à internet como possibilidade de agregar valor aos serviços de hotéis, restaurantes, cafês e usuários comuns, reafirmando o surgimento de novas práticas de mobilização social nas metrópoles

contemporâneas. Tal processo, característico da “era da conexão”, é responsável, dessa forma, pelas relações entre tecnologia digital, comunicação, massa, multidão, mobilidade e conexão.

A era da conexão parece estar colocando em sinergia espaço virtual, espaço urbano e mobilidade. Depois de séculos de esvaziamento do debate político no espaço público, esse fenômeno mostra o desgaste das atividades políticas clássicas e a emergência de novas formas micro-políticas de ação. As *mobs*, por serem reuniões de pessoas em torno de uma performance sem caráter político, ou com caráter político explícito revelam, por assim dizer, sua mais radical dimensão social. Ativismo global, hedonismo, micro política e *nonsense*, marcas da pós-modernidade, são aí evidentes. (LEMOS, 2005, p. 15).

O autor conclui que uma verdadeira mudança de paradigma contribui para o surgimento de novas práticas e usos da informática, posta em curso graças à emergência dos “computadores coletivos móveis”, onde a internet móvel aproxima o homem do “[...] desejo de ubiquidade fazendo emergir uma nova cultura telemática, com novas formas de consumo de informação e com novas práticas de sociabilidade [...]” (LEMOS, 2005, p. 15), com repercussões sobre a própria aparência das ruas urbanas do século XXI e uma relação cada vez mais intrínseca entre os espaços físicos da cidade e o espaço virtual das redes telemáticas, o que aponta para a necessidade do desafio da gestão informacional, comunicacional e urbanística das cidades passar pelo reconhecimento do atual momento, onde se destacam a conexão e a mobilidade.

Ao verificarmos a inter-relação entre os espaços físicos da cidade e o espaço virtual estruturado pelas mídias digitais móveis, com suas repercussões sobre o comportamento humano, conforme Lemos (2005), retomamos as conclusões de Santiago (2007) a respeito de experiências que envolvem o patrimônio cultural, a memória social e a mídia digital, capazes de indicar caminhos para novas reflexões sobre os temas. O autor afirma que

A riqueza maior dessas experiências residiria na mesclagem entre as espacialidades concreta e virtual, quando novos saberes são construídos. A passagem do patrimônio ao ambiente virtual pode gerar novos conhecimentos que acabariam retornando ao objeto concreto na forma de uma ampliação de sua compreensão. (SANTIAGO, 2007, p. 128).

Diante da citada “mesclagem” entre os espaços concreto e virtual, percebe-se um grande potencial para aplicações que promovam a inclusão digital ligada não somente à democratização de acesso, mas também direcionada aos estudos sobre os bens culturais, expandindo os limites de conhecimento relativo ao patrimônio. Além disso, as experiências caracterizadas pela não-linearidade, próprias do meio digital, não apresentam um produto

completamente fechado, mas a possibilidade de substituir sequências ordenadas, que “[...] dariam lugar a ‘meios’ e que gerariam outros ‘inícios’ ou a ‘fins’ que gerariam outros ‘meios’ e ‘começos’ [...]” (SANTIAGO, 2007, p. 128), especialmente quando envolvidos em ações colaborativas e multidisciplinares, proporcionando uma compreensão ampliada e complexa do bem cultural. Para tanto, Santiago (2007) considera que experiências digitais relacionadas ao patrimônio cultural devem apresentar múltiplas informações sem perder sua referência concreta.

Ressalta-se, por fim, que a possibilidade de uma relação híbrida entre os espaços físicos e o espaço virtual torna-se real em uma sociedade que desfruta, atualmente, da “hipermobilidade” e da “hipersociabilidade” onde, conforme Santaella (2013), as mídias de comunicação são as mesmas mídias que nos fornecem o acesso. Desse modo, o advento da internet e seu potencial comunicativo passam a produzir um deslocamento da esfera pública para a imaterialidade característica das redes da mídia eletrônica e dos sistemas de informação.

Ao constatarmos, de acordo com Hall (1997), o protagonismo da cultura no contexto contemporâneo, impulsionado pela facilidade de conexão através da comunicação pervasiva, ubíqua e senciente, identificada por Lemos (2005), e diante do deslocamento da esfera pública para a mídia eletrônica e para os sistemas de informação, conforme apontado por Santaella (2013), procuramos descrever, a seguir, as relações, antecedentes e contemporâneas, entre os meios de comunicação e possíveis novas formas de construção da memória social, cultural e patrimonial. Para tanto, apresentamos, de acordo com o proposto por Santiago (2007), uma evolução histórica da relação entre as mídias e o patrimônio cultural.

### 3.2 MÍDIAS DIGITAIS MÓVEIS E PATRIMÔNIO CULTURAL

Ao defender a preservação do patrimônio cultural e da memória coletiva, Santiago (2007) destaca o papel histórico e fundamental exercido pelos meios de comunicação para identificar, atualmente, possíveis novas formas de construção da memória e preservação do patrimônio diante das tecnologias informacionais baseadas na mídia digital. O autor parte da definição etimológica da palavra mídia<sup>8</sup> para discorrer sobre os “estudos da mídia”, considerando que:

---

<sup>8</sup> Evoluída da palavra inglesa *media*, plural de *medium*, termo de origem latina relativo a “meio”, que passa a ser entendida, a partir dos anos de 1920, em termos gerais, como os meios que sustentam ou mantêm a comunicação. (SANTIAGO, 1997).

Diante da verificação de que ela influenciaria comportamentos e atitudes, além de ser também capaz de influenciar ou determinar identidades culturais e sociais [...], no decorrer do século XX surgiram diversas teorias que procuraram descrevê-la – as chamadas Teorias da Comunicação. (SANTIAGO, 2007, p. 27).

Ao questionar de que forma os meios de comunicação contribuem para a construção da memória social e para a preservação do patrimônio cultural, Santiago (2007) sustenta a proposta de Le Goff (2006 apud SANTIAGO, 2007), que organiza a evolução da memória social frente à mídia dominante de momentos históricos, divididos em cinco contextos:

1) nas sociedades sem escrita; 2) na Pré-História à Antiguidade, durante a passagem da oralidade à escrita; 3) na Idade Média, quando há um equilíbrio entre o oral e o escrito; 4) no século XV com a invenção da imprensa; e finalmente 5) com os desenvolvimentos das mídias eletrônicas. (SANTIAGO, 2007, p. 31).

O autor procura relacionar tais momentos aos estudos sobre os meios de comunicação realizados por Debray (1994 apud SANTIAGO, 2007), que apresenta o conceito de “mídiasfera”, entendido como o meio ambiente de transmissão e, ao mesmo tempo, de transporte das mensagens e dos homens, sendo dividida historicamente em quatro, de acordo com a evolução da mídia: 1) a “mnemosfera”, correspondente ao momento 1 de Le Goff (2006 apud SANTIAGO, 2007), e definida como o meio ambiente de transmissão oral que precedeu a invenção do alfabeto fonético; 2) a “logosfera”, caracterizada pela atividade manuscrita e oral, que corresponderia aos momentos 2 e 3; 3) a “grafosfera”, marcada pela reprodução mecânica da escrita e associada ao momento 4 e, por fim; 4) a “videosfera”, em que se desenvolveu a gravação analógica e digital dos signos sonoros e visuais, relacionada ao momento 5.

A partir das relações acima sugeridas, Santiago (2007) propõe uma associação entre memória, patrimônio cultural e cada uma das fases da “mídiasfera”, apresentada por Debray (1994 apud SANTIAGO, 2007). Para descrever a relação entre memória e patrimônio cultural na “mnemosfera”, o autor destaca a oralidade e as possibilidades criativas que envolviam todos os sentidos como meio de transmissão da memória, onde, de acordo com McLuhan (1969 apud SANTIAGO, 2007), havia a predominância da audição como fator que contribuía para a interdependência entre os membros de cada agrupamento humano. São destacados, ainda, os estudos de Le Goff (2006 apud SANTIAGO, 2007), que apontam para três grandes interesses relativos à memória coletiva característicos do momento: “[...] a idade coletiva do

grupo [...], o prestígio das famílias dominantes [...] e o saber técnico transmitido por fórmulas práticas fortemente ligadas à magia religiosa”. (SANTIAGO, 2007, p. 33).

Ao relacionar memória e patrimônio cultural à “logosfera”, Santiago (2007) esclarece que se trata de um período marcado pela transição, com a predominância da tradição oral na comunicação sendo substituída gradualmente após o aparecimento da escrita baseada no alfabeto fonético, o que, segundo McLuhan (1971), teria provocado o fenômeno da “destribalização” do homem, que se separou da comunidade e se tornou, propriamente, um indivíduo. Santiago (2007) entende que a escrita fonética revolucionou o entendimento da memória coletiva, contribuindo para o surgimento da civilização. Baseando-se nos estudos de Le Goff (2006 apud SANTIAGO, 2007), que consideram o surgimento da escrita fonética como o que possibilitou a inscrição comemorativa em monumentos relacionados a acontecimentos memoráveis, o autor ressalta a ligação do documento escrito a um suporte especialmente destinado à escrita.

Nota-se, portanto, que com a passagem da oralidade à escrita, houve uma extensão fundamental das possibilidades de armazenamento da memória, que “[...] pode sair dos limites físicos do nosso corpo para se interpor quer nos outros, quer nas bibliotecas [...]” (SANTIAGO, 2007, p. 35), permitindo o surgimento de uma “memória artificial”.

Face à importância que a memória transmitida pela oralidade detinha em um contexto ainda iletrado, como o da Idade Média, sendo gradativamente substituída pela escrita fonética, Santiago (2007) destaca que foi nos séculos XII e XIII que se estabeleceu uma cultura escrita na Europa, não mais confinada aos mosteiros. “No entanto, foi só a partir de 1456, com a impressão da Bíblia por Johann Gutenberg, que inventou a prensa gráfica na Europa por volta de 1450, que se inicia uma nova *midiasfera*, a *grafosfera* [...], com implicações importantes em relação à memória social”. (SANTIAGO, 2007, p. 38).

É nesse momento que ocorre, conforme Nora (1993), a associação da memória aos chamados “lugares de memória”, com o surgimento de arquivos, museus e bibliotecas, em detrimento das transmissões de valores orais entre as gerações. Ao citar a consagrada afirmação de McLuhan (1971), de que “os meios de comunicação são extensões do homem”, o autor esclarece que ela se refere à condição da tipografia como capaz de provocar consequências psíquicas e sociais que alterariam os limites e padrões da cultura, considerando, ainda, que “[...] a memória social foi profundamente afetada pelos desdobramentos da utilização da imprensa no Ocidente”. (SANTIAGO, 2007, p. 40). Neste sentido, Santiago (2007) apoia-se nas observações de Fentress e Wickham (1992 apud SANTIAGO, 2007) para afirmar que, com os livros impressos, inicia-se progressivamente o

desaparecimento da mnemônica e prevalece, entre os historiadores, um modelo textual de memória que passa a ser a expressão da predisposição geral da cultura moderna letrada.

Santiago (2007) se atenta para o fato de que o advento dos impressos coincide com a primeira conceituação da História como disciplina, realizada pelos humanistas do Renascimento, o que teria criado

[...] a condição necessária para que se constituísse a noção de monumento histórico, que desembocaria, mais adiante, na ideia de patrimônio histórico nacional, que por sua vez formaria, já na segunda metade do século XX, a noção mais abrangente de patrimônio cultural, baseando-se nos preceitos das Cartas Patrimoniais.” (SANTIAGO, 2007, p. 42).

Por fim, o autor se refere a Le Goff (2006 apud SANTIAGO, 2007) para acrescentar que a própria ideia de documento também surgiu na “grafosfera”, difundindo-se no século XVII e adquirindo, no século XIX, o sentido moderno de documento histórico.

Para associar memória e patrimônio cultural à era da “videosfera”, Santiago (2007) parte da afirmação de Debray (1994 apud SANTIAGO, 2007) que relaciona o período ao surgimento da técnica audiovisual, com a transmissão analógica e digital de dados, modelos e narrações sendo realizada principalmente através das telas, iniciada em meados do século XIX, com a invenção do telégrafo elétrico, inaugurando a era da comunicação instantânea e ubíqua, aliando-se a outros meios de transmissão utilizados, desde então, como o telefone, o rádio a TV, o computador e, mais recentemente, a internet. Ao citar McLuhan (1971), o autor afirma que os novos meios de transmissão surgidos na “videosfera” “[...] permitiram a comunicação através de vários sentidos (visão, audição) que haviam sido perdidos quando as tradições orais cederam espaço aos meios escritos, depois do advento da imprensa [...]” (SANTIAGO, 2007, p. 44), o que teria proporcionado à humanidade novas possíveis vivências, através da mídia eletrônica, capazes de “retribalizar” comunidades distantes, criando a chamada “aldeia global”.

Foi também durante a *videosfera* que se consolidou a atual noção de patrimônio cultural. Em meados do século XIX, houve a constituição dos chamados patrimônios históricos nacionais [...]. A partir disso, ocorreram discussões acirradas sobre o sentido de preservação e do restauro de tais patrimônios [...]. A evolução final, que levou o patrimônio histórico a configurar-se como patrimônio cultural, mais abrangente, servindo para designar todo um conjunto de bens culturais, sejam eles “históricos”, “artísticos” ou “arquitetônicos”, se deu através das chamadas Cartas Patrimoniais, editadas ao longo do século XX e início do século XXI, por organizações internacionais. (SANTIAGO, 2007, p. 44).

Após o desenvolvimento dos meios de transmissão digital, em meados do século XX, surge um novo paradigma tecnológico, segundo Castells (2002), que provoca alterações em nossa compreensão sobre a tecnologia, a arte, a educação e o trabalho. Partindo de tal preceito, Santiago (2007) afirma que as interfaces gráficas estão cada vez mais movendo-se em direção da chamada comunicação ubíqua, amparada na ideia de que, com o desenvolvimento tecnológico, a computação teria deixado as estações de trabalho e os computadores pessoais, passando a habitar o ambiente e os objetos cotidianos ao nosso redor e, finalmente, tornando-se invisível às pessoas e sensível às formas humanas mais naturais de comunicação.

Ao analisar as potencialidades de salvaguarda e disponibilização de bens culturais diante da crescente popularização das TIC, Santiago (2007) ressalta a possibilidade de armazenagem de todo tipo de documento, por meio de sua digitalização, seja ele um depoimento oral, um texto, uma imagem, ou um vídeo, com a vantagem desses documentos não se “desgastarem” com o tempo.

Para o efetivo uso da comunicação diante de um contexto marcado pela “digitalização dos bens culturais”, o autor sugere um processo capaz de usufruir das possibilidades oferecidas por ambientes híbridos ou mesclados, caracterizados pela ampliação da realidade física através dos meios digitais, onde é permitida, por exemplo, a apresentação do patrimônio cultural em níveis não lineares de leitura. A potencialidade característica de tais recursos tecnológicos está, assim, atrelada a três fatores essenciais:

*A comunicação*: o modo de acessar o conteúdo referente ao patrimônio cultural /memória com o emprego da mídia digital; [...] *A virtualização*: o modo de converter o conteúdo referente ao patrimônio cultural/memória com o emprego da mídia digital; [...] E os *sistemas*: o modo de organizar a informação referente ao patrimônio cultural/memória com o emprego da mídia digital. (SANTIAGO, 2007, p. 55).

Tendo em vista as proposições de Santiago (2007) sobre a organização e a evolução das concepções sobre patrimônio cultural e memória social relacionadas às mídias dominantes de cada momento histórico, partimos para a reflexão sobre o atual contexto tecnológico, no qual a relação entre os espaços virtuais compartilhados pela utilização das mídias digitais móveis, especialmente através dos *smartphones*, seriam supostamente capazes de estimular experiências individuais ou coletivas, objetivando a prática da educação patrimonial e do Turismo Cultural Sustentável.



### 3.3 TECNOLOGIAS DIGITAIS ASSOCIADAS AO TURISMO E À EDUCAÇÃO PATRIMONIAL

Conforme exposto no capítulo anterior, o conceito de patrimônio passou por um alargamento histórico que reviu seu conteúdo e limites, sendo considerado, atualmente, ao lado da atividade turística, como recurso estratégico “[...] para requalificar territórios, revitalizar tecidos econômicos e sociais ou elevar a autoestima das populações, entre outros objetivos [...]” (CARVALHO, 2018, p. 21), o que poderia contribuir para práticas sustentáveis, em suas dimensões econômicas, ambientais e socioculturais. Ao reconhecermos o potencial didático-pedagógico de novas tecnologias em uma era marcada pela conexão e pela mobilidade a elas associadas, interessa-nos investigar, a seguir, se a divulgação e o compartilhamento em rede de informações sobre o patrimônio cultural, através das mídias digitais móveis, é capaz de gerar um comportamento ativo, por parte do utilizador desses dispositivos, despertando-o para a compreensão do contexto histórico constituinte desse patrimônio e a verificação da necessidade de salvaguarda do bem cultural. Para tanto, utilizaremos referências teóricas que nos sugerem algumas possibilidades, recorrendo a exemplos práticos que consideramos pertinentes ao objetivo ora proposto.

Referindo-se às atuais teorias do desenvolvimento, Carvalho (2018) considera uma nova configuração do patrimônio como recurso estratégico.

As principais tendências do lazer ativo em geral e do turismo em particular enfatizam a valorização e integração desses recursos diferenciadores através de atividades e experiências cada vez mais personalizadas e únicas, vinculadas ao conhecimento, criatividade, estética e valor simbólico, em que as novas tecnologias de informação e comunicação desempenham um papel cada vez mais decisivo em domínios como, por exemplo, a produção e o acesso ao conhecimento e aos bens culturais, a divulgação e o marketing ou os instrumentos tecnológicos geradores de novas atividades e territorialidades. (CARVALHO, 2018, p. 21).

O autor reforça, em sua análise, o interesse contemporâneo por paisagens ligadas ao seu papel de “sítios de memória”, revelando-as como importante meio qualificado para questionar a “construção da identidade” face à “politização do espaço”, capaz de gerar, em casos extremos, a destruição de bens com significado patrimonial. Tal consequência seria fruto de um processo social e culturalmente seletivo de ativação e regulação que levam em conta uma escala de valores e significados. Nesse contexto, o advento de novas tecnologias de informação e comunicação ampliou o interesse pelo patrimônio, bem como sua mediação e

difusão, além de ter impulsionado o crescimento da atividade turística e sua consequente transformação.

Ao considerar que na sociedade digital o domínio da tecnologia é cada vez mais relevante para aumentar o acesso à informação e a possibilidade de participação direta, encurtando distâncias e eliminando barreiras, Carvalho (2018) aponta para a utilização de novos meios de comunicação a serviço do patrimônio como uma ação que influencia seu processo e metodologia de representação, trazendo benefícios, tais como o amplo acesso à informação para um público crescentemente mais vasto e exigente. Surgem, portanto, questionamentos relativos sobre o modo como as instituições responsáveis por sua salvaguarda, valorização e promoção, utilizam recursos digitais para possibilitar o aprendizado sobre a história dos lugares e dos objetos, transferindo para o ambiente virtual a interação social em torno do patrimônio.

Em relação ao turismo e suas organizações, o autor reconhece que, a partir da utilização da internet como uma importante plataforma de comunicação na “era digital”, o desenvolvimento das TIC é diretamente responsável por mudanças ocorridas no setor, contribuindo para o crescimento massivo da atividade e para o aumento da procura e da oferta, ao desempenhar um papel relevante na diferenciação e na criação de valores associados aos produtos turísticos.

Carvalho (2018) ressalta que a utilização de termos como “turismo inteligente” ou “destino turístico inteligente” são designados a serviços, espaços e experiências turísticas que resultam da adoção de recursos proporcionados pelas tecnologias de informação e comunicação, amparada na inovação e em mudanças significativas, relativas ao planejamento e à gestão de produtos e destinos, bem como no que se refere ao comportamento dos turistas. Sobre tais tendências e aplicações, o autor afirma que:

[...] a reflexão atual sobre esta matéria [...] na área do turismo, inclui temas tão diversos como o marketing digital (por exemplo, a influência que as redes sociais têm no processo de tomada de decisão de escolha de empresas e destinos por parte dos turistas), os viajantes e as agências de viagens do futuro, a comunicação em turismo virtual, a venda de lugares turísticos através do ciberespaço, a gestão turística, os sistemas de sinalização e informação turística, entre outros. (CARVALHO, 2018, p.29).

Como exemplo prático de aplicação dos recursos tecnológicos relacionados à geolocalização, capaz de gerar efeitos positivos, tais como a revelação de locais de importância patrimonial, o compartilhamento de imagens que retratam a singularidade local, o comentário de experiências vivenciadas, a divulgação de atributos diferenciados, a promoção

do marketing territorial, dentre outros, Carvalho (2018) reflete sobre o *geocaching*, um jogo realizado a partir do uso de *smartphones* integrados com um receptor de GPS (*Global Positional System*).

O autor explica que a ideia base do jogo é encontrar recipientes escondidos, denominados *geocaches* (ou *caches*), georreferenciados através de coordenadas do sistema de posicionamento via satélite GPS, e depois partilhar experiências ou aventuras no ambiente virtual.

[...] o *geocaching* configura um lazer importante na capacidade de promoção dos territórios. Na sua atividade, o *geocacher*, além de percorrer os territórios, de *logar* as *caches* que encontra, partilha múltiplas fotografias que retratam a beleza dos locais, a sua singularidade, e a excelência; revela locais de importância geológica ou paisagística; salienta a originalidade da *cache*, ou seja, após realizar a atividade, divulga uma significativa quantidade de elementos gráficos e comentários de experiências que funcionam como um verdadeiro processo de marketing “oferecido” aos territórios, fazendo valer a expressão “uma imagem vale mais do que mil palavras”, sendo um reconhecido elemento e veículo de divulgação dos territórios. (ALVES; CARVALHO, 2015, p. 32).

Tal divulgação seria capaz de contribuir para o aumento do número de visitantes, considerando que o “[...] percurso evolutivo do *geocaching* revela um crescimento bastante significativo: 92.000 *geocaches* em 2004; 2 milhões, em 2013; 3 milhões, em 04/2017. (CARVALHO, 2018, p.31). Estima-se que o número de *geocachers* ultrapasse, atualmente, os 7 milhões de pessoas.

Um exemplo do uso das TIC no campo de mediação patrimonial é a proposta de criação de um “Jogo Sério”, empreendida por Camara (2018), tendo como objetivo a reflexão teórico-metodológica orientada para um caso específico: os “Caminhos do Romântico”, localizados na cidade do Porto, em Portugal. O autor considera que, para a aplicação dos chamados “Jogos Sérios” no âmbito do patrimônio cultural, “[...] é necessário delimitar dois conceitos fundamentais: mediação patrimonial (e cultural) e tecnologias digitais”. (CAMARA, 2018, p. 15).

Em sua pesquisa, Camara (2018) compreende o “Jogo Sério” relacionado ao patrimônio cultural a partir de uma abordagem metodológica para o seu planejamento, baseada em elementos necessários para atender sua vocação pedagógica e de entretenimento. Após o levantamento de processos históricos locais ocorridos no século XIX e a obtenção de dados para a elaboração da componente pedagógica da atividade de mediação patrimonial, Camara (2018) sugere a aplicação de um “Jogo Sério” para os “Caminhos do Romântico” a

partir do modelo lógico de desenvolvimento operacional de um programa de educação do Museu da Cidade do Porto (MCD), em Portugal.

Assim, o visitante tem como objetivo coletar o maior número de histórias através da interação com os personagens fictícios, existindo um número mínimo para que o jogo seja "vencido" ou completado. Ao longo do jogo, o ato de coletar histórias faz com que os mecanismos de bloqueio e desbloqueio entrem em ação, permitindo a exploração de novos lugares de passagem, a interação com novos personagens e conseqüentemente a coleta de novas histórias, aproximando o jogador do seu objetivo final. (CAMARA, 2018, p.99).

Camara (2018) utiliza recursos multimídia, constituídos por textos, imagens, vídeos e áudios, para a elaboração das estratégias interpretativas, considerando-os como componentes básicos para as narrativas digitais. O autor ressalta o entendimento de que os resultados de aprendizagem podem ser adquiridos em diferentes prazos, de forma intensa ou superficial.

Como resultados a curto prazo esperados por parte dos utilizadores da solução proposta, Camara (2018) prevê: a aquisição de informações sobre processos históricos e sua relação com atividades e ofícios realizados em seu contexto; a compreensão de conceitos apresentados no decorrer do jogo e; a manifestação de atitudes positivas em relação à experiência proporcionada pela atividade. Como resultados esperados a médio prazo, o autor aponta para a possibilidade de: criação de consciência acerca da relevância histórico-cultural da região estudada; interesse e participação dos visitantes em ações que procurem preservar o patrimônio cultural; alteração positiva de comportamento do visitante em relação ao patrimônio e entidades culturais; criação de memórias afetivas em relação às experiências dos visitantes e; o desejo de retorno ao local para a prática de novas atividades educativas.

Para a aferição dos resultados esperados, Camara (2018) propõe como metodologia de avaliação a escolha criteriosa e objetiva de recolha de informações, trabalhando com três domínios (objetivos educacionais, categorias dos resultados genéricos e variáveis de duração temporal), o que pressupõe o fornecimento de “[...] um conjunto multifacetado de informações, como recomendam os especialistas em avaliações de programas em entidades culturais”. (CAMARA, 2018, p. 111).

O desafio do *geocaching*, bem como o planejamento do “Jogo Sério” para a visita à cidade do Porto, são exemplos, dentre inúmeros outros, que corroboram a possibilidade de uso das TIC aplicadas à educação patrimonial. Em uma era onde a conexão e a mobilidade proporcionam a exploração de espaços híbridos, permeados por sensações identificadas diante das relações entre o real e o virtual, a aplicação de recursos tecnológicos capazes de cumprir

uma função didático-pedagógica que almeje resultar em boas práticas relacionadas à atividade turística cultural constitui-se, a nosso ver, como uma potencial estratégia para a sensibilização de comportamentos e ações por parte de produtores e consumidores de informações compartilhadas através das mídias digitais móveis.

Como constatado anteriormente, a capacidade de comunicação ubíqua dos dispositivos móveis, bem como sua atual condição pervasiva, influenciam novos hábitos e comportamentos que proporcionam, a qualquer tempo, desde que disponível o acesso à rede, a “interação” entre as pessoas, e delas com os cada vez mais variados objetos que as circundam. Com vistas à possível utilização das TIC no processo didático-pedagógico relacionado à compreensão da importância do patrimônio cultural quando associado à memória e à identidade de um destino turístico – capazes de contribuir para o fomento de ações em prol de sua salvaguarda e valorização –, apresentamos, a seguir, práticas recomendadas e exemplos de soluções disponíveis atualmente, passíveis de utilização com o propósito que aqui defendemos.

### **3.3.1 Interface e interatividade**

Santaella (2013) afirma que a interatividade homem/máquina só é possível graças a uma interface, definida a partir de “ambientes” que consentem a adaptação de dois ou mais sistemas mútuos, o que permite a conversação entre a máquina e o humano. Por sua vez, Montenegro (2019) ressalta que, para a correta decodificação da mensagem compartilhada em um dispositivo tecnológico, torna-se fundamental a eficaz utilização do mesmo, sendo que tal decodificação se relaciona diretamente com a interface. O autor aponta para o fato de que a interface melhor projetada é aquela que não necessita de explicações nem requer indicações para o seu uso, que passa a ser intuitivo.

Ao refletir sobre a interface digital e sua “hipermediação” como um sistema semiótico de decodificação, Montenegro (2019) se refere a ela como um “dispositivo sógnico com carga ideológica”, sobre o qual intervêm os contextos, os usos e as lógicas de seus criadores e usuários, individuais ou coletivos, situados em torno de uma ferramenta com uma estética pré-definida, onde se constroem mediações e intercâmbios sociais, tecnológicos e culturais. Dessa forma, por se tratar de uma ferramenta “tecno-sócio-cultural”, a interface encontra-se, sempre, em evolução, exigindo a participação ativa do usuário para tornar possível a interação, compreendida como espaço de troca de informações e experiências, e como ponto de encontro e desencontro entre o usuário e o objeto por ele manipulado.

Daí a necessidade do que Montenegro (2019) considera como uma “interface mutante”, não estática, para a divulgação do patrimônio cultural e histórico em ambientes digitais. Por se tratar de uma narrativa não ficcional, ou factual, tal divulgação deverá ser reelaborada em cada colaboração gerada a partir de sua audiência, possibilitando uma participação ativa, em constante mutação, sobre o conteúdo divulgado e aquilo que se conta sobre a realidade existente, com técnicas e meios utilizados pela narrativa ficcional.

A partir do exemplo de museus virtuais (*cibermuseus*), considerados por Montenegro (2019) como espaços centralizados de hipermídia da narrativa factual, o autor sugere a utilização de estratégias “transmidiáticas” e outras plataformas complementares, em constante intercâmbio e variação, com a finalidade de motivar e congregar os usuários da tecnologia disponibilizada e os visitantes presenciais dos locais referenciados. Para tanto, compara o museu e a novela, pela necessidade de se desenvolver e manter, em ambos, uma poética capaz de construir narrativas e estéticas de acesso. Montenegro (2019) considera, ainda, que a potencialidade dos museus virtuais é sustentada pelas noções de “evocação do leitor”, própria das novelas, e de “um espaço onde se mostram objetos”, como no caso dos museus. Dessa forma, a narrativa factual dos museus virtuais deverá ir além de um simples catálogo, recriando e mostrando o objeto, novamente, em seu espaço/tempo, contando uma história – e seu uso – para que o espectador possa associá-lo a uma história própria, sendo capaz de integrar uma comunidade sobre temas patrimoniais onde a geração do conhecimento não é mais hierarquizada a partir de autoridades especializadas em museu, artes e conservação. Ao contrário, essa forma de organização social comunitária que utiliza as plataformas tecnológicas se une para descobrir, criar e trocar a mediação social ali existente.

Por fim, o autor conclui que as comunidades configuradas em torno das questões relativas ao patrimônio cultural buscam “figuras de autoridade” capazes de canalizar seus interesses, que lhes entregue outro tipo de conteúdo, além daquele encontrado nos espaços oficiais, por isso buscam construções factuais mais próximas do sentido estético-poético, atentas às diversas subjetividades de seus usuários, capazes de renovar suas recordações sem deixá-las restritas à simples nostalgia. Montenegro (2019) sugere, portanto, uma similaridade entre a divulgação do patrimônio cultural e histórico através das mídias digitais – especialmente em comunidades e redes sociais – e a prática do turismo cultural e patrimonial, cuja ação encontra-se mais relacionada à visita a um museu, do que à atividade turística em si, considerando-se que o público de um museu também é local e busca o aprofundamento em temáticas específicas sobre a cidade e a memória.

Como alternativa para boas práticas que fomentem sua constante mutação, transformando-o em interface comunicacional e instituição social que oferece novas mediações, Montenegro (2019) aponta para a possibilidade de o museu virtual proporcionar a expansão dos universos de seus usuários, proporcionando-lhes o alcance de novas perspectivas, acessíveis por meio das narrativas factuais e da lógica transmidiática, capazes de convocá-los à participação e organizá-los em comunidades. Tal possibilidade poderia, a nosso ver, expandir-se também para a divulgação do patrimônio cultural de um determinado local, com a utilização das mídias digitais móveis como mediadoras sendo capaz de despertar o interesse, o engajamento e a participação dos usuários, locais ou visitantes. Para tanto, consideramos oportuno refletir sobre alternativas e soluções relacionadas às TIC, capazes de auxiliar a hipótese aqui proposta.

### 3.3.2 Mídias digitais móveis e processos de aprendizagem

Santaella (2013) pondera que, mesmo sendo amplamente empregado entre os especialistas em educação, o uso da expressão TIC oculta, por trás de uma suposta generalidade, sutis e importantes distinções que devem ser estabelecidas entre os diversos tipos de tecnologias da informação e comunicação, à medida em que novos modelos educacionais e processos de aprendizagem são introduzidos em cada novo estágio tecnológico. Ao modelo educacional proporcionado pelas mídias digitais, Santaella (2013) associa as expressões “educação on-line” ou ambientes virtuais de aprendizagem (AVA), genericamente conhecidos como *e-learning*.

Diferentemente das mídias massivas, as mídias computacionais permitem que os usuários tenham controle sobre o fluxo de informações, lidem com informações em excesso e descontinuadas, façam parte de comunidades virtuais, articulem ideias de forma muito rápida e desenvolvam o pensamento crítico. (SANTAELLA,2013, p. 230).

A autora destaca, ainda, o incremento recebido pelo *e-learning* com os aparelhos móveis, que inaugurou um novo paradigma, o da *m-learning*, ou educação on-line acrescida de mobilidade. Esse tipo de modelo educacional permite a constante aprendizagem, intensificando a criação e o compartilhamento do conhecimento.

Sobre a utilização de aplicações para dispositivos móveis que visem à eficiência da prática didático-pedagógica, Carvalho (2015) esclarece que o chamado “conectivismo” pode ser considerado como uma nova forma de estar, aprender e interagir, apesar de não constituir,

especificamente, uma teoria. Ao considerar o fato de que temos sempre à mão um *smartphone* ou um *tablet*, a autora sugere que a utilização dos dispositivos móveis no contexto educativo e formativo permite “[...] aprender em qualquer lugar e a qualquer hora, concretizando o *mobile learning* (aprendizagem móvel)”. (CARVALHO, 2015, p. 9).

A educação patrimonial pode valer-se, portanto, da imensa diversidade de aplicações (*apps*), em sua maioria de caráter intuitivo, para, conforme Carvalho (2015), possibilitar a utilização dos dispositivos móveis no contexto didático-pedagógico. A autora apresenta três eixos principais de intervenção para classificar tais soluções, que se estruturam em um contexto educativo e formativo: “sondar e testar”, “representar o conhecimento” e “desafiar a aprender”.

As “sondagens e testagens” induzidas pelas *apps* permitiriam inquirir rapidamente os participantes do processo de aprendizagem “[...] sobre determinada posição ou atitude relativamente a uma temática, evento ou ocorrência. O resultado, visível para todos, é comentado e pode redirecionar a sequência da sessão”. (CARVALHO, 2015, p. 11). Como exemplos de aplicações para tal finalidade, Carvalho (2015) apresenta as seguintes soluções: Kahoot, GoSoapBox, Nearpod, Google Drive (Formulários) e Active Textbook. Tais aplicações, relacionadas à criação dos chamados *quizzes*, valem-se de questionários de múltipla escolha com correção automática, possibilitando a apresentação de um feedback imediato ao usuário e, em alguns casos, uma explicação à resposta dada e um ranking com a lista dos respondentes com melhor pontuação, o que pode gerar alguma “euforia” no participante, proporcionada pela competição e, assim, estimular o seu aprendizado.

Na condição de alternativas para “representar o conhecimento”, as aplicações desenvolvidas para dispositivos móveis podem utilizar, de acordo com Carvalho (2015), apresentações, mapas de conceitos, mapas mentais, nuvens de palavras, histórias em quadrinhos, *digital storytelling* ou *podcasts*. Como soluções disponíveis para as apresentações, a autora se refere aos *apps* Powtoon, Lensoo Create, Educreations, ShowMe, Google Drive (apresentações) e Nearpod (slides). O Cmap Tools, o FreeMind e o Mindmeister são indicados para a criação de mapas de conceitos, constituídos por gráficos que representam conceitos e por linhas rotuladas, que representam as relações entre eles. Para a construção de mapas mentais, uma forma de organizar e representar o conhecimento hierarquizado, é citado o Text2MindMap. As nuvens de palavras, que formam a representação gráfica dos termos dominantes num texto, podem ser construídas com a Tagxedo. Como forma de representar o conhecimento e despertar a criatividade, a autora aponta para a possibilidade de se contar histórias utilizando recursos de vídeos, como no caso da *digital*



*storytelling*, possível de ser produzida com o Tellagami, ou uma história em quadrinhos (HQ), com o Toondoo, bem como uma narrativa em áudio, ou *podcast*, com o Cogi, ou um e-book interativo, com o Calaméo. Para trabalhar textos e imagens, é sugerida aplicação ImageChef.

Como exemplo para a busca do objetivo de “desafiar a aprender”, Carvalho (2015) apresenta o uso do *QR Code*, que fornece um código de barras em duas dimensões capaz de ser lido pelos dispositivos móveis. “É uma forma de demonstrar e esconder. Sabe-se que nos leva a algo, mas à vista desarmada não se sabe aonde. Por outro lado, com esse código que ocupa pouco, pode-se dizer muito!”. (CARVALHO, 2015, p. 12). Dessa forma, a chamada “realidade aumentada” (RA), característica em tal aplicação, seria capaz de enriquecer com informações os objetos que vemos, possibilitando o aumento da percepção e do aprendizado sobre a realidade que nos circunda. Um exemplo de aplicação que permite tal funcionalidade é o Aurasma.

Em outras circunstâncias, atividades realizadas na natureza, em monumentos, em centros históricos, na escola, ou em localidades peculiares, podem ser desenvolvidas, conforme a autora, através de diversos exemplos, tais como a utilização do *geocaching*, com a *app* C: Geo, aprendendo-se a trabalhar com coordenadas inseridas no sistema GPS. Estudos realizados através de cartões digitais (*flashcards*) são apresentados como cada vez mais populares: a aplicação StudyBlue cria os cartões digitais, que podem ser usados em atividades que exercitam a memória, a resposta a questionários ou as revisões. Grupos de trabalho podem ser organizados com o *Team Up*, que permite acompanhar o processo de desenvolvimento de cada grupo. A comunicação on-line com alunos ou com colegas de diferentes instituições, capaz de ajudar a resolver questões pontuais ou a debater aspetos de um projeto, pode ser realizada, conforme a autora, com o Skype, o Google Hangouts ou o Viber. A realização de tarefas habituais numa plataforma de gestão de aprendizagem, que possibilita o agendamento de eventos, a solicitação de tarefas, o envio de feedback, ou seja, a interação de forma síncrona e assíncrona, pode ser obtida com a plataforma Edmodo, versão educativa do Facebook. A aplicação Nearpod integra a possibilidade de criar *quizzes*, exercícios lacunares e sondagens, inserir ou criar apresentações em diferentes formatos.

Por fim, Carvalho (2015) considera a possibilidade de construção de um jogo, ou de uma atividade lúdica, através da aplicação Unity3D, afirmando que o envolvimento que os jogadores experienciam durante o jogo, através de missões, desafios e recompensas que os leva a aprender, fez com que surgisse o termo *gamification* (gamificação). Este conceito parte da aplicação das mecânicas de jogo a outros contextos – inicialmente utilizado em empresas

para envolver clientes e funcionários, foi posteriormente aplicado ao ensino. A plataforma Habitica é apontada como solução para o professor ou o formador “gamificar” as tarefas.

Soluções tecnológicas desenvolvidas para a prática didático-pedagógica em ambientes de aprendizagem podem, portanto, ser utilizadas para o exercício da educação patrimonial, aqui entendida, conforme especificado pelo site do Iphan, como

[..] todos os processos educativos formais e não formais que têm como foco o patrimônio cultural, apropriado socialmente como recurso para a compreensão sócio-histórica das referências culturais em todas as suas manifestações, a fim de colaborar para seu reconhecimento, sua valorização e preservação. Considera-se, ainda, que os processos educativos devem primar pela construção coletiva e democrática do conhecimento, por meio da participação efetiva das comunidades detentoras e produtoras das referências culturais, onde convivem diversas noções de patrimônio cultural. (IPHAN, 2014, recurso on-line).

Dentre as tecnologias mais significativas, quando se pretende ampliar a percepção de um bem cultural, ressaltamos a utilização da RA e o recurso da “informação geolocalizada” que, de acordo com Santaella (2013), é uma tendência dominante na futura evolução da internet. Além disso, percebe-se que soluções lúdicas, baseadas em mecânicas e estratégias dos jogos, são cada vez mais utilizadas e também podem contribuir para a eficácia da educação patrimonial.

A constante evolução tecnológica relativa aos dispositivos móveis tornou acessível, em larga escala, a utilização da RA que, segundo Gomes e Gomes (2015), permite, instantaneamente, a sobreposição, a composição e a visualização de objetos virtuais em ambientes do mundo real. “A RA apresenta amplas possibilidades de interação homem-computador e tem sido utilizada em diversas áreas do conhecimento, nomeadamente na educação”. (GOMES; GOMES, 2015, p. 29).

Os autores destacam os inúmeros sistemas disponíveis para a criação e a visualização de conteúdos em RA, apontando para a plataforma Aurasman como uma solução gratuita e de fácil utilização. Tal recurso seria capaz de contribuir para o aumento do envolvimento e da motivação em ambientes formais ou informais de aprendizagem. Em síntese, a aplicação da tecnologia de RA permite sobrepor informação virtual sobre objetos do mundo real, revelando um “[...] potencial relevante para o desenvolvimento e implementação de abordagens de ensino inovadoras”. (GOMES; GOMES, 2015, p. 30).

A RA é uma variação dos Ambientes Virtuais, também conhecidos como Mundos Virtuais ou Realidade Virtual (RV). As tecnologias de RV procuram a imersão total do utilizador no ambiente sintético. Contrastando

com este conceito, a RA permite que os utilizadores percepcionem o mundo real combinado com objetos virtuais (texto, vídeo, gráficos, cenas ou modelos 3D, dados de georreferenciação, etc.) sobrepostos ao ambiente físico [...]. A RA pode ser visualizada através de dispositivos de RV imersivos como os *Head-mounted displays* (HMD), através da combinação de um computador e de uma *web-cam*, ou através de dispositivos como *smartphones* e *tablets*, também identificados como *see-through devices*. (GOMES; GOMES, 2015, p.30).

Sem pretender substituir o mundo real, a “realidade aumentada” procura suplementá-lo, otimizando sua percepção e possibilitando a interação e a manipulação de objetos virtuais, revelando, assim, um potencial de amplificação da inteligência, da informação e do conhecimento, facilmente aplicável nos mais diversos objetos. De acordo com Gomes e Gomes (2015), existem inúmeras plataformas e sistemas que permitem a realização e a visualização de experiências de RA. Como exemplos para a aplicação dessa tecnologia, os autores elencam a Layar, a Junaio, a Wikitude e a Aurasma.

Aspectos comuns são verificados nesses ambientes, tais como as possibilidades de criar, compartilhar e visualizar conteúdos de RA. A isenção de custos e a exigência de conhecimentos prévios específicos podem ser entraves para utilização de algumas dessas soluções e estudos recentes, em sua maioria focados em atitudes e percepções dos utilizadores em abordagens qualitativas, comprovam que o uso de dispositivos móveis e RA em contextos educacionais, revelam que

[...] os utilizadores demonstram atitudes positivas em relação à aprendizagem mediada por dispositivos móveis e RA [...]; têm melhor desempenho [...] aliado a percepções positivas relativamente à utilidade/satisfação e atitude para utilizar [...]; bem como altos níveis de confiança e satisfação em relação às atividades de aprendizagem propostas e sucesso escolar melhorado [...]. (GOMES; GOMES, 2015, p. 30).

Assim como a RA, a utilização do chamado *geocaching* é um recurso disponível em dispositivos móveis possível de ser aplicado na prática didático-pedagógico e capaz de gerar efeitos positivos para a revelação de locais de importância patrimonial. Tal atividade é realizada em ambientes externos e se configura como uma espécie de “caça ao tesouro”, auxiliado pelo uso do Sistema de Posicionamento Global (GPS), em que o objetivo é encontrar “tesouros” (*caches*) espalhados em diversos lugares. Estes tesouros, chamados de *cache*, não são mais do que “[...] uma caixa que normalmente contém um livro de registos (*logbook*), material de escrita (lápiz ou caneta), objetos simbólicos para troca (porta-chaves,

bonecos, etc.) e informação útil acerca do local/monumento.” (CRUZ; MARQUES, 2015, p. 55).

As *caches* variam em relação ao tamanho e ao tipo, conforme a dificuldade exigida para encontrá-las, além do terreno onde elas se encontram. Para encontrar a *cache* o *geocacher* se orienta pelas coordenadas do GPS e, após atingir, ou não, seu objetivo, registra seus dados em um livro virtual de registros, descrevendo e publicando imagens e comentários sobre a aventura realizada. Como alternativa para o desenvolvimentos do *geocaching*, Cruz e Marques (2015) indicam a utilização da aplicação C:Geo.

### 3.3.3 Gamificação como estratégia de engajamento

Tanto as soluções baseadas em RA, quanto as que utilizam o GPS como referência, são possíveis de serem aplicadas em uma estratégia que envolva a chamada gamificação.

Gamificação (*gamification*) é o termo utilizado atualmente para designar o uso de elementos de jogos (analógicos e digitais) em sistemas e artefatos que tradicionalmente não possuem aspectos ou fins lúdicos. Embora não tenha o intuito de ser um jogo em si, o ato de gamificar pode alterar as relações da experiência do sujeito-jogador com as molduras perceptivas de sua própria realidade imediata. (SANTAELLA; NESTERIUK; FAVA, 2018, p. 9).

O advento da gamificação, assim como os denominados “Jogos Sérios” (*serious games*), que caracterizam a consolidação de uma indústria de jogos voltada para outras finalidades além do entretenimento, são fenômenos que, segundo Domingues (2018), passaram a chamar a atenção no recente contexto de valorização dos jogos digitais, podendo ser considerados como tendências. O autor esclarece que os *serious games* e a gamificação pretendem, por meio de sua aplicação, possibilitar que os usuários se sintam atraídos para executar uma atividade e motivados a realizá-la sem grades dificuldades.

A estratégia de gamificação se relaciona a um processo em que se aplicam elementos lúdicos em contextos que normalmente não se relacionam a jogos. Dessa forma, conceitos e processos associados ao design de jogo, tais como “[...] progressão, organização em níveis, componentes da mecânica de um jogo, dentre outros, são aplicados em produtos – materiais ou imateriais – que não foram estruturados como tal” (DOMINGUES, 2018, p. 13). O autor afirma, ainda, que no sentido oposto do que é proposto pelo processo de gamificação, os *serious games* são objetos lúdicos por natureza que, originalmente estruturados como jogos,

passariam a direcionar elementos próprios de um universo “sério”, em contraposição ao que é lúdico, relacionando-os a esses jogos.

Mesmo considerando que, historicamente, a inserção do conteúdo de educação nos jogos acaba destruindo o que neles é mais precioso, ou seja, sua ludicidade espontânea, e que existe um componente “invasor” não associado ao entretenimento, que passa a fazer parte do jogo, constituído por um objetivo retórico, Domingues (2018) afirma que:

No caso dos *serious games*, os objetivos são todos retóricos, mas distintos, dependendo do tipo de jogo “sério”: no caso dos *games for change*, os objetivos são sociais ou políticos; nos jogos educativos, são objetivos de aprendizagem; os *advergames* possuem objetivos promocionais. Já no caso dos jogos voltados para o entretenimento, os objetivos são menos retóricos e mais intrínsecos: o jogar pelo jogar. (DOMINGUES, 2018, p. 15).

O conceito de gamificação está associado, portanto, ao uso de mecânicas e dinâmicas de jogos para engajar pessoas, resolver problemas e melhorar o aprendizado, motivando ações e comportamentos em ambientes fora do contexto de jogos. Ao suplantar o campo exclusivamente associado ao divertimento, o uso de elementos de jogos analógicos e digitais possibilitam o despertar de impulsos capazes de fazer com que os jogadores executem tarefas de modo mais atraente e com maior motivação. A constatação de que a prática do jogo é um ato voluntário revela a eficácia de tal atividade para direcionar a motivação de quem joga, transformando-a, conforme Domingues (2018), de uma “qualidade extrínseca” em uma “motivação de caráter intrínseco”. Nesse sentido, o design de um jogo desenvolvido com o propósito de uso ou aplicação dos seus elementos, sistemáticas e mecânicas em contextos que o extrapolam, costuma relacionar-se com o potencial de tal estratégia para combinar componentes pedagógicos e de entretenimento, procurando ampliar e aperfeiçoar a experiência do jogador.

Como observado anteriormente, inúmeras soluções atualmente disponíveis para aplicação em processos didático-pedagógicos realizados por intermédio das mídias digitais móveis podem ser utilizadas individualmente, ou em conjunto, proporcionando diversas e variadas abordagens e estratégias, supostamente capazes de estimular a participação e o aprendizado do indivíduo utilizador de tais tecnologias. A educação patrimonial realizada por meio das mídias digitais pode valer-se, portanto, de diversas alternativas para atingir seus propósitos.

Ao objetivarmos a aplicação do conceito de gamificação no contexto do Turismo Cultural Sustentável, consideramos como necessária a melhor definição dos elementos que

compõem um jogo. Schell (2010 apud PEREIRA, 2017), classifica tais elementos por meio de um modelo chamado de Tétrade Elementar, dividindo-os em quatro categorias distintas que mantêm um forte relacionamento entre si, quais sejam:

. “Mecânica”: se refere aos procedimentos e às regras que determinam o que jogadores podem e não podem fazer para alcançar seus objetivos;

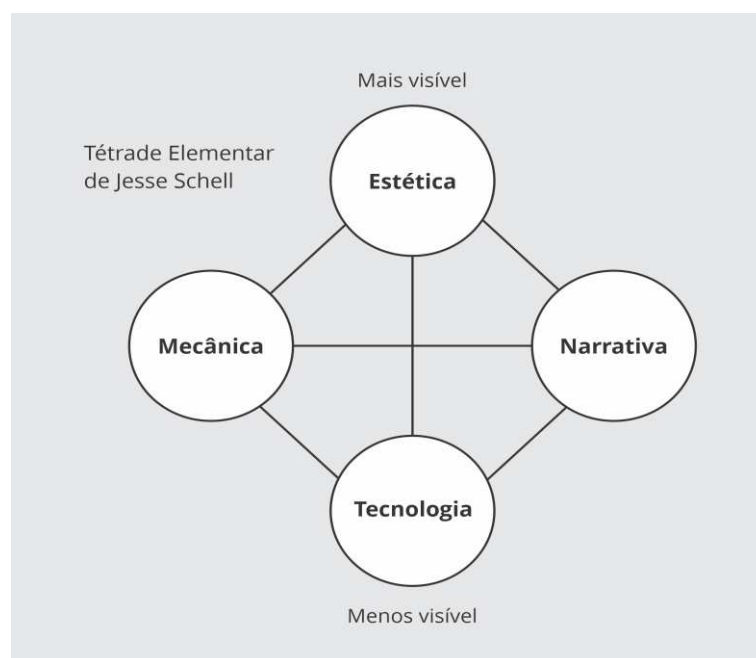
. “Narrativa / História”: trata-se de uma sequência de eventos que ocorrem durante o jogo, que consideram a forma como eles são contados e apresentados aos jogadores. As narrativas podem ser lineares e pré-formatadas, ou ramificadas e emergentes;

. “Estética”: se relaciona mais diretamente com a experiência de um jogador, e apresenta os estímulos que provocam sensações, sendo responsável por reforçar os outros elementos do jogo;

. “Tecnologia”: consiste no meio que propicia a fruição da estética. Juntamente com a mecânica e a narrativa, a tecnologia é um conjunto de materiais e interações que torna o jogo possível.

Segundo Schell (apud PEREIRA, 2017), não existe nenhuma categoria mais importante do que outra. Ao contrário, todas são essenciais para o design de um jogo, exercendo forte influência sobre as demais.

Figura 1 – Modelo Tétrade Elementar de Jesse Schell



Fonte: Adaptada pelo autor a partir de: Repórter UNESP (BRIGO, 2017, recurso on-line).

Busarello (2019) identifica que a estratégia da gamificação pode ser estruturada a partir de cinco tópicos: aprendizagem, motivação e engajamento, narrativa, elementos e mecânica dos jogos. Ao explorar os itens propostos, o autor ressalta que, na relação entre aprendizagem e gamificação, a capacidade motivadora em questão estaria relacionada à diversão. “Muitos dos elementos da gamificação são baseados em psicologias educacionais, gerando outro nível de interesse e uma nova maneira de agrupar elementos de aprendizagem em um ambiente promotor de engajamento e de motivação.” (BUSARELLO, 2019, p. 118).

Como meio para se atingir a motivação e o engajamento na gamificação, o autor afirma que tarefas e ciclos de tarefas curtas e rápidas, em que se busca a sua conclusão com base em tentativa e erro, elevam o nível de habilidade necessária para a sua resolução, possibilitando a orientação para o estabelecimento de um conjunto complexo de regras que envolvem a área cognitiva do indivíduo.

A área emocional, por sua vez, denota a competência do indivíduo e se concentra principalmente nos conceitos de sucesso e fracasso [...]. A sistemática de jogos parte do princípio de que, para aumentar os sentimentos positivos do indivíduo, o sucesso na realização das tarefas deve ser reconhecido de forma imediata pelos jogadores. Do contrário, a realização de tarefas pode contribuir para o aumento da ansiedade do indivíduo. (BUSARELLO, 2019, p. 119).

Busarello (2019) destaca, ainda, a proposta de uma concorrência construtiva, onde as competições são transformadas em experiências divertidas, visando elevar as relações sociais positivas dos participantes e fazendo com que seus resultados não sejam prejudiciais para nenhum deles. Além disso, alerta para a correta utilização de recompensas extrínsecas (premiações) que, ao serem aplicadas como estratégia, podem destruir as motivações intrínsecas, com prejuízo do aspecto motivacional do indivíduo. O autor conclui que as motivações intrínsecas são mais efetivas que as extrínsecas, embora ambas determinem o comportamento dos participantes e, por isso, devem ser consideradas com cautela, sempre atentas aos seguintes elementos: o “desafio” proposto pela dinâmica apresentada, que estará associado à percepção, pelo indivíduo, das partes do sistema utilizado; a “fantasia”, capaz de evocar no participante novas imagens mentais, exteriores à experiência vivenciada e; a “curiosidade”, estimulada pela apresentação de bons níveis de informações complexas em um ambiente excitante.

Quanto à narrativa explorada pela gamificação, Busarello (2019) considera que seu desenvolvimento depende da ação do indivíduo para ser solucionada, que passa a “viver” a história e experimentar uma imersão que o coloca como protagonista, o que contribui para a

construção de histórias participativas, que deverão abranger um personagem realizando ações em algum lugar, respeitando as regras impostas pelo ambiente narrativo.

Em relação aos elementos dos jogos utilizados na gamificação, Busarello (2019) entende que, em qualquer contexto de jogo, o indivíduo assume o papel de um personagem, aceita as regras e procura atingir algum objetivo ao superar determinados obstáculos, o que sugere a contínua sensação de progressão com certas frequências de recompensas. Além disso, destaca-se a possibilidade de recuperação do jogador quando o mesmo comete algum tipo de erro, o que aumenta seu envolvimento a partir de experimentações realizadas sem o sentimento de medo. Por fim, o autor relaciona a mecânica dos jogos utilizada na gamificação à funcionalidade dos mesmos, o que permite a orientação das ações do jogador que, somadas às dinâmicas representadas pela interação do indivíduo com as mecânicas utilizadas, levam à criação de emoções que definem seus elementos estéticos.

Com base nas dinâmicas próprias do jogo, especificadas conforme o modelo proposto por Pereira (2017), bem como nas estratégias apresentadas por Busarello (2019), ressaltamos a definição do conceito de gamificação e sua relação com as diversas atividades humanas, inclusive o turismo cultural.

Uma nova ferramenta emergiu para alterar o paradigma do marketing e dos negócios, designada de *gamification*, termo em inglês, e que tem sido definida como “o uso de elementos e design do jogo em contextos de não-jogo” [...]. A propagação do uso da dinâmica de jogos na sua extensão para problemas reais contribuiu para materializar a ferramenta. Hoje, elementos de mecânica do jogo estão a ser utilizados em diversas áreas: educação, área militar, formação de colaboradores, marketing, ecologia ambiental, campanhas de políticas públicas, programas orientados para a saúde física e turismo [...]. A incorporação dos elementos do jogo como sistemas de pontuação, personificação, regras e recompensas [...], tem vindo a ser aplicada no contexto do turismo e de uma maneira geral numa perspectiva de marketing, já que terá um grande potencial para envolver e influenciar as atitudes e comportamentos dos consumidores. (SOUZA; MARQUES, 2017, p. 774)

Observa-se que “[...] a valorização cultural dos jogos digitais, assim como a conscientização sobre seus benefícios, vem se intensificando nos últimos anos [...]” (DOMINGUES, 2019, p. 11), além disso, destaca-se a afirmação que aponta para os videogames como capazes de desenvolver diversas habilidades cognitivas nos seus jogadores, através de estruturas de narrativas complexas que exigem sofisticação intelectual para a solução de problemas a curto e longo prazos, demandando decisões de nível tático e estratégico. Em uma onda de valorização dos jogos digitais, Domingues (2019) esclarece que,



a partir da consolidação de uma indústria dos jogos voltados para outras finalidades, distintas do puro entretenimento, surgiram as aplicações dos conceitos de “jogos sérios” e, mais recentemente, de gamificação.

Tendo em vista a potencialidade de utilização da gamificação como estratégia para o exercício de boas práticas relacionadas ao turismo cultural, identificamos aspectos próprios da dinâmica dos jogos digitais, tais como a “hipertextualidade” e a “narrativa multiforme” que poderiam associar o comportamento do turista ao de um leitor/jogador que se submete voluntariamente à dinâmica do jogo em busca de novos conhecimentos, que podem ser compartilhados, medidos e comparados com os de outros participantes através de regras pré-estabelecidas.

Com base nas considerações acima expostas, acreditamos que a busca pelo engajamento do viajante relativamente ao que aqui propomos como Turismo Cultural Sustentável pode servir de referência para estratégias a serem adotadas na utilização das mídias digitais móveis como meio de aplicação do conceito de gamificação. Tais estratégias se tornam mais relevantes ao considerarmos as atuais tendências verificadas nos comportamentos do viajante e a crescente resistência dos turistas em relação a anúncios publicitários de massa, o que os torna mais individualistas. Nesse sentido, observa-se uma ineficácia do marketing pensado para atingir o público em massa, “[...] impondo-se um marketing mais direcionado para nichos de mercado, cada vez mais específicos, e que procure envolver os consumidores com as marcas, experiências, produtos e serviços”. (SOUZA; MARQUES, 2017, p. 780).

Partindo da revisão de literatura sobre a gamificação na perspectiva dos problemas de sustentabilidade no turismo, Souza e Marques (2017) concluem que a mesma ainda é muito escassa. Os autores consideram a possibilidade de identificação de outras contribuições potencialmente transferíveis e eficazes ao se pretender a transformação de atitudes em comportamentos. Destaca-se, ainda, a necessidade de estudos que não se limitem a replicar boas práticas de gamificação na resolução de problemas de sustentabilidade e mudança comportamental.

Propostas de uso da gamificação associada à atividade turística devem considerar, portanto, benefícios, desafios e riscos associados, também, à tecnologia, ao design e ao marketing. Além disso, Souza e Marques (2017) afirmam a necessidade de se analisar, explicitamente, “[...] tensões entre o curto e o longo prazo, particularmente importantes (e incontornáveis) quando o propósito é influenciar comportamentos complexos relacionados com a sustentabilidade (SOUZA; MARQUES, 2017, p. 787).

Objetivando a prática do Turismo Cultural Sustentável, destacamos, acima, a influência que as TIC – especialmente representadas pelas mídias digitais móveis – possuem sobre novos comportamentos quando nos referimos à atividade turística relacionada ao patrimônio cultural. A nosso ver, tais comportamentos devem ser capazes de propor alternativas a práticas consideradas questionáveis quando refletirmos sobre seus possíveis impactos, como no caso do chamado turismo de massa.

Em busca de iniciativas inovadoras atreladas às possibilidades oferecidas pelo avanço tecnológico, concluímos que a utilização das diversas soluções atualmente disponíveis – em especial a RA, as ações baseadas em geolocalização e a aplicação do conceito de gamificação relacionado à atividade turística – como estratégias capazes de estimular boas práticas que contribuam para uma possível mudança de comportamento dos viajantes está diretamente associada ao que anteriormente consideramos como “literacia turística”, oferecendo estímulos capazes de gerar o engajamento necessário para a valorização das identidades peculiares das regiões visitadas, corroborando a importância de ações voltadas para a afirmação do conceito de Turismo Cultural Sustentável.

No capítulo anterior, procuramos associar definições de literacia digital a boas práticas condizentes ao turismo cultural, refletindo sobre a proposição de ações relacionadas à “literacia turística”. Constatamos que tal proposta está vinculada à ideia de alfabetização midiática e informacional, supostamente capaz de oferecer o discernimento crítico necessário para o consumo, a produção e o compartilhamento de informações relativas à atividade turística e, por extensão, ao patrimônio cultural no ambiente digital. Além disso, verificamos que seus objetivos passam pela afirmação da diversidade e da valorização do que é próprio de cada local, que deverá ser propagado, de forma democrática e acessível, com foco no conceito de sustentabilidade.

Diante das mais diversas aplicações (*apps*) utilizadas atualmente como recurso de comunicação e informação, destaca-se a relevância que o aparato tecnológico possui quando analisamos a escolha de um destino turístico, o que possibilita uma espécie de “antecipação de experiências” em função do grande volume de informações disponíveis. Após verificarmos as possibilidades de utilização das mídias digitais móveis em processos e práticas didático-pedagógicas que visam o fomento do turismo cultural e sustentável, apresentamos, a seguir, referenciais teóricos que refletem sobre políticas públicas e ações da iniciativa privada voltadas para a afirmação do patrimônio histórico e cultural de um destino, baseadas no conceito de “Destino Turístico Inteligente”. Em seguida, procuramos contextualizar as políticas públicas voltadas para a cultura e o turismo em Juiz de Fora, diante das diretrizes

estaduais e nacionais, além de identificar processos que originaram a constituição do patrimônio cultural da cidade, ressaltando características e peculiaridades locais.

#### **4 POLÍTICAS PÚBLICAS DE CULTURA E TURISMO NA FORMAÇÃO DO PATRIMÔNIO CULTURAL DE JUIZ DE FORA**

Com base nas reflexões anteriormente apresentadas, em que constatamos a utilização de aplicações desenvolvidas para dispositivos móveis como suporte do processo de educação patrimonial, partimos para o exame de estudos relativos ao uso das TIC como recurso auxiliar de políticas públicas relacionadas ao patrimônio cultural e ao turismo sustentável. Buscamos, com isso, identificar contribuições capazes de apontar alternativas que incentivem boas práticas relacionadas ao Turismo Cultural Sustentável. Para tanto, iniciaremos o presente capítulo destacando a proposta de Martins (2020), que associa o conceito de “Destinos Turísticos Inteligentes” a políticas públicas capazes de contribuir para sua efetiva estruturação e desenvolvimento. Além disso, procuramos relacionar aspectos da gestão pública do turismo e da cultura na cidade de Juiz de Fora, Minas Gerais, Brasil, às políticas implementadas em âmbitos estadual e federal.

Em seguida, apresentamos propósitos do *Plano Municipal de Turismo de Juiz de Fora*, publicado em dezembro de 2020, evidenciando particularidades do município que apontam para a sua percepção, também, como destino turístico cultural. A partir da exposição do processo histórico que influenciou a consolidação atual do espaço urbano e as manifestações socioculturais identitárias da cidade, são ressaltadas, com base nos estudos de Reis (2015), características relevantes que contribuíram para a constituição do patrimônio cultural juiz-forano, com destaque para as peculiaridades marcadas por interesses e ações que determinaram o tombamento ou o registro dos bens materiais e imateriais listados pela agência reguladora do patrimônio local.

As informações descritas neste capítulo pretendem embasar o desenvolvimento de uma aplicação para dispositivos móveis com vistas à divulgação de informações sobre o patrimônio cultural de Juiz de Fora, proposta no capítulo seguinte, cujos fundamentos são amparados pelas considerações expostas ao longo do presente estudo.

##### **4.1 DESTINOS TURÍSTICOS INTELIGENTES E POLÍTICAS PÚBLICAS**

O conceito de “Cidade Inteligente” abrange, conforme ressaltado por Martins (2020), implicações nas áreas de governança, planejamento participativo, produtividade, qualificação da mão de obra, vantagens competitivas, inovação, mobilidade, infraestrutura, qualidade de vida, gestão e sustentabilidade. Com a necessidade do setor de turismo se adaptar a boas práticas que contribuam para a vantagem competitiva dos destinos, com ênfase no uso de um

conjunto de tecnologias modernas capazes de auxiliar ações em prol do desenvolvimento sustentável, surge o conceito de “Destino Turístico Inteligente” (DTI). O adjetivo inteligente estaria relacionado, portanto, à capacidade do destino em inovar, ou seja, elaborar novas soluções para problemas existentes e aprimorar processos através da desburocratização. Considera-se, contudo, que apenas o uso intensivo das TIC não garante a introdução da capacidade de “inteligência”. Não obstante, um destino turístico passa a ser considerado inteligente ao constituir um espaço inovador – cuja referência é o território – e uma infraestrutura tecnológica de vanguarda, comprometida com fatores culturais, socioeconômicos e do meio ambiente.

Martins (2020) salienta a necessidade de os projetos de destinos turísticos inteligentes serem concebidos de forma colaborativa entre a iniciativa pública, o setor privado, os turistas, os cidadãos e as entidades de educação e pesquisa, em que a convivência entre os diversos atores passa a ser um elemento-chave. Iniciativas que visem tais objetivos deverão envolver, dessa forma, as implicações promovidas no destino turístico, que passará a ser compreendido além de sua delimitação geográfica, considerando-se as relações dinâmicas entre oferta/produtor e demanda/consumidor que agregam serviços e atrativos.

Para que, de fato, um destino turístico torne-se inteligente, todos os recursos e componentes necessários (território, tecnologia, mão de obra, serviços, entre outros) devem ser gerenciados a partir de uma visão sistêmica que conecte todas as partes e que entenda que o turismo envolve também, a priorização de outros setores, econômico, ambiental, cultural e social. Essa gestão necessita ser planejada a partir de uma liderança legítima que integre todos os atores e deve fazer uso de metodologias, ferramentas e tecnologias inovadoras para otimizar recursos, aumentar eficiência e agregar valor. (MARTINS, 2020, p. 31).

Como fatores determinantes da competitividade de um destino turístico, destacamos, conforme defendido pela autora, a necessidade de adoção de um modelo que oriente a ordenação do seu desenvolvimento, bem como de políticas públicas capazes de assegurar suas vantagens competitivas. Martins (2020) ressalta a importância do uso intensivo de tecnologia, responsável pela geração de um grande volume de dados que deverão ser processados em tempo real, em um dinamismo de integração e troca, com o uso de análises complexas, modelagem, otimização e visualização capazes de embasar a tomada de decisões.

A utilização das TIC como parâmetro para a gestão de destinos turísticos permite ao gestor conhecer e interpretar o comportamento dos turistas e tomar decisões mais assertivas. Seu planejamento deverá, portanto, ser pautado por estratégias relacionadas à formação de

parcerias, alianças, redes e fluxos de informação, além de tarefas complexas que envolvem a presença de tecnologia, inovação, capital social, capital humano e liderança, em que a gestão de um destino configura-se como base para o desenvolvimento sustentável da atividade turística. Martins (2020) apresenta como fundamental o diálogo participativo entre os atores envolvidos na gestão, considerando que seu sucesso depende menos de conquistas tecnológicas e, mais, de interconexão, sincronização e uso coordenado das mesmas, sendo atribuição dos gestores a integração dos principais componentes de inteligência, além da sua interoperabilidade e interconexão.

Ao se referir a Kazak e Buchatsky (2018 apud MARTINS, 2020), a autora expõe a necessidade de a “indústria turística” valer-se das mais recentes tecnologias para atrair e reter turistas. Tais tecnologias seriam capazes, dessa forma, de aumentar o volume e a qualidade dos serviços prestados, em que “[...] eficiência organizacional, rapidez na tomada de decisões e resposta às necessidades do cliente [...] permitem desenvolver um produto turístico adaptativo e universal, direcionado e com orientação personalizada” (KAZAK; BUCHATSKIY, 2018 apud MARTINS, 2020, p. 32). Objetivando o desenvolvimento de um adequado gerenciamento dos destinos turísticos, Martins (2020) propõe um conjunto de benefícios encontrados na literatura por ela pesquisada, destacando os seguintes pontos: eficiência; criação de valor; aumento da vantagem competitiva; melhoria da qualidade de vida da comunidade e das experiências turísticas; compreensão do comportamento dos turistas; tomada de decisões mais assertivas; desenvolvimento sustentável do setor turístico; desenvolvimento tecnológico, econômico e social e, por fim; fidelização dos clientes.

Como forma de minimizar efeitos negativos que o uso das TIC pode, porventura, acarretar, tais como a perda de privacidade, os altos custos, o elemento surpresa dos destinos, o marketing invasivo e a sobrecarga de informações, Martins (2020) ressalta a importância do direcionamento de foco para ações que valorizem o cidadão, com a melhoria dos serviços e da qualidade de vida, tendo como referência a sustentabilidade, a inovação e a governança, com a criação de um ambiente em que se destaca

[...] a importância da gestão pública e do Estado na elaboração e condução de políticas públicas que visem amenizar os efeitos negativos [...] e, além disso, ressalta-se a capacidade da administração pública de reunir diferentes atores, cada um com seus interesses, e a legitimidade do Estado como [...] ator que visa, única e exclusivamente, o bem-estar da sociedade. (MARTINS, 2020, p. 33).

A autora cita a Espanha como referência para o setor de turismo, bem como para a temática dos destinos turísticos inteligentes, e apresenta como pioneira a norma espanhola UNE 178501, aprovada em 2016, cujo objetivo é melhorar a qualidade, a sustentabilidade e a acessibilidade universal na gestão dos destinos. A publicação da norma procura estabelecer mecanismos que pretendem aumentar a competitividade dos destinos com a incorporação da inovação e da tecnologia nos serviços oferecidos, além de especificar os requisitos de um sistema de gestão de um DTI. A flexibilidade do sistema proposto é apontada, então, como garantia de sua possível aplicação em qualquer destino turístico.

O citado sistema se difere dos demais por ter sua organização definida por um “Ente Gestor” do destino, entidade local e territorial que governa e gere um destino turístico inteligente, estabelecendo, mantendo e melhorando o sistema de gestão, que deverá se fundamentar em um ciclo de melhoria contínua, resumido nos seguintes processos, conforme Martins (2020):

- . “Planejamento”: estabelecimento de indicadores, objetivos, metas e planos de ação;
- . “Implementação”: implementação dos planos de ação;
- . “Verificação”: comparação dos resultados obtidos com as políticas e objetivos definidos anteriormente e, por fim;
- . “Ação”: tomada de ações que visem a melhoria contínua do sistema.

Após a definição do Ente Gestor, de acordo com o trâmite e as exigências previstas pela norma UNE 178501, inicia-se o planejamento do sistema de gestão a ser implementado, que objetiva o conhecimento capaz de prepará-lo para situações que ofereçam riscos. A gestão deverá acompanhar os níveis de satisfação do turista e do residente, utilizando a tecnologia e as redes sociais como meios adequados para a captação de tais informações. Destacam-se, ainda, duas práticas relacionadas à melhoria constante do sistema de gestão, sendo a primeira relativa a uma auditoria interna para aferir a eficácia do sistema e seus reflexos sobre os agentes turísticos do destino, incluindo os turistas. A segunda prática corresponde a revisões do sistema de gestão que, assim como no caso da auditoria, deverá ser realizada em intervalos planejados.

Conforme o exposto por Aenor (2016, apud MARTINS, 2020), o sistema de gestão a ser implementado deverá seguir as seguintes diretrizes:

- . “Gestão aberta e participativa”: capaz de proporcionar a integração do tecido turístico local para a formulação e o desenvolvimento das ações e tomadas de decisões, além de orientar o cidadão e receber seu apoio através da sensibilização e participação social;

. “Gestão transversal e coerente”: responsável pela coordenação – de modo eficiente, em parceria com outras instâncias e propostas –, pela elaboração de planos e a definição de procedimentos;

. “Gestão transparente”: deverá desenvolver uma comunicação ativa, utilizando linguagem e canais de comunicação acessíveis, valendo-se das TIC e das redes sociais para a difusão dos planos e objetivos do destino, das informações institucionais e organizacionais, além da gestão financeira ou normativa e, por fim;

. “Gestão responsável e controlada”: responsável pela execução de um mecanismo de controle, melhoria e continuidade de suas ações, fomentando a eficácia e a eficiência na otimização dos recursos.

A referência à norma espanhola serve de base para a análise proposta por Martins (2020), que visa ao levantamento das atuais políticas públicas brasileiras de turismo, com destaque para as seguintes ações:

. *Programa de Regionalização do Turismo*: executado em âmbito territorial, é resultante de um processo de planejamento descentralizado e compartilhado em busca do desenvolvimento turístico no país. Integrante do *Plano Nacional de Turismo (PNT)* 2013/2016, a política de regionalização também foi assegurada nos princípios que nortearam o PNT atual, cujo horizonte compreende os anos entre 2018 e 2022. O *Programa de Regionalização do Turismo* tem como principal objetivo o suporte à estruturação dos destinos, à gestão e à promoção do turismo. Foi iniciado em 2003 e lançado no ano de 2004, embasado por recomendações da Organização Mundial de Turismo (OMT) focadas no desenvolvimento regional;

. *Mapa do Turismo Brasileiro*: responsável pela materialização das estratégias de mapeamento e categorização do PNT, o Mapa é capaz de fornecer mais insumos aos gestores públicos e orientar as tomadas de decisões, tornando-as mais assertivas e esclarecidas relativamente às peculiaridades dos destinos turísticos brasileiros. A categorização dos municípios e regiões é feita em níveis, de acordo com o estágio de desenvolvimento em que eles se encontram. Dessa forma, as categorias municipais indicam o nível de atratividade, gestão e organização do setor como meio de aferir o desenvolvimento turístico. No âmbito regional, indica o nível de desenvolvimento a partir da ponderação dos dados dos municípios, somado ao fator de cooperação entre os mesmos. Atualizado em 2019, o Mapa é composto, atualmente, por 2.694 municípios, divididos em 333 regiões turísticas, e seu acesso é



disponibilizado por meio do site *Mapa do Turismo 2019/2021*<sup>9</sup>. A indicação dos municípios é feita pelos órgãos estaduais de turismo em conjunto com as Instâncias de Governança Regional;

. *Política Nacional de Turismo*: conjunto de leis e normas direcionadas para o planejamento e ordenamento do setor, conforme as diretrizes do *Plano Nacional do Turismo*. É regulamentada pela Lei nº 11.771, de 17 de setembro de 2008, voltada para o planejamento e o ordenamento do setor, disciplinando, também, a prestação de serviços turísticos, o cadastro, a classificação e a fiscalização dos prestadores de serviços para o setor. Ressalta-se, ainda, que a referida lei “[...] estabelece como função do Ministério do Turismo o planejamento, a fomentação, a regulamentação, a coordenação e a fiscalização da atividade turística, bem como a promoção e divulgação do turismo em âmbito nacional e internacional” (MARTINS, 2020, p.58);

. *Instâncias de Governança Regional – IGR*: definidas como organizações que envolvem a participação do poder público e dos atores privados representantes dos municípios que compõem uma região turística, têm como meta coordenar o *Programa de Regionalização do Turismo* em âmbito regional e desempenham um papel estratégico e inovador, voltado para a “[...] articulação de atores públicos, privados, sociais e do terceiro setor que objetivam a proposição, a análise, a coordenação e o monitoramento de políticas, planos, projetos e ações para o desenvolvimento sustentável do turismo” (MARTINS, 2020, p.60). As IGR baseiam-se na descentralização proposta pela regionalização, na gestão democrática e na participação social que definem prioridades para a coordenação das decisões, o planejamento e a execução do processo de desenvolvimento turístico regional.

Por fim, Martins (2020) destaca o *Plano Nacional de Turismo 2018/2022*, que possui como diretrizes o fortalecimento da regionalização do turismo, a melhoria da qualidade e da competitividade no setor e o incentivo à inovação, com a promoção da sustentabilidade. Além disso, a autora enfatiza a importância do *Programa Nacional de Acesso ao Ensino Técnico e Emprego (Pronatec)*, implementado pelo Governo Federal e executado pelo Ministério da Educação, cujo objetivo é ampliar a oferta de cursos de educação profissional e tecnológica por meio de programas, projetos e ações de assistência técnica e financeira.

Martins (2020) propõe, então, a criação de um modelo de análise da situação turística atual dos municípios brasileiros, tendo em vista a implementação de políticas públicas de

---

<sup>9</sup> *Mapa do Turismo 2019/2021*. Disponível em: <http://www.mapa.turismo.gov.br>. Acesso em: 14 jun. 2021.

turismo e o conceito de “Destino Turístico Inteligente”, confirmando a estreita relação entre ambos. A autora ressalta a complexidade da atividade turística, que envolve diversos atores e que passa, atualmente, por grandes mudanças, demandando ações voltadas para a inovação, capazes de tornar os destinos mais competitivos e eficientes, além de oferecer a possibilidade de adaptação às transformações tecnológicas, e de comportamento, que vêm modificando o perfil dos turistas, considerados cada vez mais exigentes, em busca de alternativas que não se limitem aos atrativos naturais e culturais dos destinos turísticos.

Em 2020, o ranking *Connected Smart Cities* classificou Juiz de Fora como a 35ª cidade entre as 100 mais “inteligentes” do Brasil, e terceira no estado de Minas Gerais. Como "Conceito de Conectividade" o estudo considerou a relação existente entre os setores de mobilidade e acessibilidade, meio ambiente, urbanismo, tecnologia e inovação, saúde, segurança, educação, empreendedorismo, energia, governança e economia. "O conceito de smart cities considerado entende que o desenvolvimento só é atingido quando os agentes de desenvolvimento da cidade compreendem o poder de conectividade entre todos os setores." (URBAN SYSTEMS, 2020, p. 3). Além disso, a análise leva em conta a importância da sustentabilidade econômica como base da sustentabilidade ambiental e social.

Nota-se, de acordo com as considerações acima observadas, que a participação democrática no processo de formação de uma rede caracterizada pela troca de informações e pela facilitação de processos comunicacionais – cada vez mais impulsionadas pelas TIC – requer meios que facilitem a interação entre pessoas e dispositivos tecnológicos. Como descrito no capítulo anterior, tal interação é marcada, atualmente, pela comunicação ubíqua e pervasiva aliada à mobilidade proporcionada pelos dispositivos móveis. Esse processo vem transformando as relações humanas com o espaço físico, permitindo o surgimento de um ambiente híbrido, em que o meio virtual também atua sobre a percepção do indivíduo, sendo capaz de fornecer informações e permitir interações homem/máquina e entre grupos sociais.

Dessa forma, a necessidade de acesso ao que anteriormente descrevemos como “literacia turística”, inclusiva e acessível, capaz de possibilitar a aquisição de competências relacionadas à combinação de conhecimentos, torna-se fundamental e proporciona a leitura crítica e a produção criativa de conteúdo. Percebemos, portanto, que, ao avaliarmos a utilização das TIC como recurso para a educação patrimonial, torna-se crucial um ambiente inovador, caracterizado pela implementação de políticas públicas comprometidas com a gestão participativa e iniciativas privadas capazes de contribuir para boas práticas relacionadas ao desenvolvimento sustentável, em que os fatores culturais, socioeconômicos e do meio ambiente devem ser igualmente respeitados.

Com vistas às considerações expostas, nas quais identificamos a relevância dos atuais recursos tecnológicos no contexto dos chamados “Destinos Turísticos Inteligentes”, além da necessidade de implementação de políticas públicas assertivas, aliadas à participação democrática dos diversos atores envolvidos e seus respectivos interesses relativos ao patrimônio cultural e ao turismo sustentável, ressaltamos a importância da atuação do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico (Iphan) como responsável pela preservação e divulgação do patrimônio material e imaterial no Brasil.

O Iphan passa, atualmente, por um embate frente a interesses econômicos, induzido pelas atuais políticas públicas implementadas no país, em que disputas entre órgãos de proteção do patrimônio cultural e o mercado da construção civil e do turismo são vistas pelo governo como um entrave para a conclusão de obras. Além disso, percebe-se o questionamento, por parte de entidades e profissionais do setor, relativamente à competência de profissionais nomeados como responsáveis pela gestão dos órgãos de preservação.

Tais questionamentos se estendem para o órgão regulador do patrimônio cultural de Minas Gerais, o Instituto Estadual do Patrimônio Histórico e Artístico de Minas Gerais (Iepha). Não obstante, o estado que é constituído por 853 municípios, possui, atualmente, mais de 700 fundos municipais do patrimônio cultural, ao passo que existem apenas 300 fundos municipais de cultura. Além disso, 62% do patrimônio cultural do país encontra-se em Minas Gerais e 75% das pessoas que circulam pelo estado, sejam turistas mineiros ou de outras localidades, o fazem para conhecer ou revisitar o seu patrimônio cultural, sendo que 45% se interessam mais pelo patrimônio arquitetônico e as paisagens naturais, e 30% por sua gastronomia<sup>10</sup>.

Estimulado pelas diretrizes do governo federal, Minas Gerais se destaca como referência na implementação do *Plano de Regionalização do Turismo*, e possui, atualmente, 44 Instâncias de Governança Regional (IGR) – circuitos turísticos – englobando 514 municípios. Os circuitos turísticos atuam como executores, interlocutores e articuladores da descentralização e da regionalização do turismo no estado, observada a política estadual de turismo, nos termos da Lei nº 22.765, de 20 de dezembro de 2017. Conforme definido pelo Decreto Nº 47.687, de 26 de julho de 2019, os circuitos turísticos são integrados por municípios de uma mesma região com afinidades culturais, sociais e econômicas, que se unem para organizar, desenvolver e consolidar a atividade turística local e regional, de forma

---

<sup>10</sup> Conforme descrito, em 23 de junho de 2020, pelo atual secretário de cultura do estado. Disponível em: <https://www.facebook.com/IAB.MG/videos/275893733866287/>. Acesso em: 14 jun. 2021.

sustentável, regionalizada e descentralizada, com a participação da sociedade civil e do setor privado.

Juiz de Fora integra o Circuito Turístico Caminho Novo, que reúne, ainda, os municípios de Belmiro Braga, Santos Dumont, Matias Barbosa, Mercês, Simão Pereira e Santana do Deserto. Nesse contexto, a cidade apresenta, atualmente, uma estrutura administrativa na qual se insere uma autarquia responsável pela política cultural, a Fundação Cultural Alfredo Ferreira Lage (Funalfa). Considerada como um aspecto do pioneirismo empreendedor atribuído à cidade, a efetivação do órgão representou a criação da primeira fundação municipal responsável por cultura a ser criada no estado de Minas Gerais. Regulamentada em 14 de dezembro de 1978, começou a atuar, efetivamente, em 1º de janeiro de 1979.

De acordo com as informações divulgadas pela Prefeitura de Juiz de Fora em seu site institucional<sup>11</sup>, a Funalfa também responde pela administração de espaços de grande importância para a paisagem urbana e a dinâmica cultural de Juiz de Fora, tais como: a Biblioteca Municipal Murilo Mendes, o Centro Cultural Bernardo Mascarenhas (CCBM), o Museu Ferroviário de Juiz de Fora, o Anfiteatro João Carriço, o Centro Cultural Dnar Rocha e o Centro de Artes e Esportes Unificados (CEU/Zona Norte). Também cabe à Funalfa gerenciar a Lei Municipal de Incentivo à Cultura (Lei Murilo Mendes) – outra iniciativa associada ao pioneirismo relacionado à cidade – que, tendo sido implementada na década de 1990, tornou-se a primeira lei de incentivo cultural a ser criada no interior do Brasil, destinando recursos necessários à realização dos projetos aprovados. Além disso, o órgão tem como atribuição secretariar as atividades do Conselho Municipal de Cultura (Concult) e do Conselho Municipal de Preservação do Patrimônio Cultural (Comppac).

O *Índice de Cidades Empreendedoras 2020* aponta Juiz de Fora como a cidade de pior indicação entre as 100 maiores do Brasil no quesito ambiente regulatório. Parte desse problema pode ser associado ao insuficiente emprego de tecnologia em procedimentos administrativos. Outro fator relevante é o marco regulatório local, com um elevado número de leis relativas a determinadas atividades e a falta de regulamentação de outras, além da necessidade de regulação do uso e ocupação do solo. No citado índice, a cidade aparece na quarta posição quando o quesito passa a ser capital humano, o que demonstra baixa utilização da mão de obra qualificada nos empreendimentos locais.

---

<sup>11</sup> Portal PJF / Funalfa. Disponível em: [https://www.pjf.mg.gov.br/administracao\\_indireta/funalfa/index.php](https://www.pjf.mg.gov.br/administracao_indireta/funalfa/index.php). Acesso em: 14 jun. 2021.

Após o declínio da cultura cafeeira que impulsionou a industrialização da cidade até a década de 1930, Juiz de Fora presenciou a degradação ambiental e a fragmentação do setor rural, com reduzida competitividade do setor industrial, economia de baixa complexidade e um entorno constituído por cidades com índices de renda reduzidos. O padrão de empregos observados atualmente na Zona da Mata mineira – da qual Juiz de Fora é considerada cidade polo –, bem como na região do Campo das Vertentes – também influenciada diretamente pelos aspectos econômicos da cidade –, são concentrados em poucos setores, em que se destacam a indústria em geral, os de alimentos, confecção e móveis, exigindo, em sua maioria, média qualificação profissional. Por outro lado, Juiz de Fora faz parte de uma região que possui expressivas instituições de ensino e pesquisa, com potencial de articulação para fazer com que a inovação, auxiliada pelo uso das TIC, passe a ser uma estratégia competitiva.

A atual administração municipal, por meio da Secretaria de Desenvolvimento Sustentável e Inclusivo, da Inovação e Competitividade – Sedic –, propõe como desafio relativo ao desenvolvimento econômico sua transformação em referência nacional no setor de saúde, em polo nacional de pesquisa e produção de energias renováveis, sua reinserção competitiva em segmentos produtivos tradicionais do mercado brasileiro e internacional, além de projetar Juiz de Fora como polo internacional da economia criativa e consolidar sua condição de polo educacional. Relativamente ao setor cultural, o que se propõe é a criação de um comitê transversal capaz de afirmar a condição de polo internacional da economia criativa da cidade. A Secretaria de Turismo – Setur - e a Fundação Alfredo Ferreira Lage – Funalfa - são indicadas como responsáveis por um diagnóstico capaz de definir os principais desafios e as possíveis soluções a serem encaminhadas.

A recém-eleita administração municipal recriou, em janeiro de 2021, uma secretaria específica para o setor de turismo, que herdou o recém-publicado *Plano Municipal de Turismo de Juiz de Fora*, lançado em dezembro de 2020. O trabalho de desenvolvimento do Plano foi elaborado desde 2011 com a colaboração dos órgãos gestores das políticas públicas voltadas para o setor, bem como das organizações privadas que nele atuam. Seu processo de elaboração contou com a mobilização da sociedade por meio de reuniões periódicas e sistemáticas que, segundo o documento, visaram propiciar a construção coletiva e colaborativa do conteúdo publicado.

Como exemplo das entidades que contribuíram para a formulação do documento, constam: o Conselho Municipal do Turismo (Comtur); a Prefeitura Municipal, através da antiga Secretaria de Desenvolvimento Econômico, Turismo e Agropecuária (Sedeta); o Juiz de Fora e Região Convention & Visitors Bureau; o Departamento de Turismo da

Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF); a Associação Brasileira de Bares e Restaurantes (Abrasel / Regional Zona da Mata); a Fundação Cultural Alfredo Ferreira Lage (Funalfa) e; o Polo Ecológico e Gastronômico do Rio do Peixe, dentre outras.

O *Plano Municipal de Turismo de Juiz de Fora* tem como finalidade discutir e definir estratégias para o turismo local por meio de ações no curto, médio e longo prazos, em sintonia com os planos e políticas do setor nos âmbitos estadual e federal, visando ao fortalecimento da regionalização da atividade turística.

Neste sentido, o [...] documento configura-se como um instrumento de planejamento e controle da gestão do turismo local e busca, a partir dos seus eixos estruturantes, programas e ações, o desenvolvimento local e regional competitivo, sinérgico, sustentável e integrado. Espera-se, também, projetar o turismo no município para o futuro, resultado do fortalecimento da gestão compartilhada, contribuindo para a consolidação do município e região como um destino turístico de referência pelo êxito político, econômico, social, cultural e ambiental. (PLANO MUNICIPAL DE TURISMO DE JUIZ DE FORA, 2020, p. 15).

O documento menciona o impacto da pandemia da Covid-19 sobre o setor de turismo, não apenas em Juiz de Fora, mas em todo o mundo, o que exige planos e ações para a sua recuperação. Para tanto, considera a viabilidade das proposições apresentadas de acordo com as possibilidades de ação, tendo em vista as condições de segurança sanitária. Salienta, ainda, que o novo cenário não impede a sua execução, apesar de exigir cuidados que não haviam sido previstos e que passam a ser importantes para o bem-estar de turistas e residentes. Afirma, por fim, que mesmo neste momento, um plano de ações conjuntas se mostra relevante para o levantamento dos problemas, para o estabelecimento de prioridades e para a execução de ações capazes de alcançar os resultados esperados.

Procurando resumir, inicialmente, o atual contexto do setor e as ações nos âmbitos estadual e federal, o plano destaca observações relativas às características do município. Em seguida, apresenta um diagnóstico cujo objetivo é conhecer a realidade do turismo local, de modo a tornar disponíveis informações relevantes, capazes de subsidiar a proposição de medidas para o seu desenvolvimento. Para tanto, foram analisados diversos aspectos, tais como os econômicos, os sociais, os culturais, os ambientais e os da infraestrutura geral do município. Também foram considerados o “[...] apoio à atividade turística, a infraestrutura turística especificamente, os atrativos turísticos, bem como o perfil da demanda turística, a governança, a promoção e a comercialização”. (PLANO MUNICIPAL DE TURISMO DE JUIZ DE FORA, 2020, p. 37).

A etapa de diagnóstico proposta pelo Plano foi concluída com a estruturação de uma Matriz SWOT<sup>12</sup>, que apresentou pontos fortes, pontos fracos, oportunidades e ameaças relativas a cada aspecto estudado. A partir do levantamento do diagnóstico, o documento apresenta um prognóstico de ações estruturadas com foco nas características identificadas como “identitárias” da cidade, quais sejam:

1. Cidade Imperial: origem no Caminho Novo; produção cafeeira; imigração; industrialização; transportes; pioneirismo; família Real em Juiz de Fora. [...] 2. Raízes Étnicas: portugueses, africanos, alemães, italianos, sírios e libaneses. [...] 3. Centro Comercial: vocação comercial desde o Império; galerias e shoppings. [...] 4. Vanguarda: saúde, educação, diversidade, cultura, entretenimento. (PLANO MUNICIPAL DE TURISMO DE JUIZ DE FORA, 2020, p.75).

Como objetivo principal, o Plano pretende o fomento do turismo local a partir de suas características identitárias, possibilitando a prática do chamado “turismo de experiência”, capaz de fazer do município um destino turístico de referência e atratividade regional, com altos valores comerciais e simbólicos. Além disso, objetiva a criação e a manutenção de uma estrutura para a captação de recursos externos e investimentos, a criação e qualificação de produtos turísticos, bem como o desenvolvimento de estratégias de estímulo e apoio à sua promoção e comercialização. O levantamento e sistematização de informações devem orientar, portanto, a tomada de decisões, a implantação de um sistema de governança local, o aumento da captação de turistas e do período de permanência dos mesmos, de acordo com os segmentos prioritários e secundários.

Como segmentos turísticos prioritários a serem explorados pelo município, o documento identifica:

- . *Negócios e Eventos;*
- . *Compras, e*
- . *Cultural e Gastronômico.*

Como segmentos potenciais:

- . *Esportes e Aventura;*
- . *Zona Rural, e*

---

<sup>12</sup> A matriz SWOT, também conhecida como matriz FOFA, é uma ferramenta gerencial que examina o ambiente interno e externo de uma organização buscando encontrar oportunidades de melhoria e otimização do desempenho. Disponível em: <https://www.euax.com.br/2020/03/matriz-swot/>. Acesso em: 14 jun. 2021.

. *Turismo Associado a Serviços de Saúde.*

Tendo como referência as metas e os eixos estratégicos elencados, o *Plano Municipal de Turismo de Juiz de Fora* apresenta a seguinte situação relativa aos segmentos, às situações de demanda e às proposições a serem consideradas para a sua implementação:

Quadro 3 – Segmentos, Situações de Demanda e Proposições do Plano Municipal de Turismo de Juiz de Fora

<b>Segmento</b>	<b>Situação da Demanda</b>	<b>Proposição</b>
Turismo de Negócios	Efetiva	Qualificar e Promover
Turismo de Eventos	Efetiva	Qualificar e Promover
Turismo de Compras	Efetiva	Qualificar e Promover
Turismo de Saúde	Efetiva	Qualificar e Promover
Turismo Gastronômico	Efetiva	Qualificar e Promover
Turismo Cultural	Efetiva	Qualificar e Promover
Turismo de Esportes e Aventura	Potencial	Desenvolver
Turismo na Zona Rural	Potencial	Desenvolver

Fonte: Plano Municipal de Turismo de Juiz de Fora - 2020.

Nota-se, por fim, que as características identitárias associadas à cidade de Juiz de Fora, diagnosticadas pelo *Plano Municipal de Turismo*, possuem um forte viés cultural identificado desde suas origens, ligadas ao intenso movimento imigratório que proporcionou a convivência entre diversas etnias, às visitas da família real no final do século XIX, ao empreendedorismo e ao desenvolvimento cultural marcados pela noção de vanguarda. Destaca-se, ainda, o turismo cultural como um dos segmentos priorizados, com efetiva demanda e necessidade de qualificação e promoção.

A partir de tais observações, ressaltamos a importância de situar historicamente a consolidação do que se considera atualmente como patrimônio cultural da cidade, identificando os principais marcos históricos que contribuíram para a sua constituição, além de aspectos que definiram certas escolhas, diante de distintos interesses, apropriações e ações implementadas. Para tanto, discorreremos, a seguir, sobre aspectos marcantes da formação histórica da cidade, além de processos que permitiram a criação do órgão de preservação local



e as ações voltadas para a o tombamento, o registro e o inventariado do seu patrimônio cultural.

#### 4.2 A FORMAÇÃO DO PATRIMÔNIO CULTURAL DE JUIZ DE FORA

Em estudo sobre os discursos relativos ao patrimônio cultural juiz-forano, a partir da trajetória de sua política pública de preservação entre os anos de 1982 e 2008, Reis (2015) analisa o que considera como uma “visão autorizada” do patrimônio cultural, sugerindo a correspondência dos discursos elaborados por especialistas e ideólogos do órgão regulador local com uma “museografia” do modo de vida urbano da cidade. O autor aponta para a interação entre diferentes grupos responsáveis pela construção dessa “visão autorizada” do patrimônio cultural, representados em embates e contradições marcadas por interesses de diversos mediadores e distintas visões sobre patrimônio, passado e cidade; que ressaltam várias perspectivas, nem sempre harmônicas, e compõem os instrumentos de patrimonialização.

Patrimônios culturais se tornam visíveis na ação; na forma como são reivindicados, manuseados, apropriados, dramatizados; na maneira como desencadeiam trocas, conflitos, experiências; no modelo pelo qual permitem objetificar passados, identidades, grupos imaginados. Para além de coisas, lugares, performances, são, antes, processos múltiplos de construção de sentido em um presente que mira em direção a algum ponto do passado. (REIS, 2017, p. 249).

Procuramos resumir, neste capítulo, o que Reis (2015) identifica como discursos sobre o patrimônio cultural de Juiz de Fora, capazes de corroborar a citada “visão autorizada” sobre o mesmo e, conseqüentemente, influenciar sua constituição. Para tanto, apresentamos, a seguir, uma breve contextualização de características históricas e culturais relativas ao município, destacando processos que proporcionaram a construção de categorias relacionadas a possíveis “percepções identitárias” associadas à cidade e ao juiz-forano, o que teria auxiliado a implementação de políticas de preservação patrimonial e a formulação da lista atual de bens patrimoniais amparados pela agência reguladora local. Para a melhor compreensão das características morfológicas da cidade, bem como dos aspectos peculiares do seu patrimônio cultural, intercalamos o texto com imagens antigas e atuais da cidade e dos bens culturais cujos processos de preservação foram citados no decorrer da presente explanação. Consideramos, ainda, que a observação de tais particularidades deverá servir

como orientação para a criação do conteúdo a ser publicado na aplicação para dispositivos móveis proposta no capítulo subsequente.

#### 4.2.1 Origens e desenvolvimento de Juiz de Fora

Juiz de Fora é um município brasileiro localizado na Zona da Mata do estado de Minas Gerais, a sudeste da capital, Belo Horizonte, da qual dista cerca de 283 km. Em publicação disponibilizada no site *Invista em Juiz de Fora*<sup>13</sup>, a cidade é apresentada pela administração municipal como possuidora de facilidades logísticas, ampla infraestrutura, moderna rede hospitalar e educacional, comércio e serviços diversificados, além de capital humano capacitado. Destaca-se, ainda, a disponibilidade de: gás natural; fibra óptica e telefonia 100% digital com internet 4G e wi-fi gratuito em praças públicas; tratamento de 99% da água consumida no município; captação de 98,8% do volume de esgoto gerado no município e 70% de tratamento desse total; cobertura de energia elétrica em 99% do município, disponível em alta, média e baixa tensão; coleta de lixo de 99% do volume gerado na cidade e; transporte público de qualidade.

Figura 2 – Região central de Juiz de Fora, com destaque para o Morro do Imperador e o Rio Paraibuna



Fonte: Acervo do Juiz de Fora & Visitors Bureau. (recurso on-line).

De acordo com o último censo demográfico realizado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), em 2010, a população de Juiz de Fora era de 516.247

---

<sup>13</sup> Site *Invista em Juiz de Fora*; Disponível em: <https://invistaemjf.pjf.mg.gov.br/>. Acesso em: 14 jun. 2021.

habitantes, com total estimado, em 2020, de 573.285. A cidade é a quarta mais populosa de Minas Gerais e a 36ª do Brasil. Ocupa uma área de 1.429,875 km<sup>2</sup>, dos quais 317,740 km<sup>2</sup> estão em perímetro urbano. Suas principais atividades econômicas estão ligadas a indústrias do setor de serviços, com um significativo comércio de rua e intensa atividade estudantil. A renda média per capita, em 2010, era de R\$885,00, sendo que, em 30,91% dos domicílios era inferior ao referente a dois salários mínimos da época, enquanto em 3,22% do universo pesquisado, a renda ultrapassava mais de cinco salários mínimos. O Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) de Juiz de Fora era de 0,778 (alto) em 2010, com a cidade ocupando a sétima posição no estado de Minas Gerais e a 149ª no ranking nacional. De acordo com a plataforma aberta de informações sociais e econômicas do Brasil – DataViva<sup>14</sup>, em 2016 o PIB per capita do município foi de R\$23.800,00.

As origens de Juiz de Fora remontam à época do ciclo do ouro, confundindo-se com a história de Minas Gerais. A Zona da Mata mineira era habitada, originalmente, pelos índios Puris e Coroados, segundo Ávila (2011), que relaciona o surgimento da cidade ao bandeirante paulista Garcia Rodrigues Paes, responsável por iniciar o trabalho de abertura de uma picada entre Borda do Campo até os chamados Campos de Cataguases. Segundo a autora, com a falta dos recursos necessários, a tarefa foi transferida para seu cunhado, Domingo Rodrigues da Fonseca, que finalizou a picada conhecida como Caminho Novo. Pelo êxito no empreendimento, o segundo se estabeleceu em Borda do Campo, atual Barbacena, sendo nomeado cobrador das estradas e provedor dos Quintos, enquanto, ao primeiro, foram concedidas quatro sesmarias, além de mais uma a cada uma das suas filhas, o que possibilitou o povoamento da região através da exploração do dito caminho, com a venda de mantimentos e a oferta de aposentos aos viajantes. Após o estabelecimento de numerosas sesmarias ao longo do Caminho Novo, surgiram em suas margens vários povoados estimulados pelo movimento das tropas que ali passavam, com algumas sesmarias sendo transformadas em fazendas com alta produtividade de café. Dentre tais povoados, surge o arraial de Santo Antônio do Paraibuna.

Entre os povoados que se desenvolveram no local, o primeiro de que se tem notícia, segundo Botti (1994), é o povoado do Morro da Boiada, dedicado à proteção de Santo Antônio de Pádua – padroeiro de Juiz de Fora. O povoado foi chamado originalmente de Santo Antônio do Morro da Boiada do Paraibuna – conhecido como Arraial de Santo Antônio do Paraibuna – tornando-se, mais tarde, o município de Juiz de Fora, que nasceu e cresceu às

---

<sup>14</sup> Disponível em: <http://dataviva.info/pt/location/4mg110111>. Acesso em: 14 jun. 2021.

margens do Caminho Novo, uma das estradas reais que davam acesso à região das Minas Gerais à época do Brasil Colônia. Construída como alternativa mais rápida, fácil e segura em relação ao Caminho Velho, a estrada proporcionou a expansão da produção cafeeira pelo Vale do Rio Paraíba do Sul, do qual o Rio Paraibuna, que atravessa a cidade, é afluente.

Conforme Singulane (2020), apesar “[...] da ocupação do lado esquerdo da margem do rio marcar o início do povoamento da área que posteriormente se tornaria a cidade de Juiz de Fora, não há muitos bens protegidos legalmente nessa região[...]”. A autora ressalta que

As terras da margem direita, até então subutilizadas, pertenciam aos herdeiros do Tenente Antônio Dias Tostes e sua ocupação é atribuída ao empenho do engenheiro alemão Henrique Guilherme Fernando Halfeld, responsável pelo projeto, que ao se casar com Cândida Maria Carlota Tostes herdou as terras. Halfeld foi um importante personagem da cidade e seus projetos urbanísticos e bem feitorias deram a ele a atribuição de fundador da cidade de Juiz de Fora. Sua notoriedade não era restrita ao espaço local, sendo sua trajetória profissional marcada por grandes projetos à serviço do Império. Heinrich Wilhelm Ferdinand Halfeld, nome de batismo do engenheiro que foi posteriormente aporuguesado veio para o Brasil em 1825 para atuar no Imperial Corpo de Estrangeiros, dando continuidade à sua carreira militar iniciada aos dezoito anos no exército alemão. (SINGULANE, 2020, p. 304).

Singulane (2020) destaca que a concentração de bens culturais na margem direita do Rio Paraibuna é reflexo direto do “campo de forças” a partir do qual a cidade se desenvolveu, em que disputas envolvendo o espaço urbano eram protagonizadas pela elite local. No momento da consolidação de Juiz de Fora, “[...] sua recém-formada burguesia aspirava uma cidade em moldes europeus e seu desenvolvimento andava a passos largos com o investimento privado em todo tipo de obra pública [...]” (SINGULANE, 2020, p. 306). A autora ressalta, porém, que sua principal fonte econômica se valia da cafeeira, que financiava o desenvolvimento da localidade desde 1830, tendo conferido à cidade, em 1855, a condição de principal produtora de café em Minas Gerais. Nesse contexto, o censo populacional da época apontava para um total de 27.722 habitantes, dentre os quais 16.428 eram pessoas escravizadas, com seu trabalho sendo utilizado, além da lavoura, na transformação do núcleo urbano – em suas edificações e obras públicas, juntamente com a mão de obra de pessoas pobres e livres, estrangeiros e recém-libertos.

Outra figura central para a urbanização da cidade, conforme SINGULANE (2020), trata-se do engenheiro Gustavo Dodt, responsável pela elaboração, em 1860, da primeira planta cadastral da cidade.

No geral, o traçado do engenheiro seguiu as diretrizes anteriormente pensadas por Halfeld, porém, [...] a preocupação de Dodt concentrou-se em estabelecer um plano essencialmente viário para a recém instituída Juiz de Fora. Sendo nesse momento estabelecido de fato as ruas que conformam o triângulo central, onde hoje está o maior número de bens protegidos da cidade. Através das modificações propostas no plano é possível notar estratégias higienistas para maior salubridade da cidade com a definição de alguns equipamentos urbanos, como um cemitério, um matadouro e um hospital, estando todos estes localizados fora do triângulo. (SINGULANE, 2020, p. 309).

Enquanto a planta de Juiz de Fora desenhada por Halfeld, em 1844, apresentava o registro de 44 casas, a de Dodt, traçada 16 anos mais tarde, contava com quatro praças e 17 ruas, além de 177 edificações. Conforme Singulane (2020), Gustavo Dodt deixou de cumprir exigências deliberadas pela Câmara, “[...] que acabou por suspender a última parcela de seu pagamento. O engenheiro, por exemplo, não seguiu a instrução de que todas as ruas perpendiculares à Rua Direita fossem abertas até a serra adjacente à cidade [...]” (SINGULANE, 2020, p. 309).

A primeira planta cadastral de Juiz de Fora limita-se entre o atual Largo do Riachuelo e o Alto dos Passos, não havendo preocupação em reformas urbanas na margem esquerda do Paraibuna, onde se localizava inclusive a fazenda do Juiz de Fora, que dera origem ao nome da localidade, e acredita-se ter sido construída por volta de 1719 (...). Também não trazia a região do Morro da Gratidão, (...) responsável pelo crescimento econômico da cidade sobretudo na década de 1870 por conta dos empreendimentos de Mariano Procópio ali instalados. Essa área da cidade representaria um segundo eixo de urbanização, uma vez que Procópio instalou além de seus empreendimentos, três colônias – Villagem, Borboleta e D. Pedro II (atuais bairros Fábrica, Borboleta e São Pedro, respectivamente) – para seus trabalhadores livres de origem germânica, contratados para trabalhar na construção da Estrada União e Indústria, pela Companhia homônima. (SINGULANE, 2020, p. 311).

Figura 3 – Juiz de Fora em 1861 (Do livro de Klumb)



Fonte: *Álbum do Município de Juiz de Fora - 1915*.

Em 1327, por intermédio do Rei D. Afonso IV, surgiu em Portugal a figura do juiz de fora, cuja principal função era zelar pelo cumprimento da justiça em nome do rei, de acordo com as leis vigentes. Com autoridade muito superior à dos juizes ordinários dos conselhos, era frequentemente mudado de localidade. Conforme Ávila (2011), no Brasil Colônia a nomeação do juiz de fora pelo rei era um meio de evitar a adoção de medidas em confrontação com os interesses da metrópole, fato esse que justificaria a existência de tal magistrado em localidades de conflito, como as que faziam parte do Caminho Novo.

São polêmicas as conclusões sobre a identidade do juiz que teria adquirido sesmarias na região onde se edificou a sede da Fazenda Velha, ou Fazenda do Juiz de Fora, construída no local que, como era comum naquela época, teve sua denominação associada à profissão do seu proprietário. Segundo Fazolatto (2003), o citado juiz seria o Doutor Luiz Fortes Bustamante de Sá, fato contestado por historiadores da cidade ao afirmarem que diversas pesquisas nunca chegaram ao nome desse possível magistrado.

Figura 4 – Casa onde morou o Juiz de Fora



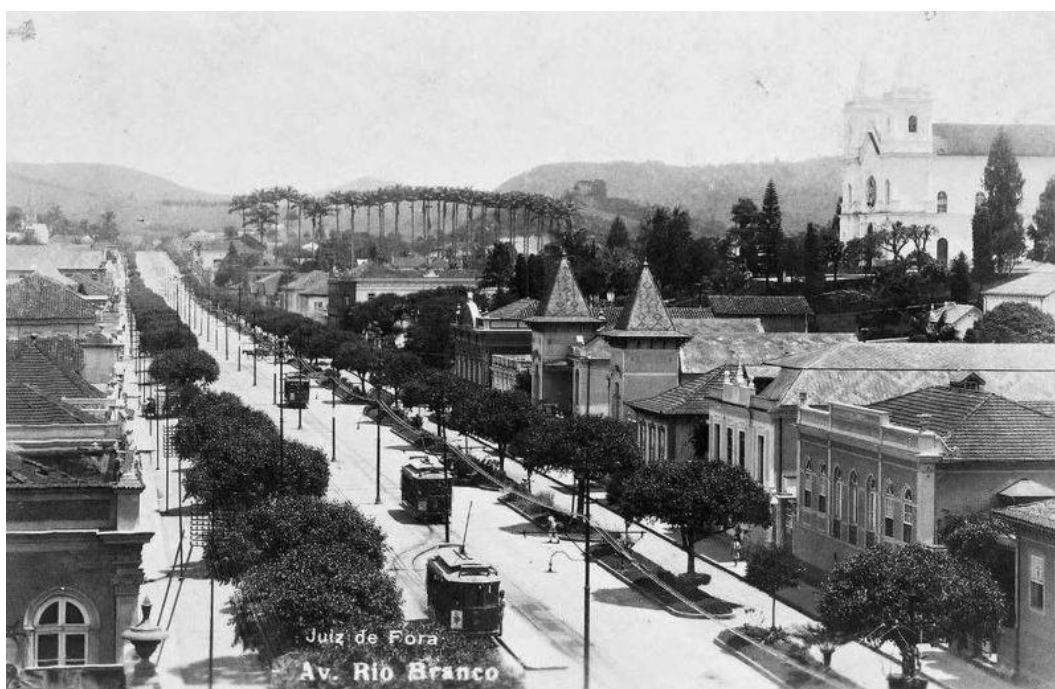
Fonte: *Álbum do Município de Juiz de Fora - 1915*.

Desmembrado de Barbacena em 1850, o lugarejo ascendeu à categoria de vila, com população estimada em 500 habitantes, segundo Giroletti (1988), que sugere um possível estímulo positivo, capaz de ter proporcionado o espírito pioneiro e criador dos primeiros habitantes do povoado, após sua transformação em município. A vinda dos primeiros imigrantes alemães e a criação da Colônia D. Pedro II são consideradas fundamentais para o desenvolvimento urbano de Juiz de Fora. A introdução dos novos moradores, a partir do

estabelecimento da sede da Companhia União e Indústria, duplicou a população local, ampliando e diversificando o seu mercado consumidor. Com a inauguração da Rodovia União e Indústria, em 1861, Juiz de Fora foi transformada em entreposto comercial da Zona da Mata de Minas Gerais, assistindo à intensificação dos processos de divisão social do trabalho e de troca de mercadorias, colhendo como resultados a diversificação da economia e a inauguração de uma nova fase de crescimento urbano acelerado.

A organização do núcleo urbano que originou a cidade de Juiz de Fora foi delimitada, de um lado, pelo Rio Paraibuna e, de outro, pelo Morro do Imperador. Dois eixos de circulação foram decisivos para o seu desenvolvimento: a estrada traçada pelo engenheiro Henrique Guilherme Fernando Halfeld, que orientou o crescimento do povoado, chamada de Rua Principal, depois Rua Direita e, hoje, Avenida Barão do Rio Branco; e a Rodovia União e Indústria, que posteriormente originou a atual Avenida Getúlio Vargas.

Figura 5 – Avenida Barão do Rio Branco em 1920



Fonte: Acervo do Museu Mariano Procópio.

Singulane (2020) informa que foram contratados 2.000 colonos, com a autorização do Governo Imperial, prevendo-se a destinação de 400 pessoas à produção agrícola e à construção da estrada, desde que a mão de obra escravizada não fosse utilizada. No entanto,

estudos constataam que “[...] a composição dos trabalhadores da Companhia União e Indústria era de 70% a 80% cativa.” (SINGULANE, 2020, p. 312).

Para a autora, os germânicos contribuíram para alterações em aspectos culturais e econômicos do município, praticando as primeiras manifestações da fé luterana, diante da predominância do catolicismo local. Com a falência do empreendimento coordenado por Marino Procópio – apesar da Rodovia União e Indústria ter sido considerada como modelo no mundo –, após a chegada da estrada de ferro, em 1855, os colonos alemães “[...] começaram a se dedicar a outras atividades, principalmente a produção de cerveja, aspecto esse que se tornou tradicional da cidade [...]”. (SINGULANE, 2020, p. 312).

Em processo de grande desenvolvimento econômico proporcionado pela agricultura cafeeira que se expandia pela Zona da Mata mineira, Juiz de Fora teve na construção da União e Indústria seu grande impulso para o progresso. Segundo Ávila (2011), a estrada com 144 km entre Petrópolis e Juiz de Fora foi responsável por encurtar a viagem entre a Corte e a Província de Minas, facilitando o transporte do café. A criação da Companhia União e Indústria foi exigida como contrapartida para a concessão conquistada por Mariano Procópio Ferreira Lage que resultou na inauguração da primeira via de transporte rodoviário do Brasil.

Figura 6 – Vista Panorâmica de Juiz de Fora a partir do Mirante do Morro São Bernardo - 1930



Fonte: Acervo do Museu Mariano Procópio.



Iniciava-se, paralelamente ao empreendimento da estrada, a construção de uma identidade marcada pela diversidade cultural, com realizações caracterizadas pelo pioneirismo de espírito empreendedor que fizeram de Juiz de Fora uma das mais importantes cidades brasileiras do final do século XIX e início do século XX. “Manchester Mineira”, “Atenas Mineira”, “Barcelona Mineira”, “Princesa de Minas” e “Princesa do Paraibuna” são denominações conferidas a Juiz de Fora, àquela época, por pessoas como Rui Barbosa, Visconde de Ouro Preto e o Imperador D. Pedro II, em virtude do extraordinário desenvolvimento industrial e de sua tradição cultural.

Com história marcada pela industrialização em período correspondente ao de várias cidades da América Latina, Juiz de Fora contou, entre 1870 e 1930, com uma “[...] vultosa produção cafeeira e significativa industrialização, além de intensa atividade cultural – com cinema, teatro, orquestras, etc.” (REIS, 2015, p.18). Reis (2015) se refere às memórias da escritora juiz-forana Raquel Jardim para identificar a cidade como uma antítese do estereótipo da mineiridade, com seu processo de formação e consolidação alinhado com influências vindas do Rio de Janeiro e da Europa, o que teria contribuído para as renovações de sua estética urbana.

Como peculiaridade de Juiz de Fora, o autor destaca seu quadro distinto do contexto mineiro, com suas origens que remontam ao século XVIII, sendo transformada em cidade apenas no século seguinte, em 31 de maio de 1850, ao emancipar-se de Barbacena. “Nela, a arquitetura das fábricas se sobrepõe à das igrejas; o apito ao sino; e a presença do ecletismo, *art déco* e modernismo impõem um certo antibarroquismo” (REIS, 2015, p. 17), além disso, projetos de construções edificadas à época, tendem a ser racionais e seculares, opondo-se às tradições herdadas dos portugueses, vistas como algo a ser evitado. Apesar de suas distinções, Juiz de Fora mantinha sua mineiridade, preservando certo conservadorismo no ambiente doméstico e nas relações familiares. “A Juiz de Fora das primeiras décadas do século XX era uma cidade dual. A casa é o lugar do ser conservador, a rua é o lugar do *ser* ou *parecer* moderno”. (REIS, 2015, p. 18). Com a cristalização dessa segunda imagem, constata-se, uma narrativa sobre a cidade que apresenta certa nostalgia, relativa a um período marcado pelo progresso e a expectativa gerada em função de um futuro que não aconteceu.

É notável o envolvimento que os juiz-foranos estabelecem, desde suas origens até os dias atuais, com a região central da cidade, local em que se concentra a grande maioria dos bens materiais tombados pelo município. Sobre o traçado das ruas centrais, Couto e Rocha (1998) relatam na publicação *Juiz de Fora em Dois Tempos* que, em função da elevação da vila à cidade, fato ocorrido em 2 de maio de 1856 – do qual a câmara só tomou conhecimento

oficial em 22 de julho – foram propostas pelo vereador Alves Garcia, para comemorar tal acontecimento, “[...] várias providências, incluindo a abertura de cinco novas ruas – Rua do Cano (atual Sampaio), Califórnia (Halfeld), Imperial (ou Imperatriz, atual Marechal Deodoro), Santo Antônio, e Rua Formosa (a Rua do Comércio, hoje Batista de Oliveira)” (COUTO; ROCHA, 1998, p. 15). A partir desse empreendimento formou-se o centro histórico da cidade onde, desde então, se localiza o núcleo do poder, do comércio e da cultura locais.

Figura 7 – Enchente de 1940, Rua Halfeld, em 24 de dezembro de 1940



Fonte: Blog *Maria do Resguardo*. (recurso on-line).

Considerado consensual entre os pesquisadores da história do município, ressalta-se o fato de que a fixação dos imigrantes contribuiu para a constituição de um mercado de trabalho especializado, a diversificação do comércio local e os primeiros empreendimentos industriais. A convivência entre diversos costumes, valores e modos de vida concentrou-se em um espaço urbano de caráter comercial e industrial, distinto do contexto mineiro, que via surgir a formação de uma identidade social supostamente capaz de demonstrar aspirações e realizações locais.

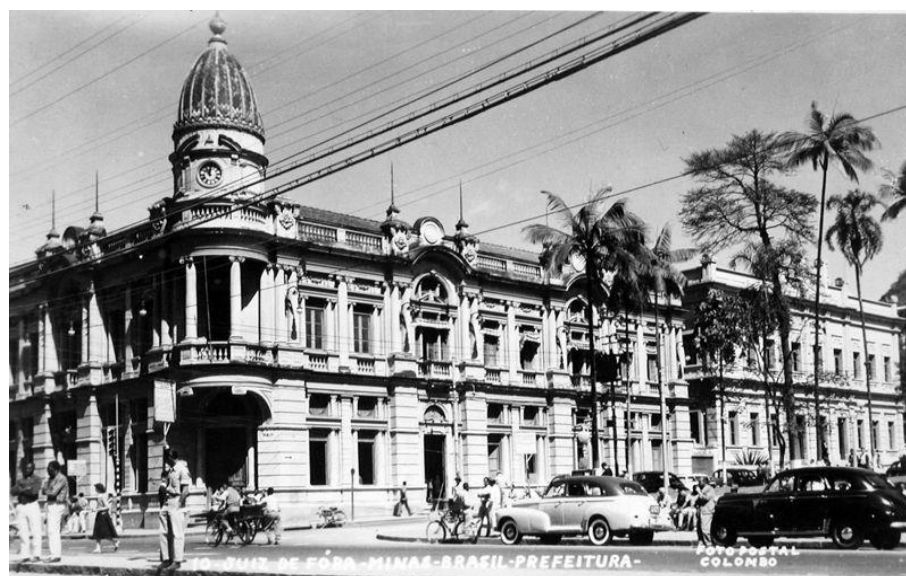
No ano 2000, em edição comemorativa dos 150 anos da cidade, o jornal juiz-forano *Tribuna de Minas* publicou a revista *Imigrantes*, em que se destacam características dos grupos de distintas ascendências que passaram a conviver em Juiz de Fora. Com a chegada dos imigrantes, houve a organização de pequenas indústrias, serrarias, curtumes, fábricas de

implementos agrícolas, casas de comércio, além da dedicação ao setor de serviços. Inicialmente, os alemães vieram com a promessa de terra e trabalho, estabelecendo a colônia D. Pedro II e auxiliando a construção da Estrada União e Indústria. Embora sem o estabelecimento de uma colônia própria, os italianos, a princípio, substituíram a mão de obra escrava nas fazendas de café. Posteriormente, por intermédio da Companhia Industrial e Construtora Pantaleone Arcuri, ergueram alguns dos mais importantes exemplares arquitetônicos da cidade, muitos ainda remanescentes na atual paisagem urbana do centro de Juiz de Fora. Eram operários e artesãos – artistas, alfaiates, barbeiros, carpinteiros, sapateiros – sem direito a terras nem incentivo para empreendimentos. No fim do século XIX, Juiz de Fora era conhecida como a mais italiana das cidades mineiras.

Singulane (2020) destaca que Pantaleone Arcuri fundou, em 1895,

“[...] junto com seu cunhado, a construtora Pantaleone Arcuri & Timponi, tendo a sede da empresa localizada na rua Espírito Santo, estrategicamente perto da Companhia Mineira de Eletricidade que distribuía a energia elétrica vinda da Usina de Marmelos e da grande fábrica têxtil de Bernardo Mascarenhas. A companhia de Pantaleone foi construída juntamente com um complexo habitacional para a morada de seus trabalhadores, que em geral também tinham a mesma nacionalidade e eram contratados diretamente na Itália. (SINGULANE, 2020, p. 315).

Figura 8 – Repartições Municipais em 1950.



Fonte: Blog *Maurício Resgatando o Passado*. (recurso on-line).

Por sua vez, Raffaele Arcuri era o nome de batismo de Raphael, nascido em 1891, em Sant'Agata di Esaro – mesma cidade de seu pai –, tendo assumido a responsabilidade pela

construtora, em 1911 e projetado o novo prédio das Repartições Municipais em 1916. “A família Arcuri é proeminente no cenário urbano de Juiz de Fora, dos 190 bens protegidos na cidade, pelo menos 25 são assinados por um dos herdeiros de Pantaleone ou executados pela sua construtora, o que são quase 14% do total de patrimônios históricos e culturais da cidade [...]”. (SINGULANE, 2020, p. 313).

Imigrantes árabes da Síria e do Líbano instalaram-se espontaneamente em Juiz de Fora a partir do século XIX. Atraídos pelo potencial da cidade, vinham fugidos da constante ameaça de guerra, almejando trabalho e prosperidade e, diferentemente dos italianos, não trabalharam no campo ou nas fábricas. Conforme o descrito por Carvalho e Pequeno (2000), sem contar com incentivos ou subvenções do governo, conseguiram montar seus próprios negócios e acumular riquezas e estabilidade com lojas comerciais de atacado e varejo, após muito mascatearem. Os portugueses vieram em pequenos grupos, ao contrário dos alemães e italianos, atraídos pela oportunidade de trabalho e fugindo da crise econômica no fim da Segunda Guerra Mundial, para encontrar parentes na colônia local ou dispostos a economizar e retornar à terra natal, instalando-se principalmente no comércio.

Pereira (2005) afirma que, como principal município cafeeiro da província de Minas Gerais na segunda metade do século XIX, Juiz de Fora concentrava, à época, a maior população escrava da província, com cerca de 19.353 pessoas, em que predominavam crioulos do sexo masculino, majoritariamente empregados na lavoura cafeeira destinada à exportação. Com o dinamismo econômico associado à industrialização, obras de saneamento fizeram de Juiz de Fora polo regional da Zona da Mata mineira. O autor considera que as transformações econômicas e sociais foram acompanhadas, também, por transformações culturais que contribuíram para a convergência de ideias abolicionistas, com destaque para a atuação da imprensa, sendo que, em Juiz de Fora, o movimento abolicionista se pautou pela legalidade no processo de transição da mão de obra escrava para a livre.

Muitos aspectos do abolicionismo nacional estão presentes na imprensa local, como a representação do negro não ser dado ao trabalho, opção pelo imigrante e “generosidade” do senhor frente a seu escravo. Essas são linguagens que o abolicionismo utilizava para atacar a instituição escravista, e tentar mostrar para a sociedade quais eram as vantagens do trabalho livre, e que só assim o Brasil alcançaria o progresso e consequentemente entraria para o grupo dos países civilizados. (PEREIRA, 2005, p. 9).

Em matéria publicada na internet pelo *Jornal Tribuna de Minas*, em junho de 2020<sup>15</sup>, a professora do departamento de História da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), Hebe Mattos, afirma que:

O silêncio sobre as memórias negras é uma marca do racismo à brasileira. Está nas famílias, que trabalham pouco com suas ascendências, e está na maioria das cidades. Há cidades mais negras que outras [...], como é o caso de Juiz de Fora. [...] Eram mais de 50% da população no século XIX, pessoas que vieram ilegalmente escravizadas. Foi essa geração que viveu o 13 de maio. (TRIBUNA DE MINAS, 2020, recurso on-line).

Em relação à memória negra, a professora aponta para a existência de um “apagamento”, em geral, da escravidão, e outro relativo à experiência negra, não só após a abolição, mas durante o século XIX, na maioria das cidades, quando a maior parte da população livre era afrodescendente. Pesquisas recentes procuram romper o “silenciamento” da comunidade acadêmica e intelectual sobre a contribuição e história do negro na cidade, segundo Mattos (2020), que aponta para o fato de que nem todos os afrodescendentes estavam escravizados no 13 de maio de 1888, havendo uma luta pela liberdade muito anterior à data. “Essa era uma última geração. O Brasil trouxe ilegalmente essas pessoas. E no 14 de maio eles sumiram da história”. (TRIBUNA DE MINAS, 2020). Em declaração publicada pelo site da UFJF, em junho de 2020<sup>16</sup>, a professora afirma que:

Juiz de Fora, cuja origem remonta à vila do Morro de Santo Antônio da Boiada, teve seu crescimento e desenvolvimento atrelados à cultura cafeeira de base escravista, fonte do capital que lhe permitiu emergir no século XIX como importante polo industrial. A cidade, que desde sua gênese apresenta intensa concentração de população negra, construiu narrativas sobre si que não refletem essa presença, expressivas de um processo de invisibilização dessas trajetórias nas memórias públicas locais. (UFJF - NOTÍCIAS, 2020, recurso on-line).

Demonstrando uma certa segregação racial, percebida no cotidiano da cidade no início do século XIX, Arbex e Rocha (1998) afirmam na publicação *Rua Halfeld*, que o Clube Juiz de Fora, construído em 1918 pela Construtora Pantaleone Acuri e incendiado no carnaval de 1950, era frequentado pela elite da cidade, abrigando eventos sociais. Já o Elite Clube Mineiro, também localizado na Rua Halfeld, não lembrava em nada a imponência do Clube

<sup>15</sup> Disponível em: <https://tribunademinas.com.br/noticias/cultura/28-06-2020/pesquisadoras-investigam-memorias-da-juiz-de-fora-negra-no-passado-e-no-presente.html>. Acesso em: 14 jun. 2021.

<sup>16</sup> Disponível em: <https://www2.ufjf.br/noticias/2020/06/30/ciclo-de-debates-juiz-de-fora-cidade-negra-comeca-nesta-terca-dia-30/>. Acesso em: 14 jun. 2021.

Juiz de Fora. “Mesmo assim, nas noites de quinta-feira recebia os aristocratas da cidade, que subiam as sacadas do prédio para aprender a dançar com as mulatas e, depois, exibir os passos com as damas brancas que frequentavam o salão nobre do clube mais tradicional da cidade” (ARBEX; ROCHA. 1998, p.24). As autoras destacam o fato de que, próximo ao Elite Clube Mineiro, localizava-se a sede do “grã-fino” clube Quem Pode, Pode – que abria aos finais de semana e era frequentado, na sua maioria, por negros.

A despeito do necessário reconhecimento da contribuição prestada pela cultura negra para o desenvolvimento da cidade, discursos políticos e culturais ainda procuram sustentar o orgulho de empreendimentos pioneiros dos juiz-foranos, destacados pela sua importância histórica ou pelo que representam em termos de particularidades do desenvolvimento local, embora a condição de polo industrial que marcou a Juiz de Fora do início do século XX tenha sido enfraquecida com o passar dos anos.

[...] a cidade que despontava nas primeiras décadas do século passado com um forte caráter industrial e intensa atividade cultural, já não gozava do mesmo vigor nos anos 70. Sofreu uma série de baques a partir da década de 1930. Entre eles, menciona-se os reflexos da crise de 1929; a mudança de orientação política e desenvolvimento no estado de Minas Gerais, priorizando o crescimento industrial na região da capital, Belo Horizonte. [...] As indústrias locais entraram num processo de obsolescência, agravado com a Segunda Guerra Mundial [...]; as novas malhas viárias [...] deslocaram a cidade para outro eixo de comércio [...] acarretando o declínio das grandes casas de comércio atacadista; instituições foram levadas para a capital, como a Academia Mineira de Letras, a Associação de Imprensa de Minas e a sede do Banco de Crédito Real. (REIS, 2015, p. 19).

Figura 9 – Panorâmica do Centro de Juiz de Fora – 1957-58 (cruzamento da Avenida Barão do Rio Branco, à direita, com a Avenida Getúlio Vargas, à esquerda)



Fonte: Acervo de Ramon Brandão.

A referência à condição de polo industrial que marcou as origens de Juiz de Fora – e que se enfraqueceu a partir da década de 1930, foi retomada por novas expectativas relacionadas ao crescimento da cidade, conforme Reis (2015), após a construção da Universidade Federal de Juiz de Fora em 1960. O autor considera que, em boa medida, tais expectativas foram frustradas, vindo surgir, na segunda metade da década seguinte, mudanças mais significativas. A partir dos sinais de um possível novo período de prosperidade que não se concretizou, houve “[...] a substituição cada vez mais rápida do mobiliário urbano cujas datas construtivas coincidiram, em sua maioria, com o período de industrialização da cidade” (REIS, 2015, p. 20). O processo de alteração morfológica urbana ocorreu, principalmente, na região central de Juiz de Fora, “[...] espaço nevrálgico da cidade, polarizando comércio, instituições e redes de serviços. Reforçou-se novamente a posição do centro da cidade como um dos espaços mais cobiçados, disputados e valorizados” (REIS, 2015, p. 20). Sua ocupação passa a ser marcada, então, pelos corredores de edifícios.

Diante da nova configuração urbana que passou a caracterizar, sobretudo, a região central da cidade, o anúncio da demolição do Colégio Stella Matutina, em 1978, desencadeou um movimento liderado por intelectuais e artistas plásticos em prol do reconhecimento da necessidade de preservação patrimônio cultural juiz-forano. O tema passou a ser discutido em textos publicados por vários jornais de circulação diária, gerando, conforme Reis (2015), um debate sobre a historicidade dos edifícios e os valores a eles imputados, o que revelou novas possibilidades de classificação e narrativas sobre o passado da cidade, especialmente defendidas pelos ideólogos do patrimônio local.

Figura 10 – Colégio e Capela Stella Matutina / 1977



Fonte: Blog *Maria do Resguardo*. (recurso on-line).

#### 4.2.2 Características da política de preservação do patrimônio cultural de Juiz de Fora

Reis (2015) descreve como primeira iniciativa de política de preservação implementada em Juiz de Fora, a criação do *Projeto Casarão*, em 1980, cujo objetivo foi fazer o levantamento iconográfico de “antigos edifícios” da cidade que, mesmo sem remeter a um passado muito distante, desapareciam rapidamente do cenário urbano em função da verticalização da cidade. O propósito do projeto constituiu-se, portanto, em registrar uma cidade em rápido processo de transformação de sua visualidade urbana.

Em 1981, foi realizado o *Pré-inventário do Acervo Cultural de Juiz de Fora*, que buscou mapear a produção arquitetônica desde os primórdios da cidade. Foram cadastrados mais de 500 imóveis, procurando trazer um novo olhar para categorias como história, passado e memória, visando ampliá-las e adequá-las ao contexto local.

O principal desafio do Pré-inventário era mostrar que Juiz de Fora tinha um patrimônio – e, por consequência, um passado objetificado – em seu espaço urbano e que precisava ser preservado. O critério de autenticidade deslocava-se de categorias como originalidade e ancianidade para a noção de referência histórico-cultural. A identificação do patrimônio se pautaria em critérios científicos de análise, conjugados a categorias sensitivas e vivenciais, apontadas como indispensáveis para que se criasse uma relação afetiva da população com o patrimônio de sua cidade. (REIS, 2015, p. 42).

Reis (2015) considera que a construção de uma museografia do patrimônio de Juiz de Fora foi norteadada por várias temporalidades de formação do núcleo urbano da cidade, em que as categorias-chaves são as praças públicas, a formação do espaço urbano, a arquitetura e os bens públicos. As primeiras ações voltadas para a preservação do patrimônio local possibilitaram a implantação, pelo poder público, da Lei nº 6.108, de 13 de janeiro de 1982, que regulamentou o tombamento total ou parcial de bens móveis ou imóveis, públicos ou privados, no município. Com autonomia em relação a outras esferas regulatórias, o documento foi marcado pela existência de valores históricos, arqueológicos, etnográficos, paisagísticos, bibliográficos, artísticos, arquitetônicos e ambientais, além de prever a criação da Comissão Permanente Técnico Cultural (CPTC), cuja principal função era exercer a proteção dos bens culturais tombados e atuar de forma integrada com os demais setores de planejamento e legislação aplicados ao uso do solo e edificações. Dessa forma, a preocupação com a preservação do patrimônio cultural coincide com a discussão sobre a regulação do uso e ocupação do solo, na tentativa de contenção do desenvolvimento inadequado, como o foi observado, principalmente, na região central da cidade.



Além da CPTC, foi criado um Conselho Consultivo, responsável por opinar e emitir pareceres sobre os tombamentos. Para a gestão do trabalho de tombamento, foi criada a Divisão do Patrimônio Cultural (Dipac), à qual coube a guarda da documentação gerada pelos processos de patrimonialização. O termo “bem cultural” – que começa a ganhar força nas discussões do patrimônio a partir da segunda metade do século XX, refletindo o esforço de ampliação das concepções de patrimônio calcadas nas categorias de monumento e monumento histórico – foi utilizado como norteador do projeto patrimonial em Juiz de Fora. Reis (2015) ressalta o fato de que, à época, cabia ao prefeito o veredito final sobre o que deveria, ou não, ser tombado, visto que o mesmo era responsável por configurar o grupo dos ideólogos do patrimônio juiz-forano que compunham a CPTC e o Conselho Consultivo.

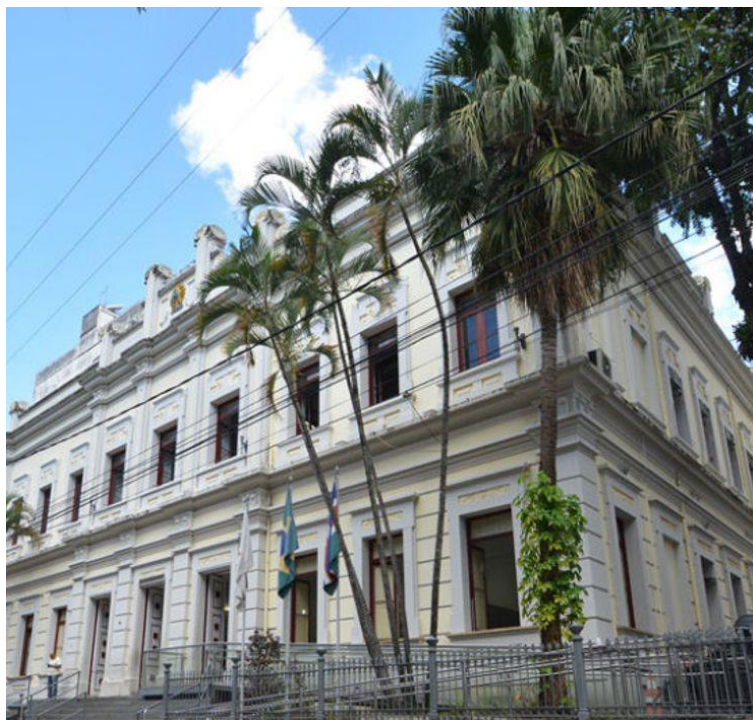
O autor aponta para a existência de distintas visões sobre o patrimônio local, identificadas nas atas das primeiras reuniões da CPTC, com reconhecido temor em relação aos possíveis reflexos gerados sobre os proprietários e setores mercadológicos, como o imobiliário, o que exigia cautela no processo que se instituía, para não causar um efeito adverso capaz de provocar a demolição em massa dos edifícios a serem tombados.

A construção do patrimônio de juiz-forano deveria ser feita sem chamar a atenção dos setores do mercado. Ao menos até que os mecanismos locais de atuação estivessem suficientemente consolidados, até que a CPTC tivesse o devido respaldo para suas ações. (REIS, 2015, p. 57)

Diante do embate entre setores apresentados como diametralmente opostos: patrimônio e mercado, conforme Passaglia (1982 apud REIS, 2015), o que presumia a realização de um trabalho feito sem alardes, o primeiro conjunto de bens selecionados para tombamento, em 1983, localiza-se na região central da cidade, com exceção do Museu Mariano Procópio e do edifício da Usina de Marmelos. São edifícios que possuem datas construtivas próximas entre si, identificadas na passagem do século XIX para o XX.

Entre eles, estão os prédios da (1) Câmara Municipal e Repartições Municipais; (2) o Cine-Theatro Central, o Museu Mariano Procópio e o Edifício dos Grupos Centrais; (3) a edificação das antigas instalações da Cia. Bernardo Mascarenhas e o Castelinho da Cemig (Cia. de Energia de Minas Gerais). Essa escolha indica uma possível narrativa para o patrimônio local que se distende em um tripé estruturado da seguinte forma: (1) uma narrativa no plano político e administrativo; (2) uma narrativa no plano cultural e educacional; (3) uma narrativa econômica voltada para a industrialização. (REIS, 2015, p. 57)

Figura 11 – Câmara Municipal - 2019



Fonte: Acervo do jornal *Tribuna de Minas*. (recurso on-line).

Figura 12 – Repartições Municipais - 2017



Fonte: Acervo da Prefeitura de Juiz de Fora.

Figura 13 – Cine-Theatro Central - 2016



Fonte: Acervo da Universidade Federal de Juiz de Fora. (recurso on-line).

Figura 14 – Museu Mariano Procópio - 2017



Fonte: Acervo da Prefeitura de Juiz de Fora. (recurso on-line).

Figura 15 – Edifício dos Grupos Centrais - 2017



Fonte: Acervo do jornal *Tribuna de Minas*. (recurso on-line).

Figura 16 – Antigas instalações da Cia. Bernardo Mascarenhas - 2019



Fonte: Acervo do jornal *Tribuna de Minas*. (recurso on-line).

Figura 17 – Castelinho da Cemig (Cia. de Energia de Minas Gerais) - 2014



Fonte: *Flickr*; publicado por Sylvio Bazote. (recurso on-line).

Reis (2015) observa que a maioria dos bens selecionados foram construídos no período de maior prestígio econômico, político e cultural de Juiz de Fora, com exceção do Cine-Theatro Central (CTC), que pertencia à iniciativa privada. O autor ressalta que, os processos de tombamento do CTC e das antigas instalações da Cia. Bernardo Mascarenhas “[...] desencadearam reações cujo desenrolar é paradigmático no que tange ao deslocamento de bens de suas funções cotidianas para integrar uma narrativa patrimonial” (REIS, 2015, p.

59). Ressaltam-se, ainda, as formas de apagamento das disputas e conflitos que proporcionaram um discurso coeso em relação ao bem cultural preservado. Os citados processos geraram, além dos embates com particulares, outras modalidades de conflito relacionadas às hierarquias do setor público.

Construído em 1929, com projeto do italiano Raphael Arcuri e pinturas parietais de Ângelo Bigi – única edificação da cidade tombada pelo Iphan e primeira a utilizar a técnica do concreto armado –, o CTC desempenhou um importante papel na dinâmica cultural de Juiz de Fora, seu tombado foi instituído em 19 de janeiro de 1983, diante de um suposto risco de degradação e descaracterização. Sua desapropriação ocorreu na década de 1990, quando passou a ser gerido pela UFJF, sendo tombado pelo Iphan em 1994 e restaurado em 1996. Mais do que o interesse de preservação de um prédio, o processo de tombamento do CTC colocou em jogo um valor imaterial associado à memória da cidade. Conforme Reis (2015), houve reação por parte do proprietário que exigiu sua expropriação pelo justo valor de mercado. Aquilo que “[...] para a CPTC era descrito como um patrimônio cultural que remetia à alma da cidade, para a Cia Central era unicamente um empreendimento mercantil”. (REIS, 2015, p. 66). Além dos pareceres elaborados pela CPTC que fundamentavam o tombamento do CTC, surgiu na cidade um movimento iniciado por uma passeata cujo objetivo foi conscientizar a população sobre o instrumento jurídico, com o slogan “O Central é nosso”, o que contribuiu para o tombamento do Cine-Theatro Central em 1983.

Figura 18 – Cine-Theatro Central



Fonte: Acervo da Prefeitura de Juiz de Fora.

Foram outras as discussões em torno do tombamento das antigas instalações da Cia. Bernardo Mascarenhas, edificação construída nos últimos anos do século XIX que relaciona

Juiz de Fora ao progresso industrial têxtil e ao pioneirismo – sendo a primeira do país a utilizar motor elétrico, instalar música ambiente e propor o pagamento de prêmios anuais aos funcionários. A construção foi empreendida por Bernardo Mascarenhas, que também atuou de forma decisiva na construção, em 1889, da Usina de Marmelos – considerada a primeira usina hidrelétrica da América Latina. Na época em que tramitou o processo do seu tombamento, a edificação era de propriedade da União em parceria com o estado de Minas Gerais e o Instituto de Administração Financeira da Previdência (Iapas). A proposta de preservação previa o uso das instalações para abrigar um espaço cultural, definindo uma condição de uso para o bem a ser preservado. De acordo com Reis (2015), houve uma reação contrária por parte dos órgãos estadual e federal, ressaltando disparidades entre os interesses de diferentes setores de serviço público quanto a um mesmo bem. Por fim, o tombamento da edificação foi realizado em 19 de janeiro de 1983, após a apresentação de pareceres pela CPTC que contaram com o apoio do movimento “Mascarenhas Meu Amor”, uma campanha de artistas, jornalistas e intelectuais de Juiz de Fora e do país que marcou a história da cidade e contribuiu, de forma decisiva, para que a antiga fábrica de tecidos se transformasse no Centro Cultural Bernardo Mascarenhas.

Figura 19 – Centro Cultural Bernardo Mascarenhas



Fonte: Acervo da Prefeitura de Juiz de Fora. (recurso on-line).

Outro caso emblemático do patrimônio cultural de Juiz de Fora foi a demolição do Palácio Episcopal. O pedido de tombamento do imóvel foi aprovado pela CPTC em 29 de janeiro de 1982 e retornou à pauta apenas em 1985, já em outra administração, quando foram apontados problemas jurídicos existentes no processo, o que gerou o temor de que rumores

associados ao tombamento pudessem desencadear um movimento de demolição em massa na cidade, oposto ao que era pretendido pela CPTC. Sobre a reunião ocorrida à época, Reis (2015) afirma que, para além das divergências entre os membros da CPTC quanto à importância do tombamento do Palácio Episcopal, cada qual lhe atribuía diferentes valores como justificativa de seu argumento favorável ou contrário. O impasse foi retomado na reunião seguinte, na qual a CPTC sugere a compensação do proprietário em caso de opção pelo tombamento, encaminhando o processo e contando, também, com a mobilização e a manifestação pública de intelectuais locais.

Figura 20 – Palácio Episcopal - 1981

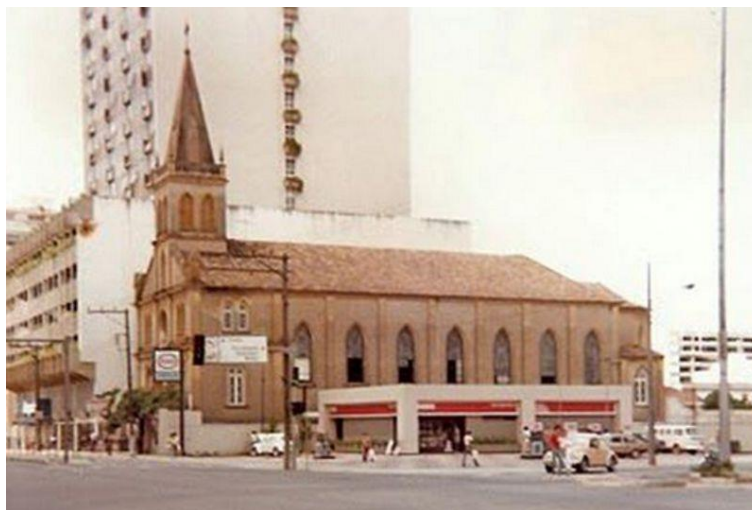


Fonte: Blog *Maurício Resgatando o Passado*. (recurso on-line).

O embaraço entre o confronto da Prefeitura com o setor imobiliário e a possibilidade de fragilização da CPTC fizeram com que o processo fosse encaminhado para o Conselho Comunitário, recém-criado pela nova administração para ser acionado pelo prefeito em determinadas situações de decisões coletivas. Conforme Reis (2015), a reunião que decidiu sobre o futuro do Palácio Episcopal também incluiu em sua pauta a Capela do Colégio Stella Matutina e contou com um grande público de mais de 300 pessoas. Com a pauta posta em

votação, optou-se, quase que por unanimidade, pela demolição dos edifícios, ocorrida em 1986.

Figura 21 – Capela do Colégio Stella Matutina – 1986



Fonte: Blog *Maria do Resguardo*. (recurso on-line).

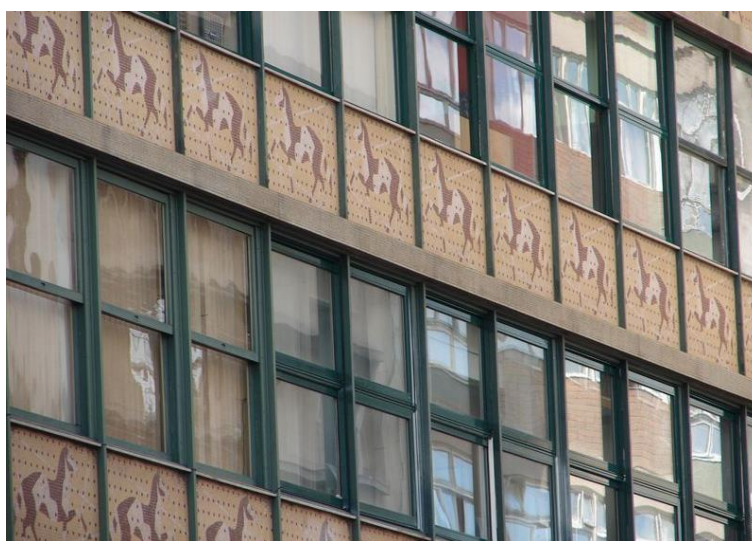
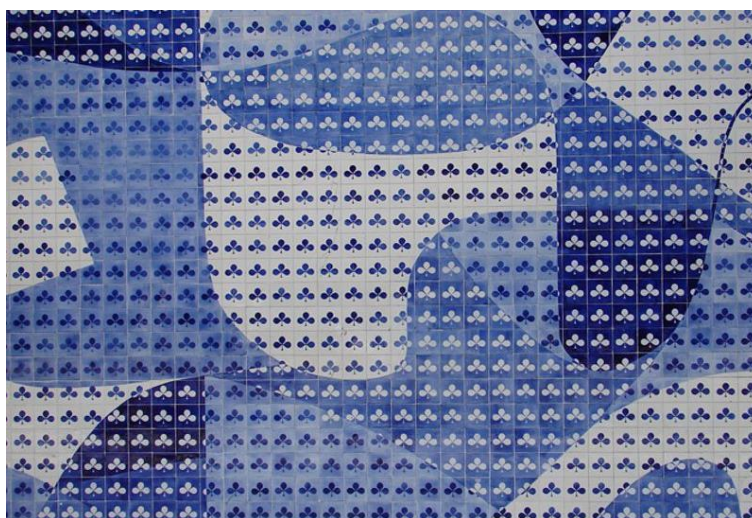
A fragilidade do órgão regulador do patrimônio local, cujas decisões impactavam interesses relacionados a uma série de reações de força, foi amenizada com a edição em 1986, pela Câmara de Vereadores, do Decreto 3.621, que estabeleceu a obrigação de todos os pedidos de licença para demolição passarem pela avaliação da CPTC, cabendo a esta a decisão final. Em 1988 foi promulgada a Lei nº 7.282, que passou a apresentar uma nova categoria de entrada, em que a noção de “bem cultural” é deslocada para a ideia de “patrimônio cultural”.

Reis (2015) classifica o período acima descrito, entre 1982 e meados da década de 1990, como correspondente à fase de implementação de uma instituição pública local voltada para a proteção do patrimônio, chamando-a de “fase lírica” da trajetória da preservação do patrimônio cultural em Juiz de Fora, com olhar voltado para uma memória sentimental em relação ao lugar. Em um segundo momento, destaca-se a política pública local até o ano de 2004, com a implantação de um novo instrumento jurídico e a revisão das concepções de patrimônio cultural – período marcado pela finalização do *Inventário do Patrimônio Cultural*, que culminou no tombamento de mais de cem imóveis entre 1999 e 2004, realizados em meio a embates com proprietários e construtoras. O autor considera que esse foi o período de consolidação da política pública local de preservação, chamado de “era dos tombamentos”, em que se constituiu a maioria do acervo preservado da cidade.



Após um período marcado pela morosidade dos trabalhos da CPTC e a flexibilização das liberações de licenças de demolição de imóveis – principalmente aqueles considerados em “mal estado” de conservação –, poucas solicitações de tombamento foram realizadas, com destaque para o encaminhamento feito pela Câmara Municipal de Vereadores, em 1996, que propôs o tombamento dos painéis de Portinari do Edifício Clube Juiz de Fora, além da conclusão e aprovação dos trâmites dos processos relativos ao tombamento do edifício que abrigava a sede do Diretório Central dos Estudantes e do prédio onde se situa o Fórum da Cultura, ambos de propriedade da Universidade Federal de Juiz de Fora, além do Marco Comemorativo do Centenário da Cidade.

Figuras 22 e 23 – Detalhes dos painéis do Edifício Clube Juiz de Fora  
“As Quatro Estações” e “Cavalos”, de Cândido Portinari



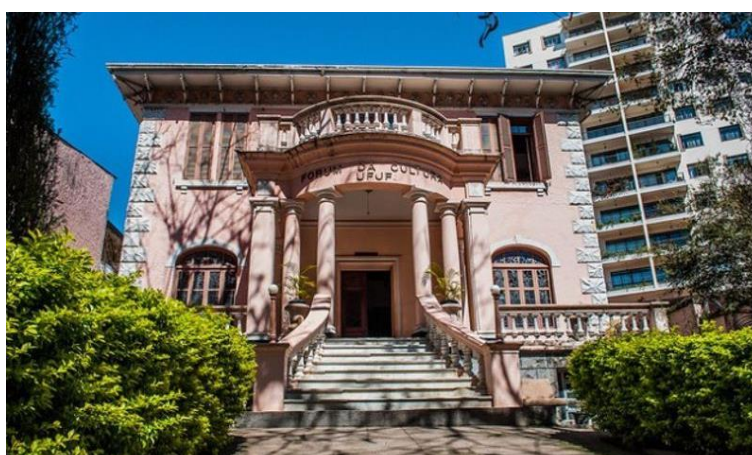
Fonte: Acervo do autor.

Figura 24 – Diretório Central dos Estudantes



Fonte: Acervo da Universidade Federal de Juiz de Fora. (recurso on-line).

Figura 25 – Fórum da Cultura



Fonte: Acervo da Universidade Federal de Juiz de Fora. (recurso on-line).

Figura 26 – Marco do Centenário de Juiz de Fora



Fonte: Acervo da Prefeitura de Juiz de Fora. (recurso on-line).

Outra preocupação surgida à época, foi a conservação dos bens que já haviam sido tombados, o que demonstrou a necessidade de mobilização de um conjunto de agentes, intenções, reconhecimentos e ações capazes de garantir a manutenção de um imóvel deslocado de sua condição de “prédio” para a de patrimônio cultural. Apesar do ostracismo verificado pelas ações de preservação no momento de sua criação, o *Inventário do Patrimônio Cultural de Juiz de Fora* foi considerado um importante trabalho que partiu da ideia de “sítio urbano” e de uma classificação tipográfica da arquitetura, destacando a presença de um acervo arquitetônico correspondente à trajetória de consolidação e desenvolvimento urbano da cidade, ligada à expansão dos sistemas ferroviário e rodoviário, além da industrialização.

Tal acervo é representado, de acordo com Reis (2015), por diferentes estilos arquitetônicos e datas construtivas, com poucos exemplares do final do século XVIII e início do XIX, edificados no período de apogeu do café; construções neoclássicas do final do século XIX e chalés de influência europeia construídos na virada do século XIX para o século XX; construções neoclássicas e a arquitetura industrial de tijolo aparente; edificações do campo religioso, nas quais sobressaía os estilos neogótico e o neorromântico; o ecletismo do início do século XX, cuja exuberância foi viabilizada pela participação de arquitetos e artífices imigrantes; o neocolonial, que dividia espaço com o *art nouveau* a partir da década de 1930, caminhando para o *art déco*, que se afirmou na década seguinte e, por fim; as primeiras experiências modernistas na década de 1950.

Trata-se, como se pode ver, de um amplo e diversificado panorama, que apresenta fragmentos desde o século XVIII, mas cuja grande concentração refere-se ao período entre fim do XIX e início do XX. São os estilos neoclássico e *art déco* que vão marcar a cidade, o seu modo de vida urbano. [...] O inventário apontou como indicativo de um núcleo histórico o eixo urbano delimitado no centro da cidade pelas Avenida Getúlio Vargas e Rio Branco e Rua Espírito Santo. Nele são destacados, do ponto de vista da formação da cidade, as Praças João Penido, Antônio Carlos, o Parque Halfeld e as Ruas Halfeld e Marechal Deodoro [...]. A característica desse núcleo urbano, no entanto, é de edificações isoladas. Entre um bem considerado patrimonial e outro, encontram-se as marcas da modernização da cidade. (REIS, 2015, p. 113).

Reis (2015) considera que o Inventário teve um embasamento conceitual associado à noção de monumento, expressa na Carta de Veneza de 1964, com critérios que definiram os níveis de representatividade apoiados na qualidade da expressão arquitetônica e no significado histórico dos componentes do acervo, em que o monumento e o meio onde ele se encontra são testemunhas inseparáveis da mesma história. O autor esclarece que foram definidas, do ponto

de vista da preservação, quatro categorias de relevância, com a identificação de: 14 bens de valor excepcional, para os quais se recomendou o tombamento; 217 bens de valor relevante, com a indicação do tombamento de suas fachadas e volumetrias; 47 de valor ambiental que, mesmo com a alteração ou demolição permitidas, deveriam respeitar a ambiência e a visualidade do entorno e, por fim; 837 considerados de valor documental.

Figura 27 – Região central de Juiz de Fora – vista aérea



Fonte: Elaborada pelo autor com base no Google Maps (2021).

Em 2000, uma nova administração assume a gestão do município, dando andamento ao trabalho produzido pelo Inventário, com a abertura de processos de tombamento. Conforme Reis (2015), no momento em que o documento foi finalizado, Juiz de Fora possuía 32 bens tombados e 117 processos de tombamento abertos, com declaração de interesse cultural. Com reações adversas de proprietários em relação ao Inventário, solicitações de alvará de demolição foram negadas, gerando novos embates jurídicos. Adotou-se, como estratégia do órgão regulador, um senso de urgência relativa às ações necessárias, com a abertura simultânea de 149 processos de tombamento de fachada e volumetria, medida que, de acordo o autor, pode ser considerada como um marco na trajetória da preservação do patrimônio de Juiz de Fora. Após um intervalo de tempo em que ocorreram diversas disputas judiciais, houve várias perdas, constatando-se um crescimento considerável dos tombamentos nos anos seguintes.

Entre 1996 e 1998, período marcado por conflitos, ocorrem dez tombamentos. Já entre 1999 e 2004 esse número cresce para 159 bens tombados. Nem todos os processos abertos foram aprovados para tombamento [...]. Talvez seja correto afirmar que o período que se estende de 1997 a 2004 corresponda à consolidação da política de preservação do patrimônio cultural na cidade. Esse discurso patrimonial se consolida com os 24 tombamentos que se seguem até 2008. (REIS, 2015, p. 120).

Destaca-se o fato de grande número de tombamentos incidir sobre a fachada e a volumetria dos bens. De acordo com Reis (2015), há um debate sobre o modelo de preservação de fachadas que, por um lado, é vista como um meio de manutenção da visibilidade da historicidade de um bem e, por outro, implica na descaracterização e perda de substancialidade histórica. Em Juiz de Fora, no período considerado pelo autor como a “era dos tombamentos”, houve mais de cem indicações desse tipo, com a quase inexistência de decretos que recomendaram o tombamento integral do bem, o que “[...] indica uma preocupação com a preservação de uma determinada ambiência urbana, mais do que uma preocupação com o bem em sua integralidade”. (REIS, 2015).

Poucas iniciativas foram identificadas fora do âmbito arquitetônico. A primeira ocorreu em 1980, com o pedido de tombamento de dois bondes remanescentes da linha que circulou na cidade entre 1881 e 1969, além de um avião monomotor e monumentos em praças públicas, englobando 29 bens. Além disso, houve o tombamento de cinco conjuntos documentais. Reis (2015) esclarece que, desde 2002, a Comissão Permanente Técnico Cultural (CPTC) passou a integrar a estrutura administrativa da Fundação Cultural Alfredo Ferreira Lage (Funalfa), caracterizando uma mudança da comissão para a esfera cultural. Com maior aceitação do seu trabalho por parte dos atingidos pelo tombamento, a comissão inicia a realização de um novo inventário, coordenado pela Divisão de Patrimônio Cultural da Prefeitura (Dipac) e desenvolvido até 2005, no qual se nota maior preocupação relativa à inclusão de bens localizados em bairros mais afastados da região central da cidade.

Em 15 de julho de 2004, a política de preservação do patrimônio local ganharia novos contornos. A Lei 7282 foi revogada e se implantou um novo texto jurídico, a Lei 10777. O documento buscava aprimorar os termos do anterior. Sua principal alteração, porém, era a incorporação do patrimônio imaterial, o que alinhava o documento às proposições do Decreto Federal 3551, de 4 de agosto de 2000, que instituía a dimensão imaterial do patrimônio na esfera de atuação do Iphan. (REIS, 2015, p. 152).

#### 4.2.3 O reconhecimento do patrimônio cultural imaterial de Juiz de Fora

A emergência e o sucesso da categoria patrimônio imaterial indica uma demanda por sistemas de representação mais amplos que, segundo Reis (2015), demonstra uma proposta em que o protagonismo dos fomentadores dos próprios bens – considerados como atores ativos nesses processos –, passa a ter mais destaque, extrapolando a visão de especialistas do patrimônio. Em diálogo com um panorama internacional regulado pela Unesco, no caso do Brasil nota-se que

Uma nação construída discursivamente sobre a pedra e cal, e que representava, sobretudo, as elites, cede lugar agora a uma outra com caráter supostamente amplo, que agrega os mais variados elementos, sobretudo aqueles outrora denominados por categorias como folclore e cultura popular. A ideia de autenticidade calcada na forma das edificações e conjuntos urbanos cede lugar à visão de processo da cultura. Na verdade, trata-se de uma reconfiguração da visão de autenticidade, que não se atrela mais a elementos estéticos específicos, e sim é traduzida por categorias como enraizamento histórico, memória e tradição. (REIS, 2015, p.157).

De acordo com as orientações do Iphan, os trâmites necessários para encaminhar um pedido de registro de um bem imaterial são mais complexos, em comparação com o tombamento, procurando gerar, conforme Reis (2015), uma rede de informações que possam ser acessadas em futuro banco de dados. O necessário aparato técnico e burocrático, muitas vezes inacessível aos grupos que possibilitam a existência de um bem imaterial inventariado, contribuiu para a entrada de mediadores, tais como empresas, produtores culturais, associações, ONGs, pesquisadores, dentre outros, no processo de produção dos mesmos, refletindo mais uma visão desses agentes do que um olhar nativo do próprio campo.

Quanto a Juiz de Fora, um mês após a Lei nº 10.777 ser sancionada, a cidade já contava com seu primeiro bem registrado. Trata-se do “Apito do Meio-Dia”, uma sirene ouvida a grande distância que foi instalada em 1927 pelo relojoeiro Arthur Vieira em sua relojoaria, como meio de informação da hora, bem como para despertar a atenção e a ação comunitária em casos de incêndios ou acidentes, sendo também acionado em momentos festivos. Conforme Reis (2015), o apito, em comparação com os sinos das cidades mineiras, reforça o caráter fabril da cidade.

Ainda em 2004, o segundo pedido de registro de bem imaterial foi encaminhado pela Funalfa. O bem em questão é o bloco carnavalesco Banda Baki, cujo nome remete ao que é próprio da cidade. O bloco iniciou seus desfiles aos sábados de carnaval, com poucas dezenas

de pessoas em seu primeiro desfile, em 1972, chegando a registrar um público de cerca de 50 mil pessoas em 2003. Reis (2015) considera que a patrimonialização da Banda Daki pode ser considerada como relativa ao riso, à alegria e a uma possibilidade de renovação do espírito. Um personagem considerado essencial para a existência do bloco, que praticamente se confunde com a sua história, é o comerciante José Carlos Passos, que possuía uma loja de artigos fotográficos, conhecido na cidade como Zé Kodak e considerado “O General” da banda, tendo assumido sua coordenação desde 1979. Lamentavelmente, Juiz de Fora se despediu do ilustre folião, vitimado pela Covid-19, em fevereiro de 2021.

Figura 28 – Zé Kodak – “O General” da Banda Daki, em frente à Funalfa, no carnaval de 2018



Fonte: Acervo do jornal *Tribuna de Minas*. (recurso on-line).

Reis (2015) questiona a existência de um possível oportunismo político, supostamente exercido através da certificação do patrimônio imaterial que, sem gerar os mesmos embates relativos ao tombamento de um edifício, parece correr paralelamente ao que é desenvolvido pelos órgãos oficiais de preservação. Nesse sentido, uma ação paralela desenvolvida por políticos, em que a iniciativa não tenha uma finalidade exclusivamente cultural, pode levar a uma banalização dos instrumentos de preservação e, conseqüentemente, à fragilização desses órgãos.

Com a Lei 10.777 sancionada em 2004, surgem diferentes propostas para se pensar o patrimônio juiz-forano, que passa a ser constituído pelos bens materiais – imóveis, móveis e integrados –, públicos e privados, como pelos bens imateriais existentes em seu território. Nas novas propostas, o patrimônio passa a ser considerado como portador de um conjunto de

elementos passíveis de identificá-lo como uma referência à identidade da cidade. A proteção desse patrimônio torna-se, portanto, uma estratégia para se criar e salvaguardar, conforme Reis (2015), um “recorte” do que constitui tal identidade. A CPTC muda de denominação, dando lugar ao Conselho Municipal de Preservação do Patrimônio Cultural (Comppac), que permanece com caráter consultivo. Além do tombamento e do registro imaterial, o novo instrumento prevê a Declaração de Interesse Cultural do bem, que ocorre nos casos em que o tombamento não se adequa, mas também não é descartado. Por ser baseada na noção de valores – cultural, histórico, arquitetônico ou paisagístico –, Reis (2015) considera que a Declaração de Interesse Cultural se diferencia de toda a formulação da nova lei – pautada por referências à identidade –, tornando-se ambígua e sem especificidade.

Em 2007, foi registrado como bem imaterial da cidade o concurso de beleza idealizado e produzido para o público gay, o *Miss Brasil Gay*, cuja primeira edição foi realizada em 1976 como uma ação entre amigos com a finalidade de arrecadar fundos para a escola de samba local G.R.E.S. Juventude Imperial, que passava por dificuldades financeiras. Desde então, o concurso passou a ser anual, tornando-se um marco no calendário de eventos da cidade.

Figura 29 – Última edição do Concurso *Miss Brasil Gay* – 2019



Fonte: Acervo do *G1 – Zona da Mata*. (recurso on-line).

Reis (2015) ressalta a importância do evento para alguns desdobramentos no campo político, como a criação do Centro de Convivência do Homossexual de Juiz de Fora, empenhado na defesa de direitos, além da aprovação da Lei nº 9.791, conhecida como Lei Rosa, que pune discriminação por orientação sexual em âmbito municipal. Atualmente, o *Miss Brasil Gay* é o destaque de uma série de atividades festivas e de cunho político, que posiciona Juiz de Fora no roteiro das cidades chamadas *gay friendly*, com ações em benefício dos homossexuais e disposta a bem recebê-los. Até o atual contexto da pandemia da Covid-



19, o concurso destacava-se como o evento que atraía o maior público em termos turísticos para a cidade, chegando a receber, conforme o autor, cerca de dez mil pessoas.

Através do concurso e sua projeção, Juiz de Fora teria atualizado – ou reelaborado – a imagem de uma cidade vanguardista por meio da categoria “cidade inclusiva”, algo que ganha ainda mais relevo por estar situada em um dos estados considerados mais conservadores do país. (REIS, 2015, p. 187).

Reis (2015) destaca o fato de que o aspecto econômico, considerado como um dos principais empecilhos para o desenvolvimento de uma política de preservação do patrimônio cultural local, passa a ser, no caso do registro do *Miss Brasil Gay*, um dos motivadores do pedido. Contudo, no caso de Juiz de Fora, diferentemente da política nacional coordenada pelo Iphan, não existe um plano de salvaguarda e fomento dos bens. Além disso, como o ocorrido na maioria das cidades, o registro de um bem independe da anuência de seus produtores, que chegam a criticar a falta de acesso ao diálogo com o Comppac no sentido de uma atuação conjunta entre o conselho e os que são afetados pela patrimonialização do bem imaterial. O autor considera, portanto, que o projeto de museografia do patrimônio juiz-forano continua a ser feito sob a ótica dos ideólogos do órgão público de patrimônio, sem um amplo debate sobre a sua constituição, esclarecendo, ainda, que a morosidade nas discussões relativas ao patrimônio imaterial em Juiz de Fora talvez esteja atrelada à associação entre o discurso arquitetônico e o discurso do patrimônio.

Se por um lado a centralidade urbana de Juiz de Fora era vista como sinônimo de tensão permanente entre patrimônio e mercado, por outro eles agora convivem em certa harmonia. Uma oposição patrimônio X mercado, comum no discurso sobre patrimônio local durante muito tempo, cede agora espaço para uma visão que tende à conciliação, senão à própria imbricação de ambas as categorias. Se o patrimônio era visto pelo mercado como símbolo de estagnação, agora ele o é como forma de fomento econômico. O risco agora se torna o da espetacularização: ou seja, a transformação desses bens em produtos para o turismo, esvaziando a sua essência no âmbito cultural. (REIS, 2015, p.198).

Diferentemente do patrimônio tombado, que registra a “presentificação” de um passado, o bem imaterial representa, conforme Reis (2015), o tempo cíclico anual, que passa a ser apresentado como tradicional, independentemente de sua temporalidade. Verifica-se, ainda, que “[...] as formas de materialização do patrimônio imaterial em Juiz de Fora estão sempre sujeitas às normalizações do patrimônio material. Os bens imateriais ‘fazem uso’ dos

bens materiais, de modo que a sua realização depende frequentemente do Comppac”. (REIS, 2015, p. 198).

Singulane (2020) destaca que, mesmo sendo mais de 50% dos habitantes da cidade, os africanos e afrodescendentes trabalhavam não só com a lavoura, que possibilitava a geração do capital empregado no desenvolvimento industrial – especialmente rememorado pelo patrimônio local –, como também na construção desse legado. “Após a abolição, estes grupos continuaram nas áreas rurais trabalhando nas fazendas, cenário que só sofreu alteração a partir da década de 1920, quando houve queda da produção cafeeira.” (SINGULANE, 2020, p. 320). Segundo a autora, tais grupos concentraram-se nos atuais bairros São Benedito (antigo Arado) e Dom Bosco (Serrinha), verdadeiras ilhas em torno da área central.

O contraste não deve ser entendido como não existência de lugares de memória, espaços, manifestações ou materialidades que dizem da história e memória desses indivíduos que ocuparam essas áreas marginais ao centro comercial. Assim como em outras cidades, a não preservação está ligada à condução das políticas públicas no país e no município que, como se sabe, foram por muito tempo conduzidas por diretrizes que buscavam rememorar um passado específico, ancoradas em requisitos estéticos restritos. Em Juiz de Fora, poucos são os bens protegidos pela municipalidade que guardam a memória dos cativos, libertos e seus descendentes, sendo que de forma direta temos somente o “Batuque Afro-brasileiro de Nelson Silva”, registrado como patrimônio imaterial do município pelo processo nº5909/05. (SINGULANE, 2020, p. 321)

Figura 29 – Batuque Afro-brasileiro de Nelson Silva



Fonte: Acervo da Universidade Federal de Juiz de Fora. (recurso on-line).

A despeito da necessidade de reconhecimento da contribuição afrodescendente para a constituição do patrimônio cultural juiz-forano, a cidade enfrenta vários outros desafios relacionados à patrimonialização de bens – materiais ou imateriais – que se tornam prementes diante das ações a serem implementadas por políticas públicas e/ou iniciativas privadas.

#### 4.2.4 Novos desafios do patrimônio cultural de Juiz de Fora

Os conflitos de interesses presentes em processos de tombamento de um bem material são percebidos em perdas recentes e emblemáticas, relativas ao patrimônio cultural de Juiz de Fora. Não obstante a existência de atos voluntários, por parte de proprietários, no sentido de preservação e tombamento de alguns imóveis particulares, destacam-se, como exemplos, os embates que resultaram nas demolições do edifício do Colégio Magister, do Palacete Fellet e do Casarão da Rua Delfim Moreira.

Figura 30 – Colégio Magister



Fonte: UFJF – Arquivo de Notícias. (recurso on-line).

Projetado pelo arquiteto Arthur Arcuri<sup>17</sup>, expoente local do modernismo e irmão de Rafael Arcuri – autor do projeto do Cine-Theatro Central –, o edifício que abrigou o Colégio Magister era considerado como um dos mais representativos da arquitetura moderna da cidade, integrada à natureza em função do seu belo jardim. Os rumores de sua demolição geraram mobilizações em prol de seu tombamento, que contaram com o apoio de moradores da região. Ao mesmo tempo, houve reações contrárias e o imóvel acabou sendo demolido em 2005, dando espaço a um empreendimento comercial de grande porte.

---

<sup>17</sup> Como ressaltado por Singulane (2020, p. 313): “A família Arcuri é proeminente no cenário urbano de Juiz de Fora, dos 190 bens protegidos na cidade, pelo menos 25 são assinados por um dos herdeiros de Pantaleone ou executados pela sua construtora, o que são quase 14% do total de patrimônios históricos e culturais da cidade [...]”

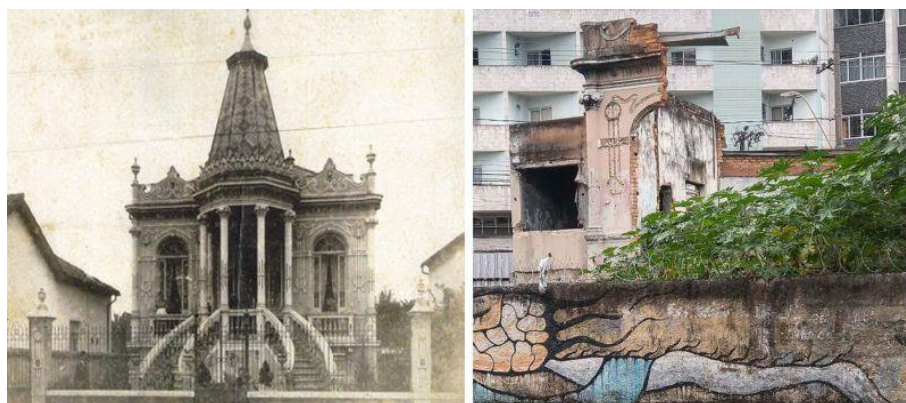
Figura 31 – Antigo Casarão da Rua Delfim Moreira / Edificação atual – 2021



Fonte: Blog *JF Hiperídia* / UFJF (recurso on-line); Acervo do autor.

No ano de 2009, outra demolição ocorrida durante o curso de um processo de tombamento foi a do Casarão da Rua Delfim Moreira, único exemplar residencial da arquitetura *art déco* marajoara da cidade, construído na década de 1940.

Figura 32 – Palacete dos Fellet - data provável: meados da década de 1920 / Ruínas - 2021



Fonte: Blog *Maria do Resguardo*. (recurso on-line); Acervo do autor.

Já o casarão conhecido como Palacete dos Fellet foi projetado em estilo *art nouveau* pelo arquiteto Rafael Arcuri e construído no início do século XX, sendo tombado pelo patrimônio municipal em 2013. Após ser vendido e, durante o trâmite do processo de tombamento, o imóvel começou a ser demolido, tendo sua obra embargada pelo Ministério Público. Seguiu, porém, em constante degradação, transformando-se em uma construção em ruínas.

Figura 33 – Marco do Centenário de Juiz de Fora – 2020



Fonte: Acervo do jornal *Tribuna de Minas*. (recurso on-line).

Além das polêmicas relativas às demolições, problemas associados à conservação e à proteção dos bens são também percebidos, como no caso do Marco do Centenário de Juiz de Fora que, após recente ocupação por moradores de rua, no inverno de 2020, teve parte de suas pastilhas derretidas por um incêndio, supostamente iniciado por uma fogueira feita pelos ocupantes do local no intuito de se aquecerem, em função das baixas temperaturas do período noturno.

Por sua vez, um dos mais significativos edifícios tombados da cidade, o solar Villa Iracema – construído pelo arquiteto Rafael Arcuri para sua esposa, Olympia Peixoto, sob influências dos estilos eclético e *art nouveau*, em 1914 – foi recentemente restaurado pelo atual proprietário e se destaca na paisagem urbana por seus belos detalhes construtivos.

Figura 34 – Villa Iracema – 2021



Fonte: Acervo do autor.

Reis (2015) destaca um outro tipo de conflito observado no contexto juiz-forano, relativo ao que o autor considera como a “repatrimonialização” do mesmo bem pelas instâncias dos órgãos de preservação – municipal, estadual e federal –, de tempos em tempos, em que a atualização dos discursos e dos valores atribuídos ao patrimônio servem de base para diferentes ações por parte das instituições, ou de uma mesma agência regulatória.

De acordo com o recém-criado Departamento de Memória e Patrimônio Cultural (DMPAC) – dentre outras, com a atribuição de gerir patrimônio cultural bem, como a preservação da memória no âmbito do município –, Juiz de Fora possui, atualmente, 194 imóveis e 26 monumentos em praças públicas tombados, além de nove bens imateriais registrados. Por sua vez, as listas de bens culturais de Juiz de Fora patrimonializados pelo Instituto Estadual do Patrimônio Histórico e Artístico de Minas Gerais (Iepha) e pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan) são pouco numerosas e esparsas no tempo.

Por parte do Iepha, foram patrimonializados quatro bens em 2005, cujos processos de tombamento apresentam a ideia de conjuntos associados a museus. Trata-se, conforme Reis (2015), do tombamento de conjuntos arquitetônico e paisagístico que abrigam os seguintes museus e suas coleções: Museu Mariano Procópio, Museu Ferroviário, Museu Usina de Marmelos e Museu do Crédito Real.

Figura 35 – Parque do Museu Mariano Procópio



Fonte: Acervo da Prefeitura de Juiz de Fora.

Figura 36 – Museu Ferroviário



Fonte: Acervo da Prefeitura de Juiz de Fora.

Figura 37 – Museu Usina de Marmelos



Fonte: Acervo da Prefeitura de Juiz de Fora.

Figura 38 – Museu de Crédito Real



Fonte: Acervo do jornal *Tribuna de Minas*. (recurso on-line)

Em relação ao Iphan, os primeiros bens juiz-foranos tombados em âmbito nacional, em 1939, foram as coleções as coleções do Museu Mariano Procópio. Em 1996, foi tombado o Cine-Theatro Central e, em 2001, o Marco Comemorativo do Centenário de Juiz de Fora, com projeto do arquiteto Arthur Arcuri e mosaico de Di Cavalcanti.

Figura 39 – Museu Mariano Procópio



Fonte: Acervo do *GI – Zona da Mata*. (recurso on-line).

Figura 40 – Cine-Theatro Central



Fonte: Acervo da Prefeitura de Juiz de Fora.



Figura 41 – Detalhe do Marco Comemorativo do Centenário de Juiz de Fora



Fonte: Acervo da Prefeitura de Juiz de Fora.

Reis (2015) considera que as listas dos bens tombados dos órgãos local, estadual e federal apresentam “cruzamentos e repatrimonializações” – com a presença de diferentes perspectivas sobre historicidade, memória, passado e cultura. No caso da lista municipal, o aspecto arquitetônico é privilegiado em elementos unitários, enquanto no projeto do Iepha, nota-se a preocupação com um olhar de conjunto relativo às coleções. Já no caso do Iphan, os argumentos que justificam o processo de tombamento apresentam variações. O autor ressalta a inexistência de um “ponto de cruzamento” entre as três instâncias de regulação do patrimônio, que apresentam distintos recortes relativos ao mesmo bem, sendo que Juiz de Fora, com sua presença eminentemente material, ainda não possui nenhum bem imaterial reconhecido pelos órgãos estadual e federal.

Para além dos embates e conflitos percebidos nos contextos acima descritos, verifica-se o atual debate sobre contrapartidas por parte da administração pública capazes de incentivar a conservação dos bens materiais tombados. Em recente publicação on-line do jornal *Tribuna de Minas*<sup>18</sup>, em outubro de 2020, retomou-se a discussão sobre a necessidade de regulamentação da Lei de Transferência de Potencial Construtivo, sancionada em Juiz de Fora no ano de 2017, após revogar outra, de 1998 que, assim como a nova lei, nunca chegou a ser utilizada.

A matéria publicada esclarece que, na cidade, os imóveis tombados possuem o benefício da isenção do IPTU: “[...] desde que o bem esteja conservado, o que para muitos

<sup>18</sup> Disponível em: <https://tribunademinas.com.br/noticias/cultura/25-10-2020/lei-de-transferencia-de-potencial-construtivo-segue-sem-regulamentacao.html>. Acesso em: 14 jun. 2021.

proprietários não é o bastante, já que muitas vezes os custos com manutenção superam em muito o valor do imposto” (TRIBUNA DE MINAS, 2020, recurso on-line). A discussão sobre o instrumento voltou à tona diante da possibilidade de realização de um leilão do imóvel conhecido como Casa d’Itália, tombado pelo município em 1985. Em estilo *art déco*, a edificação foi construída graças ao esforço de membros da comunidade italiana no Brasil<sup>19</sup>. Após forte mobilização popular que resultou na formulação de um abaixo assinado que reuniu cerca de oito mil assinaturas de pessoas com distintas nacionalidades, decidiu-se pela suspensão da venda do imóvel.

Utilizando o mecanismo da transferência do potencial construtivo, a Casa D’Italia poderia arrecadar cerca de R\$ 105 milhões, o que representa cinco vezes o valor pretendido pelo leilão temporariamente suspenso pelo Consulado da Itália em Belo Horizonte. Considerando a área do terreno, as edificações e seus valores de mercado, a avaliação para a venda foi calculada em R\$ 21 milhões. Tombado pelo município em 1985, o imóvel estaria apto a comercializar seu potencial construtivo, um dos maiores da cidade, não fosse o fato de que a lei, sancionada [...] até hoje não possui regulamentação. (TRIBUNA DE MINAS, 2020, recurso on-line).

Figura 42 – Casa d’Itália



Fonte: Acervo da Comunidade Italiana de Juiz de Fora (recurso on-line).

<sup>19</sup> Singulane (2020. p. 317) destaca que: “Pantaleone Arcuri se mantinha intimamente ligado à sua terra natal sendo responsável também pela construção da Casa d’Itália em Juiz de Fora, órgão do governo fascista para controle e difusão de suas ideias para os italianos em outras partes do mundo. [...] Com projeto de Raphael, a Casa d’Itália foi edificada na principal avenida da cidade, contava com uma sala para o Fascio, bem como seu símbolo na fachada, no portão e no piso de um dos cômodos do prédio.”

A Lei nº 065/17 dispõe sobre a transferência do direito de construir. Concedida a proprietários de imóveis protegidos por tombamento, estabelece o direito sobre o que seria possível ser construído naquele lugar, seguindo orientações da legislação urbana vigente. A distribuição do volume não utilizado no local onde se situa o bem deve atender a limitação de 20% de adição, o que indica uma pulverização da verticalização pelo espaço urbano. Além disso, é vedado o recebimento de potencial construtivo adicional no triângulo central da cidade. Torna-se importante considerar, ainda, as implicações do recebimento deste potencial adicional em outras áreas, evitando a sobrecarga na infraestrutura urbana e o adensamento em áreas indesejadas. O órgão oficial pontua que empreendimentos de impacto, hoje, são regulados por Estudo de Impacto de Vizinhança (EIV), aplicado somente aos casos previstos em lei específica. A Prefeitura reconhece, portanto, que a transferência do potencial construtivo pode ser aplicada na regularização de imóveis, sendo que a polêmica gira em torno da possibilidade de regulamentação da Lei 065/10 ser implementada antes da conclusão do novo Plano Diretor Municipal.

Em processo e sem qualquer previsão de conclusão, o Plano Diretor Participativo pode ser a chave para compreender a ausência da regulamentação de uma lei aprovada pela Câmara Municipal e sancionada pelo prefeito há três anos. Ao fim da nota elaborada a partir de perguntas enviadas pela Tribuna, a assessoria de imprensa da PJJ reitera “a importância da regulamentação e efetiva implementação deste instrumento, em consonância com os princípios, diretrizes e objetivos da Política de Desenvolvimento Territorial do Município e com os demais instrumentos urbanísticos previstos no Plano Diretor Participativo”. (TRIBUNA DE MINAS, 2020, recurso on-line).<sup>20</sup>

Como verificado no caso de Juiz de Fora, diferentes concepções relativas ao que se considera como patrimônio cultural surgem de conflitos e embates entre múltiplas vozes que reivindicam seu passado e sua cultura, desencadeando visões nem sempre harmônicas sobre um determinado bem. Reis (2015) salienta que as grandes narrativas patrimoniais do século XIX e da primeira metade do século XX, cujo objetivo era a construção identitária nacional, passaram a conviver com outras, que ganham cada vez mais força, visando o “[...] reconhecimento de segmentos específicos da sociedade no mapa cultural do país – ou de uma cidade, estado, ou na direção oposta, da humanidade a partir dos órgãos internacionais”

---

<sup>20</sup> Em 9 de agosto de 2021 foi assinado o Decreto Regulamentador da Lei Complementar 65/2017, que trata da Transferência do Direito de Construir (TDC), antiga Lei do Potencial Construtivo. O decreto busca viabilizar a legislação, a qual garante aos proprietários de imóveis tombados a possibilidade de aferir recursos financeiros, através da venda do potencial construtivo. Disponível em: <https://www.pjf.mg.gov.br/noticias/view.php?modo=link2&idnoticia2=71928>. Acesso em: 14 ago. 2021.

(REIS, 2015, p. 249). O autor afirma que, nesse contexto, atuam discursos pautados pela ideia de diversidade em detrimento da unidade cultural que, mesmo assim, ainda envolvem escolhas, seleções e “silenciamentos”.

Ressaltamos, portanto, a importância de ações estruturadas a partir da construção democrática e sustentável de políticas públicas e iniciativas privadas capazes de proporcionar a participação dos interessados em ações de patrimonialização. Para atingir seus objetivos, consideramos que tais ações devem oferecer acesso a informações que esclareçam contextos, causas e argumentos utilizados nos processos que definem o tombamento ou a demolição de um determinado bem, de suposto interesse cultural, assim como o registro de manifestações culturais capazes de afirmar identidades e diferenças.

Ao buscarmos compreender o conceito de Turismo Cultural Sustentável, observamos que a valorização e a preservação do patrimônio cultural como referência à memória identitária de uma determinada região torna-se uma questão central em sua definição, além disso, sugerimos que a valorização da diversidade cultural e a riqueza de manifestações por ela proporcionada, devem ser estimuladas por práticas que considerem a proposta de um turismo sustentável. Percebe-se, dessa forma, o estreito envolvimento entre a relevância do bem cultural – tanto para a comunidade que o possui, quanto para os que o reconhecem como um atrativo turístico – e os modos de apropriação e construção de sentido a ele atribuídos, relacionados a um passado que se pretende conhecer ou recordar.

É justamente sobre esse passado e as memórias por ele suscitadas que buscamos refletir no presente trabalho. Conforme Gondar (2000), a impossibilidade de existência de uma memória plena, sem distinção entre consciência e memória, ou entre aquilo que se percebe e o que se lembra, faz do esquecimento um componente da própria memória, que passa a ser, também, um instrumento político associado ao poder, levantando discussões e embates sobre identidades e diferenças. Acreditamos que o facilitado acesso à produção e ao consumo de conteúdos divulgados através das mídias digitais móveis oferece uma outra perspectiva no sentido de proporcionar novas manifestações e debates – pessoais e coletivos – a respeito do que se considera como identidade, ou como diversidade cultural.

Conscientes da necessidade do amplo debate requerido pelo tema e pela participação dos diversos atores nele envolvidos, propomos, a seguir, o desenvolvimento de uma aplicação para dispositivos móveis que, baseada nas reflexões aqui realizadas, oriente a criação de uma solução tecnológica capaz de fomentar a educação patrimonial, com vistas ao aprendizado sobre os processos que contribuem para o reconhecimento, a preservação e a conservação do patrimônio cultural, incentivados pela prática do Turismo Cultural Sustentável.

## **5 O APLICATIVO *JF PATRIMÔNIO* – GUIA VIRTUAL DO PATRIMÔNIO CULTURAL DE JUIZ DE FORA**

Derivada da palavra inglesa *application*, a sigla *app* costuma ser utilizada como referência a uma aplicação, ou aplicativo, desenvolvido para dispositivos eletrônicos móveis, apesar de sua utilização não se restringir aos *smartphones* e *tablets*. Os *apps* são programas de *software* – com capacidade de funcionamento on-line e off-line – que auxiliam a realização de determinadas tarefas, com diferentes finalidades, conforme os objetivos para os quais foram criados. São geralmente adquiridos de forma gratuita nas chamadas lojas de aplicativos e devem ser instalados no aparelho para funcionar de forma integrada com os sistemas operacionais que gerenciam seus recursos.

A contribuição que pretendemos oferecer com o desenvolvimento do aplicativo *JF Patrimônio* dialoga com as reflexões anteriormente expostas, tendo por base os referenciais teóricos aqui apresentados, que procuraram estabelecer definições sobre a prática do Turismo Cultural Sustentável e a possibilidade de geração de estímulos a tal atividade, provenientes da interação das pessoas com os dispositivos móveis conectados em rede. Reafirmamos que, para tanto, torna-se fundamental o amplo debate sobre as questões que permeiam o reconhecimento de um bem patrimonial e sua necessária preservação.

Buscando promover o acesso à informação e a possibilidade de manifestação e compartilhamento de opiniões por parte dos utilizadores de mídias digitais móveis – em especial os *smartphones* – propomos a utilização do aplicativo *JF Patrimônio* como recurso auxiliar para a educação patrimonial, objetivando a divulgação de informações sobre o patrimônio cultural, supostamente capazes de despertar o interesse dos cidadãos que possuem acesso a determinados recursos tecnológicos, considerando, ainda, possíveis formas de representações e mediações entre passado, presente, identidade e cultura.

A escolha de Juiz de Fora como objeto empírico do presente estudo justifica-se pelo carinho e apreço que sentimos pela cidade e por sua história, bem como pela admiração e reconhecimento relativos ao patrimônio cultural juiz-forano. No decorrer da pesquisa, tivemos a oportunidade de inscrever a proposta de desenvolvimento do aplicativo *JF Patrimônio* como projeto proponente do *Programa Cultural Murilo Mendes*, mantido pela Prefeitura de Juiz de Fora e que completou, em 2019, 25 anos de existência. Mais conhecido como *Lei Murilo Mendes*, o instrumento tem como objetivos incentivar e impulsionar a produção da cultura local e contou, em suas últimas edições, com contribuições e sugestões da classe artística da

cidade, com vistas ao aperfeiçoamento da legislação. Houve, ainda, a inclusão de propostas de melhorias realizadas por parte do Conselho Municipal de Cultura (Concult).

### 5.1 A PROPOSTA DO APLICATIVO *JF PATRIMÔNIO*

O projeto *JF Patrimônio – Guia Virtual do Patrimônio Cultural de Juiz de Fora* - foi contemplado na edição de 2019 do *Programa Cultural Murilo Mendes* e possui assegurados os recursos necessários para o seu desenvolvimento, devendo ser realizado no prazo máximo de 12 meses contados a partir de maio de 2021. Ressaltamos, portanto, que as propostas aqui descritas deverão, além de nortear o posterior desenvolvimento do aplicativo, ser objeto de futuras pesquisas e estudos capazes de validar o desempenho e a eficiência da solução projetada.

Objetivamos o desenvolvimento e a publicação de uma aplicação para dispositivos móveis (*smartphones* e *tablets*) constituída por *apps* “nativos” dos sistemas operacionais Android e IOS<sup>21</sup>, e por uma *Progressive Web App* (PWA)<sup>22</sup>. Como estratégia para a otimização de suas funcionalidades, a aplicação deverá ser integrada a tecnologias de geolocalização e marketing de proximidade<sup>23</sup>. Trata-se, assim, de um guia sobre o patrimônio cultural material e imaterial de Juiz de Fora, com informações relativas a cada bem listado pelo órgão de preservação do patrimônio cultural da cidade.

---

<sup>21</sup> *Mobiles apps nativos* são criados com foco em uma determinada plataforma, utilizando-a para o desenvolvimento do sistema. Possuem a capacidade de acessar todos os recursos disponibilizados pelo aparelho, que processa diretamente a aplicação desenvolvida. Em 2017, os sistemas operacionais Android – uma plataforma de código livre cujo principal colaborador é o Google LLC –, e IOS – de propriedade da Apple Inc. –, responderam, juntas, por 99,9% dos smartphones comercializados mundialmente, com 85,9% do mercado correspondente ao sistema operacional Android e 14% ao IOS. Disponível em: <https://www.gartner.com/en/newsroom/press-releases/2018-02-22-gartner-says-worldwide-sales-of-smartphones-recorded-first-ever-decline-during-the-fourth-quarter-of-2017>. Acesso em: 14 jun. 2021.

<sup>22</sup> *Progressive Web App* (PWA) é um termo que se refere a aplicações para a web que usam as últimas tecnologias disponíveis em navegadores (browsers). São páginas web, ou sites, tecnicamente regulares, podendo ser utilizados como aplicativos tradicionais ou aplicativos móveis (nativos), ao combinar os recursos oferecidos pela maioria dos navegadores modernos com os benefícios da experiência móvel. Em resumo, é uma aplicação web com tecnologias que permitem a experiência de uso muito próxima das que são oferecidas pelos *mobile apps*.

<sup>23</sup> O marketing de proximidade é constituído por sistemas que utilizam tecnologias de geolocalização para se comunicar diretamente com os clientes por meio de seus dispositivos móveis. Tal processo não se refere a uma tecnologia única, mas pode ser implementado utilizando diferentes métodos e não se limita ao uso de *smartphones*. *Laptops* modernos que são habilitados para o uso de GPS também podem ser direcionados através de algumas tecnologias de proximidade.

O aplicativo deverá possibilitar, também, a interação dos seus utilizadores com o conteúdo informativo publicado, através de: opiniões e sugestões sobre a aplicação; compartilhamento do conteúdo em redes sociais; registro de comentários pessoais relativos às informações publicadas; recebimento de notificações conforme a posição geográfica. Serão oferecidas, ainda, orientações a respeito da localização e das características próprias de cada bem patrimonial, permitindo a consulta a mapas com rotas de acesso, textos informativos, imagens, áudios ou vídeos ilustrativos, além de links para contato direto com as instituições responsáveis ou pessoas proprietárias dos bens culturais. Ressaltamos, por fim, a busca pela complementariedade de experiências geradas a partir da “fruição estética” proporcionada pela visita a um determinado bem cultural, associada às informações disponibilizadas pelo uso do aplicativo.

O desenvolvimento do projeto deverá valer-se de uma plataforma preexistente e “customizável”, estruturada por um Sistema de Gestão de Conteúdo (SGC)<sup>24</sup> que oferecerá integração com as seguintes tecnologias e suas correspondentes finalidades:

. Conexão interna com os recursos disponibilizados pelos dispositivos móveis, tais como câmera, *bluetooth*, GPS, pacotes de acessibilidade etc.: possibilita o acesso a informações geolocalizadas sobre o utilizador – caso o mesmo concorde com o uso de tal função –, além do compartilhamento em rede de dados hospedados no aparelho;

. Listas de conteúdo geolocalizado: permite a inserção de informações através de vídeos, áudios, imagens, textos, mapas e botões para a identificação e interação com um determinado item – no caso do *JF Patrimônio*, cada bem cultural listado –, a partir do qual é gerado um conjunto de coordenadas geográficas que permitem elaborar o conteúdo baseando-se na localização de quem irá acessá-lo;

. Leitor de *QR Code*: proporciona a leitura de códigos de barras em duas dimensões – digitais ou impressos – que, após a sua decodificação, passam a ser um trecho de texto e/ou um link para redirecionar o acesso a um determinado conteúdo publicado por aplicativo ou site na web. Tal recurso pode gerar uma espécie de “ampliação” da experiência concreta, pela ideia de “realidade aumentada” (RA), ao proporcionar a leitura de um objeto físico que permite o acesso a dados digitais;

. Notificações remotas: conhecidas do inglês como *push*, cuja tradução direta seria “empurrão”, são mensagens de textos com links de acesso a outras informações disponíveis

---

<sup>24</sup> Sigla muito utilizada por desenvolvedores de sites e portais na internet, o CMS (*Content Management System* – no português SGC – é um conjunto de funções utilizadas para facilitar a tarefa dos criadores de sites, sendo constituído por ferramentas para criação/edição de conteúdo na internet sem a necessidade de conhecimentos aprofundados de programação.

na web, ou aos recursos do próprio aparelho. Enviadas pelo aplicativo para o dispositivo móvel de uma pessoa que forneceu permissão para receber esse tipo de alerta, com a intenção de estabelecer novas interações e comunicação entre o *app* e seu utilizador;

. Conexão com *beacons*: do inglês, “faróis”, pequenos dispositivos eletrônicos para comunicação sem fio, que funcionam como um aparelho geolocalizador de proximidade, emitindo informações via *Bluetooth Low Energy* (BLE)<sup>25</sup>. São apropriados para o envio de notificações para dispositivos móveis em ambientes fechados – espécie de GPS *indoor* –, servindo como gatilho para uma determinada ação executada pelo aplicativo e podendo atingir distâncias de poucos centímetros a algumas centenas de metros;

. *Geofencing SMS (GMS)*: tecnologia que define um limite virtual em torno de um determinado ponto geográfico do mundo real, permitindo o envio de mensagens para um público-alvo específico, no momento desejado. Baseia-se no uso de Sistemas de Posicionamento Global (GPS) para definir um limite geolocalizado. Uma vez estabelecida a área de *geofencing*, o administrador do aplicativo pode configurar disparadores que enviam mensagens de texto, alertas de e-mail, ou notificações, quando um dispositivo móvel entra, sai, ou permanece por um determinado tempo na área especificada, que pode abranger um raio de alguns quilômetros de distância em relação ao ponto central;

. Compartilhamento das informações através de redes sociais e acesso a aplicativos de mensagens instantâneas e ao telefone do dispositivo: utilizados para comunicação direta com outros *smartphones*, bem como com *apps* e sites externos;

. Sistema de fidelização de visitantes: controlado por pontuação gerada a partir de determinadas ações, que podem ser convertidas em premiações.

Os recursos acima listados atendem às necessidades tecnológicas para o desenvolvimento das estratégias que ora propomos, quais sejam: 1) possibilitar o amplo acesso – considerando os recursos de acessibilidade – a informações sobre a lista de patrimônios culturais listados pelo órgão de preservação de Juiz de Fora; 2) associar tais informações às localizações do utilizador do aplicativo e do bem cultural listado, permitindo a orientação por rotas para acesso físico aos bens; 3) em caso de consentimento, permitir o acesso a informações externas e o contato direto com as instituições e proprietários dos bens listados; 4) criar e aplicar dinâmicas com base no conceito de gamificação para estimular a

---

<sup>25</sup> De maneira simplificada, o *Bluetooth Low Energy* (BLE) pode ser entendido como um tipo de *bluetooth* que consome muito menos energia – cerca de 10% em relação ao *bluetooth* clássico, visando apenas a transmissão de dados.



educação patrimonial e a visita aos bens culturais; 5) incentivar o compartilhamento de opiniões e registros de utilizadores relacionados ao patrimônio cultural juiz-forano e, por fim; 6) proporcionar a ampliação da percepção do bem cultural através do acesso a conteúdos digitais pela leitura de *QR Codes*.

A opção pelas tecnologias propostas como componentes do *JF Patrimônio* considerou os referenciais teóricos descritos no capítulo 3, em que se constatou a utilização da RA, das ações baseadas em GPS e da aplicação do conceito de gamificação – relacionados à atividade turística – como recursos aptos a auxiliar a educação patrimonial. Partimos, assim, para a estruturação do aplicativo, buscando descrever, abaixo, os parâmetros que orientarão o seu desenvolvimento. Para tanto, nos referimos a estudos que apontam para o conceito de “Design Centrado no Utilizador” (DCU), apresentado por Barbosa (2019), relativo à análise e à previsão de interações entre utilizador e produto/aplicação, com posterior validação através de testes de usabilidade.

Ressalta-se, de acordo com o autor, que os referidos testes poderão ser aplicados em diferentes fases do processo de desenvolvimento do design, com a finalidade de aferir a usabilidade por parte do utilizador, que passa a ser visto como um indivíduo com emoções, inserido em um determinado sistema social, em que sua interação como o produto projetado passa a influenciar o desfecho do projeto. O foco na ergonomia do sistema passa a ter uma perspectiva mais alargada, voltada para as ações recorrentes desse indivíduo. Reiteramos, portanto, que a fase de validação das soluções aqui propostas será realizada durante o processo de desenvolvimento do aplicativo, podendo gerar a necessidade de futuras adaptações, conforme os resultados a serem aferidos.

Norman (2004 apud BARBOSA, 2019) propõe a divisão do design em três categorias, conforme sua atração e eficácia em relação ao utilizador: 1) “visceral” – relacionado às primeiras impressões e sentimentos despertados pelo produto sobre o indivíduo; 2) “comportamental” – relativo ao desempenho do produto, cuja eficiência se baseia na função que ele possui para o utilizador, sua compreensão e usabilidade, bem como na sensação física por ele despertada e, por fim; 3) “reflexivo” – associado aos sentimentos, experiências e memórias do indivíduo utilizador. O processo de DCU deverá considerar, portanto, a evolução de três fases: análise, projeto e avaliação; sendo que o foco no utilizador relaciona-se aos estudos necessários sobre características cognitivas, comportamentais e antropométricas. Os potenciais utilizadores deverão, assim, testar a usabilidade do produto a fim de que o designer possa observar, registrar e analisar suas reações. Nielsen (1993 apud BARBOSA, 2019) indica cinco objetivos para facilitar a interação do indivíduo com o

sistema/produto, relacionando o conceito de “usabilidade” aos critérios de: 1) “facilidade de aprendizado” – através da realização de tarefas por parte do utilizador de forma intuitiva; 2) “eficiência” – com a realização das tarefas de forma rápida e eficiente; 3) “memorização” – em que a interação com o produto poderá ser retomada após um intervalo de tempo maior; 4) “determinação de erros” – que devem ser encontrados e reduzidos previamente e, por fim; 5) “satisfação” – capacidade do sistema/produto proporcionar uma experiência agradável e satisfatória para o utilizador, independentemente de suas características físicas ou sociais.

Salienta-se que, no caso do uso de dispositivos móveis, conceitos específicos de usabilidade estão relacionados, de acordo com Barbosa (2019), à redução de números de cliques necessários para a execução de determinada tarefa, à manutenção apenas das funcionalidades realmente necessárias e de um conteúdo estritamente essencial, com a possibilidade de acesso a outras informações através de links e botões. São necessários, ainda: a qualidade estética e funcional da interface; o desenvolvimento de uma aplicação com referências a outros modelos, já conhecidos e utilizados; o claro entendimento dos símbolos, imagens e palavras empregadas no ambiente frequentado pelo utilizador, que deverá reconhecer e organizar apropriadamente as informações e, por fim; tarefas e funções propostas pela aplicação, cuja “navegação” deverá ser facilitada, podendo recorrer a janelas, caixas de diálogo, menus e painéis de controle, com vistas a satisfazer os conceitos relacionados ao *User Experience Design* (UX).

O User Experience (UX) é uma área do design que introduz técnicas e métodos de análise e desenho, com o intuito de desenvolver aplicações que possuem uma boa usabilidade e que se focalizam nas necessidades dos seus utilizadores. Segundo a norma ISO 9241-10 (1998), UX é definido como “as percepções e reações de uma pessoa que resultam do uso ou utilização prevista de um produto, sistema ou serviço”. [...] Esta área de estudo visa a facilidade de uso e procura proporcionar novas técnicas de interface que apoiem as tarefas dos utilizadores, garantindo um melhor acesso à informação e gerando formas mais poderosas de comunicação. (BARBOSA, 2019, p. 21).

O “Design Centrado no Utilizador” (DCU) deverá, portanto, considerar os possíveis desfechos das ações realizadas com o produto, compreendendo as expectativas geradas durante o processo de uso, objetivando a fruição de experiências eficientes que cativem e envolvam o indivíduo. Outro conceito relevante para projetos acessíveis à maioria das pessoas, independentemente de suas capacidades físicas ou mentais, é o de “Design Universal”. Desenvolvido, conforme Barbosa (2019), na década de 1980 pelo arquiteto norte-americano Ronald Meece, em conjunto com outros designers e projetistas, refere-se ao que

hoje se traduz como “design inclusivo”, em que os produtos projetados não necessitam de adaptações ou soluções especiais para a sua utilização por indivíduos com distintas capacidades, inclusive aqueles com mobilidade reduzida ou condicionada, tais como os cadeirantes, os que não conseguem percorrer grandes distâncias, pessoas com dificuldades sensoriais – cegas ou surdas, por exemplo – e aquelas que se apresentam transitoriamente condicionadas, como as grávidas, as crianças e os idosos. Para o autor

A utilização de sistemas computacionais detentores de vários tipos de interfaces, como a Web ou dispositivos móveis, tornou-se um dos meios mais difundidamente utilizados para fornecer acesso a notícias, serviços e todos os tipos de informações [...]. Torna-se imperioso que todas as pessoas, incluindo as pessoas com deficiências, possam usar tais serviços. De facto, as pessoas com deficiências podem ser das mais beneficiadas pela utilização desses serviços, uma vez que os serviços on-line podem proporcionar-lhes a autonomia e independência que não seria possível sem a existência destes recursos. [...] Para que serviços on-line sejam universais, devem incluir os “utilizadores comuns” e, também, as pessoas com deficiência: pessoas com deficiências auditivas, visuais, físicas, cognitivas, deficiências específicas. (BARBOSA, 2019, p. 27).

Barbosa (2019) propõe a metodologia desenvolvida Garret (2011, apud BARBOSA, 2019) – no domínio do *UX design* – como base para o desenvolvimento de uma aplicação móvel de rotas acessíveis para o centro da cidade de Viana do Castelo, em Portugal. Para a sua efetivação, o projeto de design se desdobra em cinco fases: 1) “estratégias” – em que se procura obter uma percepção geral das questões envolvidas para a solução dos problemas encontrados durante o projeto, com ênfase nas necessidades dos utilizadores, através da compreensão de pontos fortes e fracos do sistema, bem como sua comparação com outras soluções existentes; 2) “escopo ou esfera de ação” – para a análise objetiva das informações obtidas na fase de estratégias, originando um documento que deverá apresentar os requisitos do conteúdo e/ou as especificações funcionais contidas na aplicação; 3) “estrutura” – com a definição da “arquitetura da informação”, em que as estruturas e funções da aplicação devem ser representadas através de fluxogramas e/ou organogramas; 4) “esqueleto” – para o desenvolvimento de uma malha estrutural (*wireframe*) que consiste no esboço preliminar que orientará a criação visual e estética da aplicação e, por fim; 5) “superfície” – com a determinação dos elementos de comunicação visual, possível de ser manipulada e enfatizada através de determinadas técnicas, correspondendo a mensagens e interferindo na estética e nas funções do programa.

O autor ressalta que cada etapa depende da sua precedente, “[...] pelo que as decisões, no plano da estratégia, têm reflexos em todos os níveis sucessivos. Por outro lado, as escolhas

possíveis, em cada plano, são limitadas pelas decisões nos planos posteriores.” (BARBOSA, 2019, p. 40). Tendo como referência a proposta de estruturação de uma aplicação para dispositivos móveis baseada na metodologia apresentada, partimos para a definição do produto que pretendemos desenvolver.

## 5.2 A ESTRUTURAÇÃO DO APLICATIVO *JF PATRIMÔNIO*

O projeto do aplicativo *JF Patrimônio* foi estruturado a partir da metodologia citada por Barbosa (2019), com vistas ao conceito de “Design Centrado no Utilizador” (DCU). Serão descritas, abaixo, as cinco fases propostas pelo autor, de acordo com os objetivos que buscamos na presente pesquisa. Consideramos, portanto, como função principal que se pretende oferecer ao potencial utilizador da aplicação, a informação relativa ao patrimônio cultural da cidade de Juiz de Fora. As estratégias de engajamento a serem utilizadas são entendidas como supostamente capazes de despertar o interesse dos indivíduos utilizadores do aplicativo em relação aos processos que constituem a atribuição de valor patrimonial a determinado bem, suas consequências e objetivos de preservação e sustentabilidade. Por fim, sugerimos a possibilidade de fomento do interesse dos juiz-foranos e dos turistas relativamente à história da cidade – representada pelo patrimônio cultural local –, o que poderia gerar o interesse pela visita física aos bens, conjugada com uma espécie de “ampliação da percepção do visitante”, por meio de conteúdo digital.

### 5.2.1 Estratégias

Barbosa (2019) afirma que, no “[...] projeto de criação de uma aplicação centrada no utilizador, a parte da estratégia é essencial, pois esta contém as especificações relativas ao objetivo do produto, com descrição do público-alvo e das suas necessidades” (BARBOSA, 2019). Como estratégias propostas para a criação do aplicativo *JF Patrimônio*, consideramos uma preocupação universal – a conservação do patrimônio cultural, material e imaterial –, que requer uma política de divulgação e preservação capaz de disponibilizar o acesso para todos e garantir a sua salvaguarda. Dessa forma, buscamos, com o desenvolvimento do projeto, contribuir para a democratização do acesso às informações sobre o patrimônio cultural de Juiz de Fora, o que, a nosso ver, potencializaria a percepção e a consequente valorização do bem patrimonial. Para tanto, propomos a utilização de tecnologias que objetivam expandir o conhecimento relativo ao objeto real, através de recursos digitais presentes em dispositivos

móveis ligados em rede, visando afetar, simultaneamente, os habitantes da cidade e seus visitantes, no sentido de despertar seu interesse pela cultura local.

A aprovação do projeto *JF Patrimônio – Guia Virtual do Patrimônio Cultural de Juiz de Fora* pelo Programa Cultural Murilo Mendes, que assegura sua realização – ora em curso –, justifica a necessidade de meios de divulgação que promovam o acesso a informações sobre o patrimônio cultural da cidade. Ressaltamos, ainda, o fato de Juiz de Fora não possuir, atualmente, nenhuma solução tecnológica destinada exclusivamente a tal objetivo, contando apenas com publicações impressas entre as quais se destacam dois “guias de bolso” – *Guia dos Bens Tombados de Juiz de Fora* (2002) e *Memória da Urbe - Bens Tombados* (2004), publicados por iniciativa da Prefeitura de Juiz de Fora e da Funalfa. Tais publicações reúnem informações sobre os bens listados pelo órgão de preservação local até a data de lançamento das mesmas, que deverão servir de referência, juntamente com os decretos de tombamento e registro dos bens, para a criação do conteúdo textual a ser publicado no aplicativo, considerando-se a atualização das informações até o momento atual, além de futuras ações que incluam novos bens na lista do patrimônio cultural da cidade.

Como descrito acima, o DCU tem por referência o design inclusivo e universal. Nesse sentido, a estratégia que pretendemos empregar para garantir acesso ao maior número de pessoas, possível, prevê a incorporação de recursos que permitem a utilização do aplicativo por indivíduos com distintas capacidades. Para tanto, a aplicação deverá ser integrada com os pacotes de acessibilidade disponibilizados pelos sistemas operacionais Android e IOS, tais como: conversão de texto em voz; leituras em segundo plano (permitem a continuidade de leitura mesmo após a mudança de tela); leitura de textos associados a imagens; ampliação da tela; correções de cor; acesso com interruptor externo (dispositivo externo que verifica os itens na tela, destacando um por vez, até que se faça uma seleção); etc. Pretende-se, ainda, a disponibilização das informações através da narração de áudios correspondentes aos textos publicados, bem como a tradução dos mesmos por vídeos com interpretações em Libras<sup>26</sup>.

Outra ação a ser considerada para o desenvolvimento do *JF Patrimônio* trata-se da utilização do chamado marketing de proximidade, possível pela comunicação realizada através de notificações enviadas conforme o posicionamento geográfico do dispositivo do indivíduo, através dos *beacons* e do GMS, em que a comunicação direta com os utilizadores cadastrados no aplicativo, que assim o permitirem, oferece informações adicionais em seus

---

<sup>26</sup> Sigla referente à Língua Brasileira de Sinais, reconhecida como meio legal de comunicação e expressão no país, desde abril de 2002, através da Lei nº 10.436. De modalidade gestual-visual, serve para a comunicação através de gestos, expressões faciais e corporais. Disponível em: <https://www.libras.com.br/>. Acesso em: 14 jun. 2021.

*smartphones*. Tal ação poderá ser associada, também, a estratégias relativas à gamificação, com a criação de desafios e dinâmicas que estimulem o conhecimento sobre o patrimônio cultural juiz-forano e ofereça recompensas para o engajamento do utilizador. Por fim, a possibilidade de leitura dos *QR Codes* poderá ser utilizada como meio de acesso a informações digitais que complementem a visita física ao bem cultural.

### 5.2.2 Escopo ou esfera de ação

Após a definição das estratégias empregadas para o desenvolvimento do aplicativo *JF Patrimônio*, torna-se necessário sintetizar, conforme Barbosa (2019), os pontos mais relevantes do projeto, os quais entendemos como:

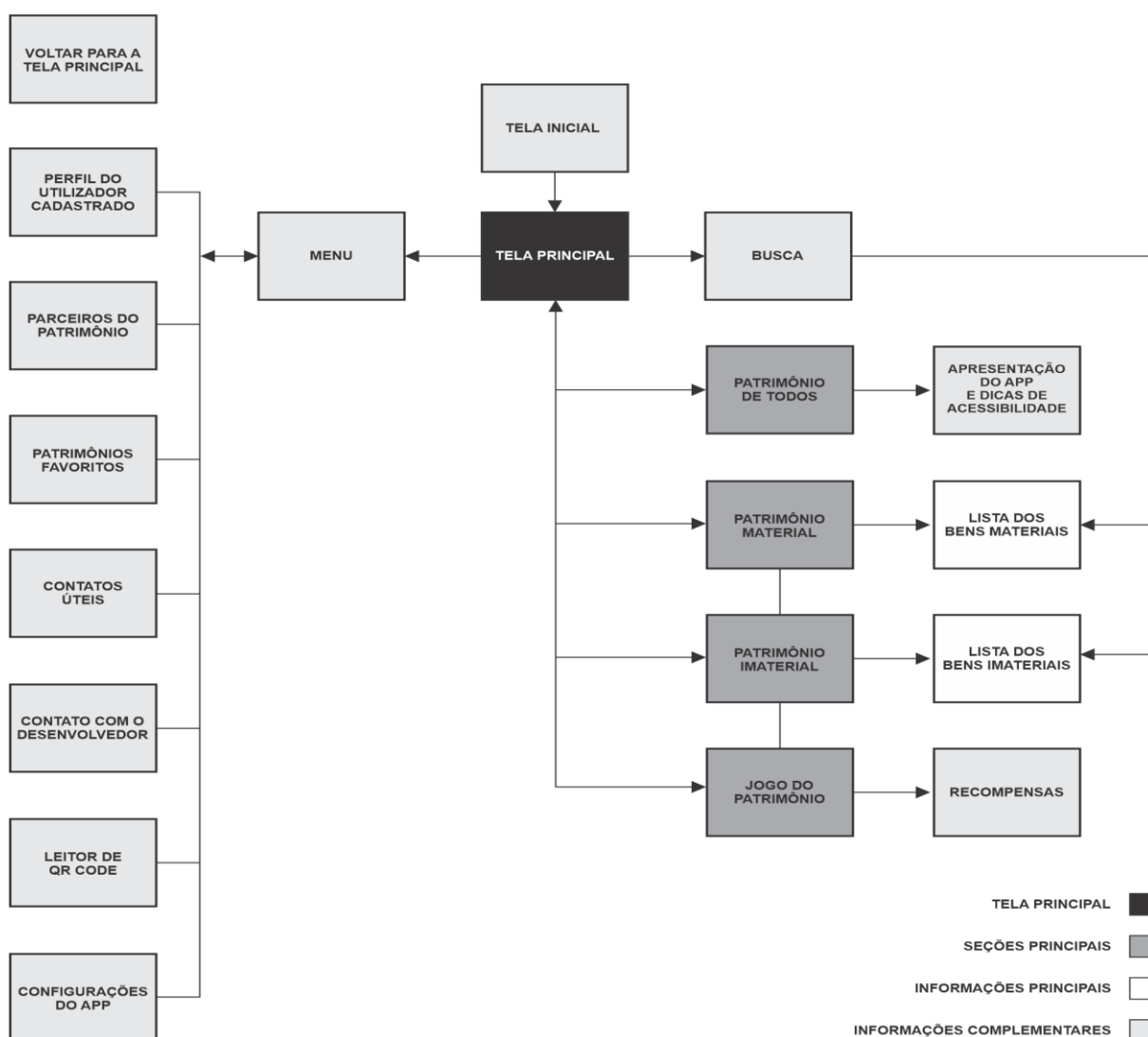
- . O que é: uma aplicação para dispositivos móveis com informações sobre o patrimônio cultural de Juiz de Fora;
- . Objetivo: possibilitar o amplo acesso, inclusivo e gratuito, às informações publicadas, por parte de residentes e turistas;
- . Público-alvo: residentes e turistas que se interessem pelas informações disponibilizadas, com faixa etária estimada entre os adolescentes-jovens (15 a 17 anos) e os idosos (mais de 60 anos) – o acesso de pessoas com distintas capacidades físicas ou mentais deverá ser considerado;
- . Premissas: seguir os conceitos relativos ao “Design Centrado no Utilizador” (DCU).

### 5.2.3 Estrutura

Tendo por base as estratégias e o escopo anteriormente previstos, procuramos apresentar a estrutura do aplicativo, representada abaixo por um fluxograma referente às telas que compõem o processo de utilização das mesmas (navegação) através das ligações (links) disponíveis. A aplicação deverá apresentar uma imagem introdutória, com o logotipo do *app*, direcionando o utilizador, em seguida, à tela principal, na qual ele encontrará as quatro seções mais relevantes do aplicativo: 1) Patrimônio de todos – com informações sobre o aplicativo e sua usabilidade; 2) Patrimônio material – com acesso à lista de bens materiais tombados pelo município; 3) Patrimônio imaterial – com acesso à lista de bens imateriais registrados pelo município; 4) Jogo do patrimônio – com acesso aos desafios propostos para o engajamento do utilizador com o aplicativo, valendo-se das estratégias da gamificação com vistas à educação patrimonial.

Além do acesso às quatro seções principais, a tela principal do *app* apresentará um menu com seis opções de links para as seções relativas a informações complementares sobre: 1) retorno à tela principal; 2) informações sobre os atuais e futuros parceiros do desenvolvimento e manutenção do *app*; 3) lista de bens marcados como favoritos pelo utilizador; 4) lista de contatos úteis disponibilizados pelo município; 5) formulário para contato com o desenvolvedor do *app*; 6) leitor de *QR Code* e, por fim, 7) acesso às configurações do aplicativo. O registro do nome cadastrado e a respectiva imagem de perfil também estarão disponíveis no menu, permitindo o acesso e a edição dos dados relativos ao cadastro efetuado pelo utilizador, que poderá, ainda, fazer buscas por palavras-chave a partir de um ícone com essa função situado no lado oposto do menu.

Figura 43 – Fluxograma de navegação do aplicativo *JF Patrimônio*

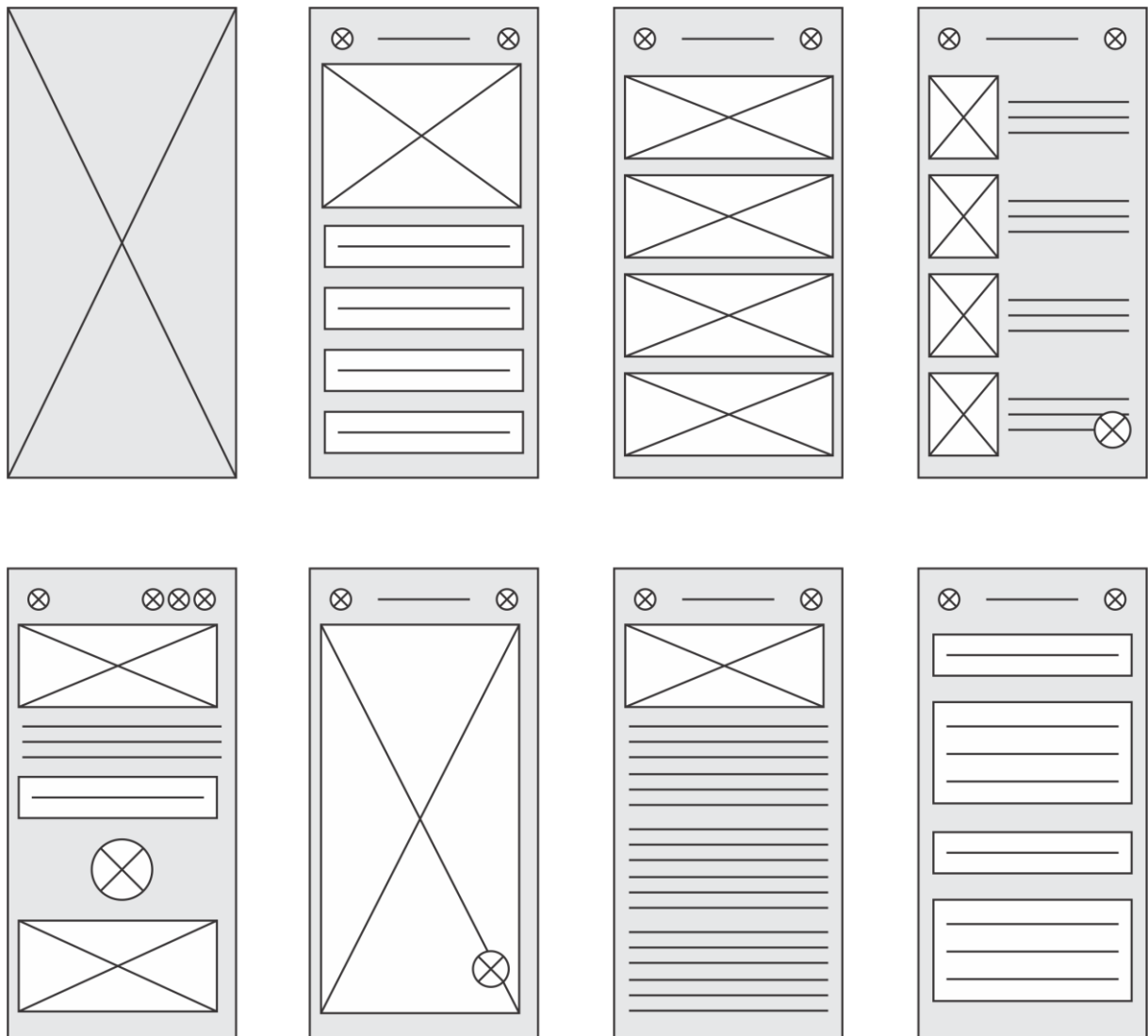


Fonte: Elaborado pelo autor.

### 5.2.4 Esqueleto

Barbosa (2019) aponta para as vantagens proporcionadas por um tipo de protótipo de baixa fidelidade, representado por desenhos simples, denominado *wireframe*, cujo objetivo é auxiliar o designer na definição do conjunto de elementos interativos presentes em cada uma das telas, servindo como um primeiro esboço para a visualização do projeto gráfico e facilitando a criação, a modificação e a iteração, com a identificação de eventuais problemas e a rápida possibilidade de alterações definidoras dos requisitos a serem empregados pelo sistema. A seguir, apresentamos o “esqueleto” a ser utilizado pelo aplicativo *JF Patrimônio*.

Figura 44 – Proposta de *wireframe* para as telas do aplicativo *JF Patrimônio*



Fonte: Elaborado pelo autor.



### 5.2.5 Superfície

Ao definir os elementos visuais utilizados na aplicação móvel de rotas acessíveis para o centro da cidade de Viana do Castelo, Barbosa (2019) considera que tais elementos “[...] suplantam o seu significado e as emoções que eventualmente poderão gerar, pois trata-se de um projeto de suma importância em termos de acessibilidade, pelo que o aspeto da legibilidade é crucial.” (BARBOSA, 2019, p. 55).

Como orientação para o projeto de design proposto pelo autor, ressalta-se a influência que as cores exercem sobre a comunicação de um produto/aplicação e sobre o imaginário das pessoas, afetando emoções e provocando variadas sensações. Baseado nas afirmações de Johnson (2010, apud BARBOSA, 2019), o autor estabelece algumas necessidades relativas à escolha da paleta cromática (matiz) a ser utilizada nas aplicações para dispositivos móveis: 1) utilizar maior contraste entre as cores, evitando tons pálidos; 2) usar cores distintas, em especial vermelho, verde, azul, amarelo, preto e branco; 3) evitar os pares de cores que são imperceptíveis para a pessoa daltônica; 4) exibição das cores juntamente com outros componentes, tais como símbolos, texturas ou descrições, além de sua capacidade de diferenciação dos elementos; 5) não utilizar, em conjunto, cores opostas do círculo cromático, evitando a confusão na leitura das mesmas.

Em relação à tipografia adotada, Barbosa (2019) salienta a necessidade de boa legibilidade relacionada à escolha da fonte, ao tamanho, à cor, ao contraste e às posições empregadas. O autor ressalta que, em projetos desenvolvidos para dispositivos móveis, recomenda-se o uso das fontes sem serifa, o que facilita a leitura do texto. Quanto aos ícones e pictogramas utilizados, destaca-se sua utilidade como parte da composição da interface digital, em que a linguagem computacional transforma-se em uma linguagem acessível a utilizadores com distintas competências, mesmo os que não possuem conhecimentos tecnológicos aprofundados. Dessa forma, para uma boa leitura e compreensão, os pictogramas devem conter, apenas, a forma relevante, deixando de lado os pormenores. Para a definição do leiaute das telas, Barbosa (2019) sugere a utilização de um “sistema de grelhas”, usado para criar páginas através de uma série de linhas e colunas que permitem esquematizar o conteúdo.

Com base nas observações de Barbosa (2019) relativamente aos elementos definidores da “superfície” de uma aplicação para dispositivos móveis, bem como nas estratégias e objetivos apontados para a criação do *JF Patrimônio*, partimos para a definição do leiaute a ser empregado no aplicativo, com a descrição das funções dos elementos que o constituem. Serão relacionadas, por fim, as estratégias previstas para a utilização dos recursos adicionais,

voltados para o marketing de proximidade, além de possíveis usos do *QR Code* e da gamificação como estímulos à visitação dos bens culturais e à educação patrimonial.

### 5.3 A DESCRIÇÃO DO APLICATIVO *JF PATRIMÔNIO*

O fluxograma e o *wireframe* (Figuras 44 e 45) sugeridos para orientar a criação do aplicativo *JF Patrimônio*, juntamente com as considerações apontadas em cada fase da metodologia citada por Barbosa (2019), servirão de referência para a definição dos elementos gráficos e suas funções para a interface. Apresentamos, a seguir, um *mockup*<sup>27</sup> com ilustrações que definem, inicialmente, a composição visual e as funções dos elementos gráficos das telas. Reiteramos, ainda, que os testes de usabilidade e acessibilidade do projeto ora proposto serão objeto de futuros estudos, a serem realizados durante o seu desenvolvimento.

#### 5.3.1 Elementos gráficos e funções

A produção do texto a ser publicado no aplicativo e o registro fotográfico dos bens patrimoniais de Juiz de Fora estão previstos como fases do desenvolvimento do *JF Patrimônio*. A criação do projeto gráfico deverá seguir as orientações previstas no presente estudo, sendo que as imagens e textos utilizados para a apresentação do *mockup* servem apenas como um parâmetro representativo, devendo ser posteriormente substituídos. Passamos, assim, para a definição dos principais elementos gráficos e suas respectivas funções na dinâmica utilizada pela aplicação.

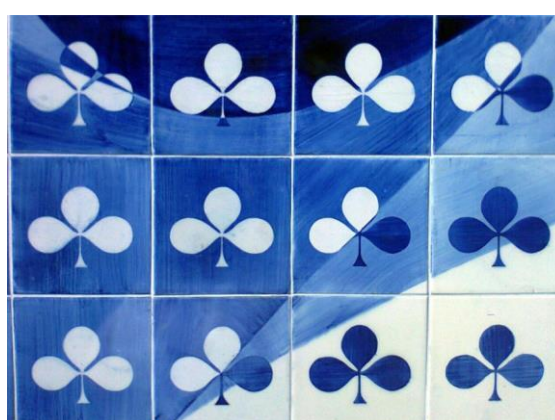
A página (tela) inicial de um aplicativo, tecnicamente conhecida como *splash screen*, é a primeira a ser acessada pelo utilizador, servindo, geralmente, para a apresentação de uma marca ou imagem durante a realização de algum tipo de pré-processamento. Para a apresentação do projeto ao *Programa Cultural Murilo Mendes*, foi criado um logotipo específico para o *JF Patrimônio*, que faz referência a um símbolo do patrimônio local. Trata-se do painel “As Quatro Estações”, construído artesanalmente em azulejos e projetado pelo pintor brasileiro Cândido Portinari – instalado na fachada do edifício Clube Juiz de Fora em 1956. As fontes escolhidas para a marca (Magic e Futura) procuraram reforçar – pelo aspecto

---

<sup>27</sup> Utilizado para apresentar uma ideia de forma elaborada, com design próximo do que será empregado no produto, um *mockup* é um modelo ou uma representação em escala, ou de tamanho real, de um projeto ou de um dispositivo.

manuscrito e tradicional da primeira em contraposição ao caráter moderno da segunda – as relações entre passado, presente e futuro nas discussões sobre a relevância da preservação do patrimônio cultural. A utilização das cores azul, vermelho e verde – com algumas variações de tons –, fazem referência às cores da bandeira de Juiz de Fora. O logotipo será destacado na tela de abertura do aplicativo, considerando-se a possibilidade de inserção de uma imagem de fundo, desde que a leitura não seja prejudicada.

Figura 45 – Detalhe do painel “As Quatro Estações” e logotipo do aplicativo *JF Patrimônio*



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 46 – Possíveis aplicações do logotipo na tela inicial



Fonte: Elaborado pelo autor.

Barbosa (2019) afirma que diversos estudos têm investigado a acessibilidade dos sites, principalmente, através da realização de auditorias, destacando que

As Diretrizes de Acessibilidade para Conteúdo Web (WCAG) 2.0 abrangem um vasto conjunto de recomendações que têm como objetivo tornar o conteúdo Web mais acessível. O cumprimento destas diretrizes garante que o conteúdo é acessível ao maior número de pessoas com incapacidades, incluindo cegueira e baixa visão, surdez e baixa audição, dificuldades de aprendizagem, limitações cognitivas, limitações de movimentos, incapacidade de fala, fotossensibilidade, bem como as que tenham uma combinação destas limitações, bem como aos utilizadores em geral. (W3C, 2008 apud BARBOSA, 2019, p. 27).

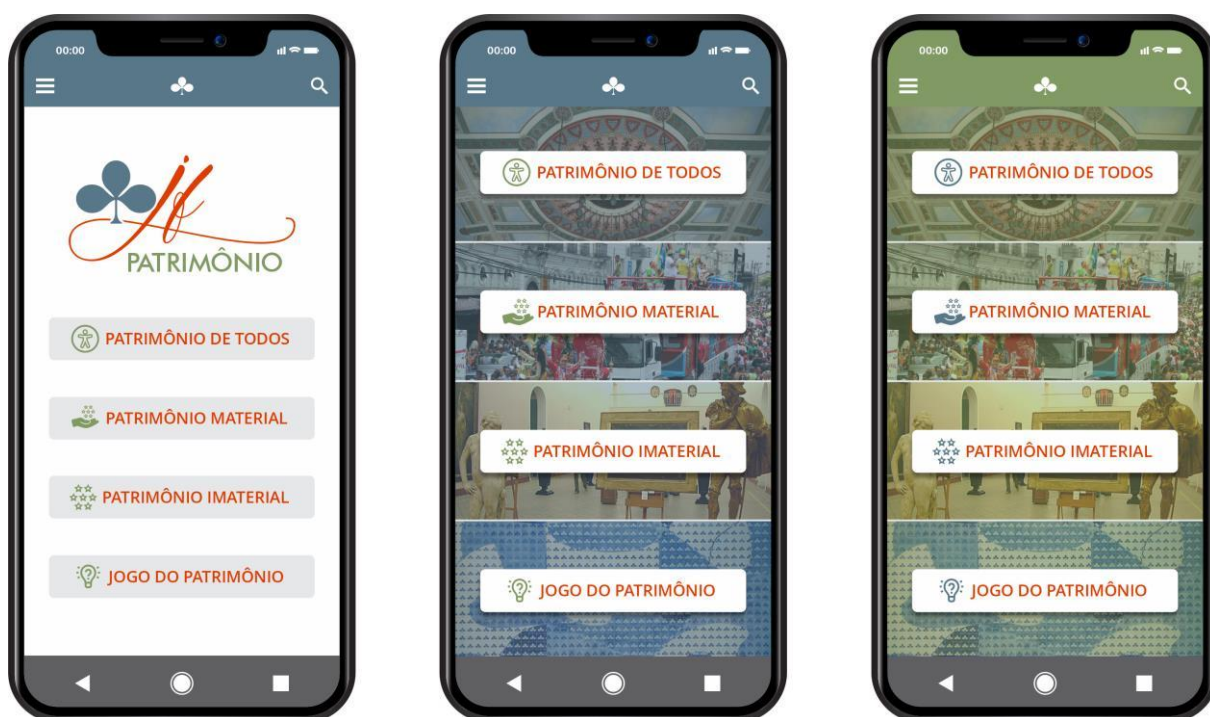
O autor ressalta um conjunto de diretrizes da *British Broadcasting Corporation* (BBC) que, baseadas nas WCAG, devem ser utilizadas no design de aplicativos móveis mais acessíveis, dentre as quais se destacam:

Contraste: as cores dos textos e do fundo devem apresentar contraste que permita uma fácil leitura. [...] Botões interativos: devem ter tamanho suficiente para serem tocados e ativados com sucesso. [...]

Espaços: entre os botões interativos deve haver espaços inativos. [...] Alternativas: para todo conteúdo do layout deve ser fornecida uma alternativa de apresentação, tais como: legendas, linguagem de sinais, descrição de áudio e transcrições. [...] Tamanho do conteúdo: os usuários devem conseguir controlar a dimensão das fontes e da interface do usuário (UI). [...] Pregnância: todo elemento interativo deve ter maior realce e pregnância que os elementos não interativos. (BBC, 2017 apud BARBOSA, 2019, p. 28).

Norteados pelas diretrizes acima expostas, apresentaremos, abaixo, as sugestões para a composição dos elementos gráficos das principais telas do aplicativo *JF Patrimônio*, conforme definido no item 5.1.3 Estrutura. Para a tela principal, propomos a apresentação das quatro principais seções da aplicação (Patrimônio de todos, Patrimônio material, Patrimônio imaterial e Jogo do patrimônio) com link direto para o correspondente conteúdo de cada seção.

Figura 47 – Possíveis aplicações dos elementos gráficos da tela principal



Fonte: Elaborado pelo autor.

Os elementos gráficos apresentados na tela principal, conforme ilustrado na Figura 48, possuem as seguintes funções: 1) ícone do menu: permite acessar o menu; 2) ícone do *app*: procura reforçar visualmente a marca do aplicativo; 3) ícone de busca: permite a realização de

buscas por palavras-chave; 4) botão “Patrimônio de todos”: acessa a tela com o conteúdo sobre os objetivos da aplicação e seu modo de uso; 5 e 6) botões “Patrimônio material” e “Patrimônio Imaterial”: possuem links para as telas com informações relativas aos processos necessários para o tombamento ou o registro de um bem e sua importância para a cultura local – as respectivas telas terão um botão específico para acesso às listas dos bens culturais tombados e registrados pelo município de Juiz de Fora. As telas iniciais das seções principais possuirão, em destaque, um botão com link para um vídeo que apresentará a narração do texto e sua tradução em Libras (Figura 50); 7) botão “Jogo do patrimônio”: acessa a seção em que serão propostas as dinâmicas interativas do aplicativo, com base no conceito de gamificação e com vistas à educação patrimonial. A possibilidade de inserção do logotipo na tela principal deverá ser validada, posteriormente, nos testes de usabilidade.

Figura 48 –Elementos gráficos da tela principal



Fonte: Elaborado pelo autor.

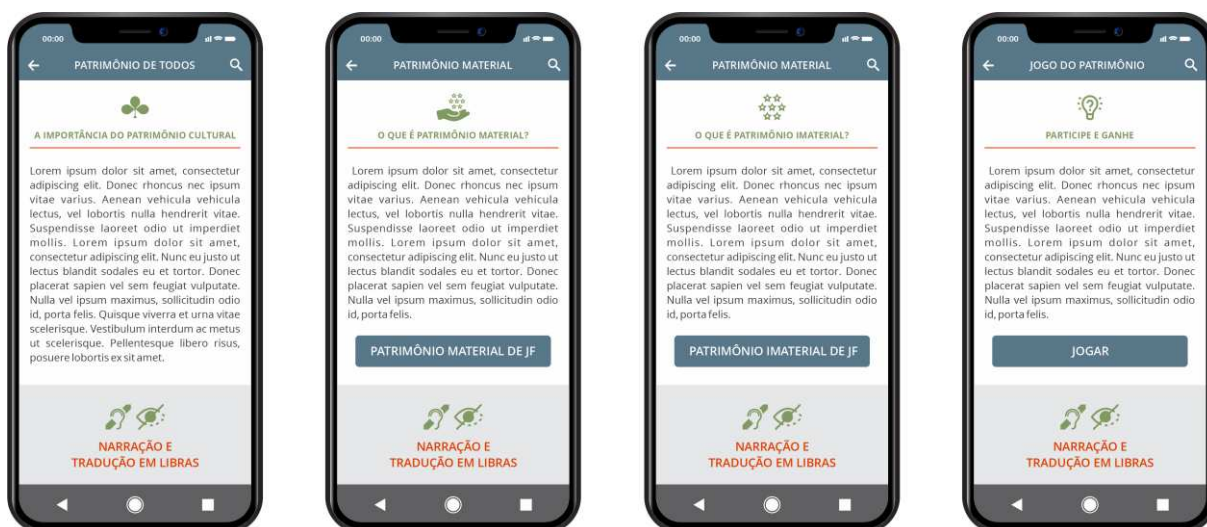
Os itens do menu serão dispostos em linha, com os ícones e seus correspondentes títulos que, ao serem acionados, encaminharão o utilizador para as telas com o conteúdo de cada seção. O logotipo do aplicativo também aparece no menu, juntamente com a imagem de perfil do usuário cadastrado e seu nome (Figura 49).

Figura 49 – Elementos gráficos do menu



Fonte: Elaborado pelo autor.

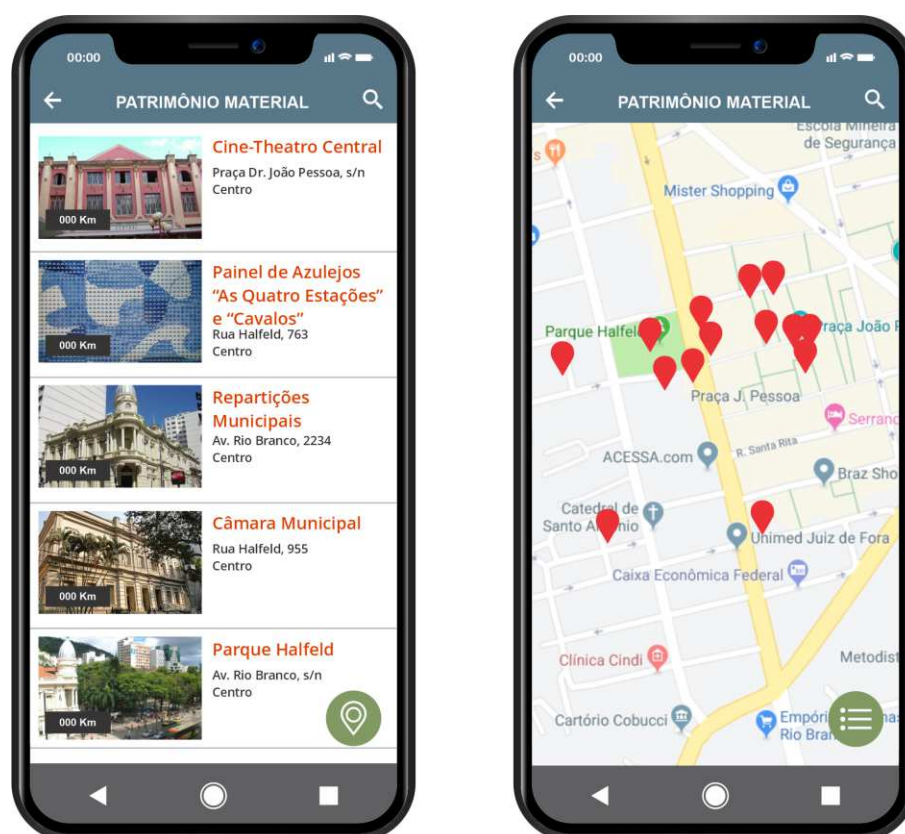
Figura 50 – Elementos gráficos das seções principais



Fonte: Elaborado pelo autor.

O modelo de composição dos elementos gráficos definido para as seções principais do aplicativo deverá ser seguido pelas demais telas que apresentam informações textuais, eventualmente acrescidas de imagens, formulários e botões com links para contato. As telas com as listas de bens materiais e imateriais serão dispostas conforme ilustrado abaixo, com ordem de apresentação relativa às respectivas distâncias desses bens em relação à posição geográfica do utilizador, da mais próxima para a mais distante. Um ícone posicionado no canto direito inferior das telas possibilita a transição da lista para o mapa com localização dos bens relacionados, e vice-versa (Figura 51).

Figura 51 – Modelos para as telas com lista e mapa de bens culturais de Juiz de Fora



Fonte: Elaborado pelo autor.

Ao clicar sobre um item da lista ou do mapa, o utilizador será direcionado para a tela com informações relativas ao mesmo, que apresentarão: imagens e texto descritivo; link para o vídeo com a narração do texto e sua tradução em Libras; mapa com a localização do bem; botão para a definição de rotas de acesso; botões para informações externas – sites, telefone de contato; link para aplicativo de mensagem instantânea (Figura 52).



Figura 52 – Modelo para as telas com as listas de bens culturais de Juiz de Fora



Fonte: Elaborado pelo autor.

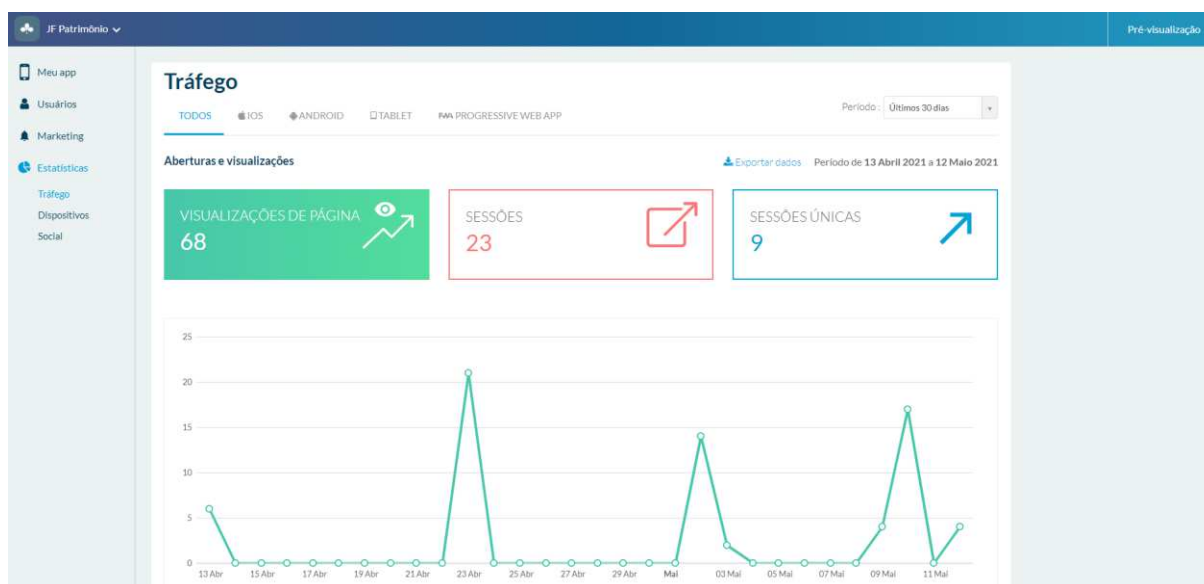
As telas com as descrições individuais dos bens também contam com ícones, na parte superior do aparelho, para adicionar o bem cultural à lista de favoritos do utilizador, o compartilhamento do conteúdo nas redes sociais e o envio de comentários. Por fim, a tela relativa ao que chamamos de “Jogo do patrimônio” apresentará as dinâmicas a serem desenvolvidas com base em desafios que serão propostos como estímulo ao engajamento das pessoas com o tema do patrimônio cultural juiz-forano. Nesse sentido, possíveis soluções a serem adotadas, bem como a utilização do marketing de proximidade e do leitor de *QR Code* do aplicativo, são descritas a seguir.

### 5.3.2 Estratégias de marketing de proximidade, gamificação e “realidade aumentada”

O Sistema de Gestão de Conteúdo (SGC) utilizado para o desenvolvimento do *JF Patrimônio* oferece uma área administrativa cujo acesso se dá por “navegadores” (*browsers*) convencionais, possibilitando o controle do conteúdo publicado e permitindo adicionar, remover ou atualizar informações. Além disso, proporciona acesso a dados estatísticos sobre o uso do aplicativo, ao gerenciamento de ações de marketing de proximidade e à definição de processos de “fidelização” do utilizador baseados em check-in geolocalizado, compartilhamento em redes sociais e leitura de *QR Code*. Os recursos disponíveis na área administrativa e as estratégias previstas para o emprego dessas soluções na divulgação do patrimônio cultural de Juiz de Fora por meio de dispositivos móveis são especificados abaixo.

As “estatísticas de acesso” informam sobre o uso do aplicativo de acordo com datas, horários, tipo de dispositivo e sistema operacional utilizados, informando, também, sobre a origem e o tempo das visualizações de página e seções de uso (Figura 53). A área administrativa do SGC permite, ainda, o acesso à lista de utilizadores cadastrados e seus respectivos dados de contato, que poderão ser organizados por grupos pré-definidos, capazes de receber notificações específicas, de acordo com suas características ou preferências, sendo disparadas pelo aplicativo. O envio de notificações remotas *push* pode ser programado com base na definição de grupos, permitindo a adaptação da mensagem a ser enviada, da ação a ser executada quando o utilizador clica sobre a mensagem recebida, da data e do horário de envio, dos dispositivos destinatários e do tipo de alerta a ser disparado pelo aparelho utilizado. As notificações também poderão ser programadas conforme as estratégias a serem adotadas para ações de marketing de proximidade.

Figura 53 – Área administrativa do aplicativo *JF Patrimônio* – Estatísticas de acessos



Fonte: CSG do aplicativo *JF Patrimônio*.

Figura 54 – Área administrativa do aplicativo *JF Patrimônio* – Notificações

The notification dashboard includes the following sections:

- A sua mensagem:** A sua mensagem
- Selecione uma ação:** Abrir o app
- Enviar esta mensagem:** Agora (selected) or Em uma data específica
- Destinatários:** Seleção de plataformas (iOS, Android, PWA) and users (Todos or Alvo).
- Configurações push:** Por padrão or Mostrar distintivo

The summary shows 0 destinatário(s) including 0 iOS, 0 Android, and 0 PWA.

Fonte: CSG do aplicativo *JF Patrimônio*.

O marketing de proximidade, estratégia de comunicação pela qual notificações são enviadas para dispositivos móveis através de localizadores (GPS) dos aparelhos, sinal de *wi-fi*, ou tecnologia *Bluetooth*, permite que o indivíduo cadastrado no aplicativo receba mensagens instantâneas, de acordo com a sua localização geográfica. Destacamos, aqui, as

possibilidades de interação do *JF Patrimônio* com seus utilizadores, conforme as considerações de Carvalho (2015) anteriormente citadas, que enfatizam o uso dos dispositivos móveis no contexto didático-pedagógico a partir de três eixos principais: “sondar e testar”, “representar o conhecimento” e “desafiar a aprender”.

Nesse sentido, as notificações enviadas pelo *JF Patrimônio* deverão ser associadas – através das ações executadas pelos aparelhos que as recebem – a “sondagens e testagens” acessadas pelo utilizador cadastrado, que poderão ser criadas por meio de *quizzes* externos ou formulários integrados à interface do aplicativo. Por sua vez, a “representação do conhecimento” a que se refere Carvalho (2015), encontra ampla possibilidade de estímulos a partir de recursos atualmente disponíveis – tais como as formas e processos de construção de narrativas criadas através de apresentações, mapas de conceitos, mapas mentais, nuvens de palavras, histórias em quadrinhos, *digital storytelling*, *podcast*, etc. –, sendo passíveis de uso e aplicação para os desafios propostos, associados ao aprendizado e à educação patrimonial.

Os recursos relacionados à geolocalização dos indivíduos e dos bens patrimoniais listados no *JF Patrimônio* valem-se dos dispositivos *beacons* e do *Geofencing SMS* (GMS). Sua aplicação também é gerenciada através da área administrativa do aplicativo, permitindo a definição dos locais em que serão aplicados, definidos a partir de coordenadas geográficas que se referem a pontos localizados em ambientes internos e fechados (*beacons*), ou em ambientes externos e abertos (*geofences*), conforme ilustrado abaixo.

Figura 55 – Área administrativa do aplicativo *JF Patrimônio* – *beacons*

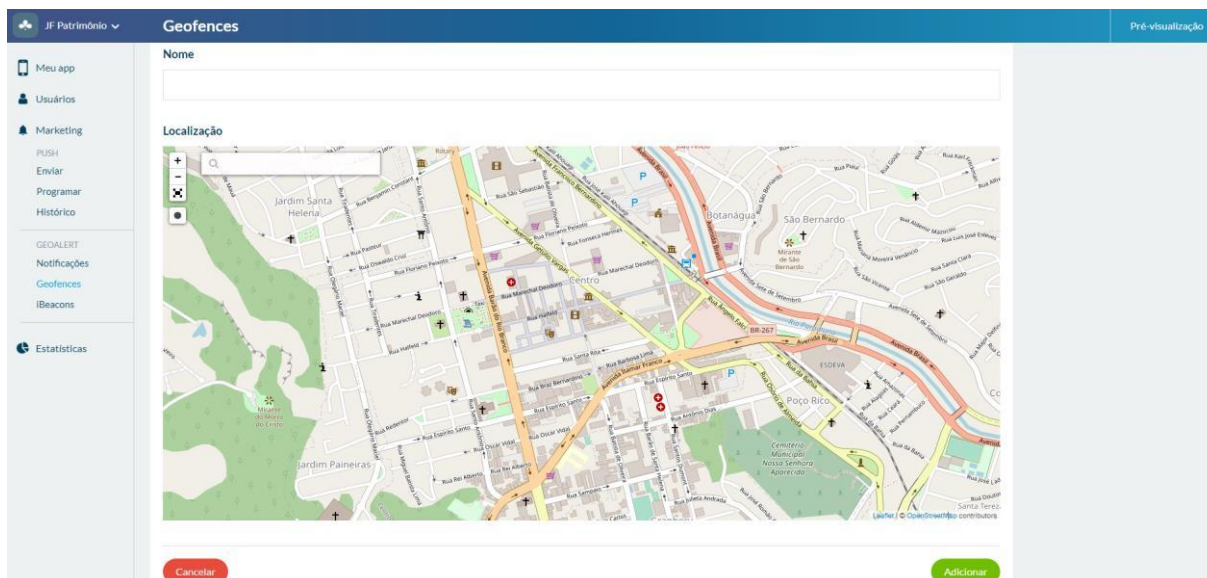
A imagem mostra a interface de usuário para configurar iBeacons no aplicativo JF Patrimônio. O formulário contém os seguintes campos:

- Nome do iBeacon:** Campo de texto vazio.
- UUID:** Campo de texto com o valor E2C56DB5-DFFB-48D2-B060-D0F5A71096E0.
- Beacon Layout:** Campo de texto com o valor m:2-3=0215,i:4-19,i:20-21,i:22-23,p:24-24.
- Major ID:** Campo de texto vazio.
- Minor ID:** Campo de texto vazio.

Na base do formulário, há dois botões: "Cancelar" (em vermelho) e "Adicionar" (em verde).

Fonte: CSG do aplicativo *JF Patrimônio*.

Figura 56 – Área administrativa do aplicativo *JF Patrimônio* – geofences



Fonte: CSG do aplicativo *JF Patrimônio*.

Figura 57 – Esquema da comunicação por *beacon* e *geofence*



Fonte: Elaborado pelo autor.

O *beacon* deve ser afixado em um determinado local de um ambiente fechado (*indoor*) para identificar a presença de *smartphones* cadastrados no aplicativo e enviar mensagem instantânea como gatilho para uma determinada ação a ser executada (link para informações externas ou do próprio aplicativo). No caso do uso relacionado aos bens culturais materiais, poderão servir para o envio de links associados a estratégias de gamificação, tais como, a

realização de check-in em um local pré-determinado ou a leitura de *QR Code* pelo *app* situado no interior do bem patrimonial, servindo para a aquisição de pontos pelo utilizador, que poderão ser trocados por recompensas ou informações que permitam a realização de uma ação no espaço físico. Destaca-se, ainda, a associação dessa tecnologia ao GSM (*geofences*), que se caracteriza pela utilização do mesmo tipo de recurso em ambientes abertos – auxiliado pelo uso do Sistema de Posicionamento Global (GPS) –, com uma faixa de atuação bem maior. Nesse sentido, as estratégias de engajamento do utilizador de um aplicativo, como as que são utilizadas pelo chamado *geocaching*, conforme descrito anteriormente, são capazes de gerar efeitos positivos para a revelação de locais de importância patrimonial, valendo-se de dinâmicas próximas das que são conhecidas por experiência de “caça ao tesouro”, como destacado por Cruz e Marques (2015).

Em relação ao uso de *QR Code* e à possibilidade de realizar sua leitura através do aplicativo *JF Patrimônio*, ressaltamos a aplicação do conceito de “realidade aumentada” (RA) em experiências que envolvem a interação de pessoas com o ambiente físico, capazes de fornecer acesso a informações complementares através de conteúdo digital. A leitura dos códigos é um recurso que se assemelha à ideia de RA (possível de ser melhor experimentada por recursos mais avançados, além dos que são, aqui, utilizados) e permite, portanto, a “ampliação” da realidade percebida pelo indivíduo, ao combinar informações reais e virtuais. Em se tratando do patrimônio cultural, tal recurso pode ser bastante útil para o acesso a informações com objetivos didático-pedagógicos relacionados aos bens, podendo estimular a interação dos utilizadores com as dinâmicas relacionadas à gamificação, que deverão ser pensadas com base na utilização das mecânicas associadas aos jogos, podendo ser incorporadas em experiências que permitam, conforme Domingues (2018), engajar pessoas, resolver problemas e melhorar o aprendizado, motivando ações e comportamentos em ambientes fora do contexto de jogos.

Para finalizar, reiteramos novamente que os testes de usabilidade e acessibilidade do aplicativo, bem como a validação das dinâmicas de gamificação a serem criadas com o objetivo de proporcionar a ampla divulgação do patrimônio cultural juiz-forano através do *JF Patrimônio*, serão objetos de futuros estudos, capazes de corroborar os objetivos aqui pretendidos. Como contrapartida do projeto apresentado ao *Programa Cultural Murilo Mendes*, foi prevista a criação de um *e-book* com informações sobre o processo de tombamento e registro do patrimônio cultural de Juiz de Fora, para o esclarecimento de dúvidas sobre direitos e deveres dos proprietários de bens tombados. Além disso, a publicação

apresentará instruções de uso do aplicativo e será disponibilizada ao Conselho Municipal de Patrimônio Cultural (Compac) para distribuição e divulgação a quem possa interessar.

Como forma de divulgação do aplicativo *JF Patrimônio*, foi previsto o investimento em peças publicitárias, tais como panfletos, cartazes e *banners*. Tal iniciativa deverá contar, ainda, com um planejamento de marketing digital, a criação de um site e de canais de comunicação em redes sociais, com ações voltadas para incentivar o interesse pelo patrimônio cultural de Juiz de Fora.

## 6 CONCLUSÃO

Procuramos, na presente pesquisa, refletir sobre boas práticas condizentes com as dimensões econômicas, ambientais e sociais do desenvolvimento sustentável, especialmente relacionadas ao segmento de turismo cultural. Além disso, nosso interesse caminhou no sentido de investigar possibilidades de uso das mídias digitais móveis para o estímulo ao que aqui definimos como Turismo Cultural Sustentável – prática associada ao reconhecimento, à valorização e à preservação da diversidade cultural, representada pelo patrimônio material e imaterial presente nos mais diversos destinos turísticos.

Tais objetivos advêm de preocupações que precedem o atual contexto de pandemia, porém, permanecem pertinentes frente os novos desafios impostos aos setores de cultura e turismo, pelas restrições ora consideradas. Nesse sentido, concluímos que o acesso democrático a informações sobre o patrimônio cultural de um destino turístico torna-se especialmente relevante quando estimulado por meio das mídias digitais móveis, sendo capaz de gerar, com a interatividade proporcionada ao utilizador dessas mídias, ações voltadas para a educação patrimonial e a sustentabilidade.

Buscando sistematizar o desenvolvimento de um aplicativo para dispositivos móveis cujo objetivo principal é democratizar o acesso a informações relativas ao patrimônio cultural da cidade de Juiz de Fora, iniciamos o presente estudo procurando definir as bases conceituais para a proposta do que consideramos como Turismo Cultural Sustentável. Para tanto, identificamos sinergias existentes entre os conceitos de “patrimônio cultural”, “memória social” e “turismo sustentável” que reforçam a condição do patrimônio como algo associado ao legado que permanece como símbolo identitário de uma determinada coletividade – envolvendo conflitos e escolhas realizadas historicamente –, geralmente constituído como atrativo turístico de destinos voltados para o segmento cultural.

Verificamos, assim, que a condição de sustentabilidade passa a ser uma necessidade básica quando associamos o patrimônio cultural à atividade turística. Tal condição torna-se patente diante da revisão dos objetivos traçados pela *Agenda 2030* para o desenvolvimento sustentável do planeta, das cartas e declarações internacionais que recomendam boas práticas relacionadas aos setores cultural e turístico, além das considerações sobre estratégias referentes aos objetivos do turismo sustentável. Percebemos, portanto, que a patrimonialização de bens culturais se apoia em ações e discursos pautados pelo reconhecimento, a valorização e a preservação de uma determinada memória social identitária – normalmente explorada como atrativo turístico – que passa a ser alvo de diversos tipos de



interesses, subordinados a políticas públicas e iniciativas privadas que determinam seus processos e suas definições.

Ao constatarmos o necessário sentimento de identificação e pertença por parte de indivíduos e grupos sociais diretamente envolvidos com as manifestações representadas pelo patrimônio material e imaterial de um destino turístico, percebemos que o reconhecimento e a valorização desse patrimônio, por parte dos visitantes, será possível a partir de práticas que envolvam a noção de sustentabilidade, em que o impacto da atividade turística sobre as comunidades receptoras possa ser viável para ambos, tanto do ponto de vista da qualidade de vida e da preservação de costumes locais, quanto da perspectiva de oferta de atrativos que estimulem a visitação dos bens patrimoniais de forma equilibrada, podendo gerar efeitos positivos sobre a cultura local.

Nesse sentido, ressaltamos a atual importância do uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) como meio capaz de incentivar comportamentos voltados para o turismo sustentável, associado à preservação do patrimônio cultural. Identificamos, com isso, a necessidade de uma “literacia turística”, aqui definida por condutas e competências relacionadas à utilização das tecnologias digitais, que deverão considerar a dimensão das relações humanas que constituem o fazer turístico, apontando para um discernimento crítico em relação à análise e à produção de informações veiculadas nas mídias digitais, capazes de fomentar a prática do Turismo Cultural Sustentável.

Após as reflexões iniciais, identificamos o destaque das relações socioculturais mediadas pela utilização das TIC no contexto contemporâneo, em que verificamos os aspectos de mobilidade e conexão, típicos das mídias digitais, passando a oferecer, aos seus utilizadores, experiências híbridas – que mesclam os espaços real e virtual – associadas ao território. Isso posto, constatamos que o papel histórico dos meios de comunicação para a construção da memória social e para a preservação do patrimônio cultural passa a ser intermediado, atualmente, por tecnologias capazes de oferecer uma espécie de ampliação da percepção do ambiente concreto, possibilitando a aplicação de ações direcionadas para a educação patrimonial por meio das mídias digitais móveis.

Em seguida, buscamos apresentar alternativas relacionadas ao uso das mídias digitais móveis que objetivam a oferta de ambientes virtuais de aprendizagem e o estímulo a comportamentos e ações por parte dos indivíduos. Observamos, com isso, a disponibilidade de variados recursos capazes de integrar uma interface digital, cuja função é proporcionar acesso e interação com informações relativas ao patrimônio cultural e ao turismo sustentável, dentre os quais destacamos o uso da geolocalização, a aplicação da ideia de “realidade

aumentada” e do conceito de gamificação como soluções especialmente exitosas em iniciativas voltadas para a educação patrimonial.

Tendo por base as soluções tecnológicas apresentadas, partimos para a identificação da necessidade de implantação de políticas públicas capazes de viabilizar a existência dos chamados “destinos turísticos inteligentes”, relacionados ao uso da tecnologia como meio de inovação, elaboração de novas soluções para problemas existentes e aprimoramento dos processos através da desburocratização. Percebemos, então, a importância de ações colaborativas entre a iniciativa pública, o setor privado, os turistas, os cidadãos e as entidades de educação e pesquisa, em que a convivência entre os diversos atores passa a ser um elemento-chave.

Ao verificarmos que a utilização das TIC como parâmetro para a gestão de destinos turísticos permite o conhecimento e a interpretação do comportamento dos turistas, possibilitando a tomada de decisões mais assertivas por parte dos gestores, notamos que o planejamento de políticas públicas para o setor de turismo deverá ser pautado por estratégias relacionadas à formação de parcerias, alianças, redes e fluxos de informação, além de tarefas complexas que envolvem a presença de tecnologia, inovação, capital social, capital humano e liderança, em que a gestão de um destino configura-se como base para o desenvolvimento sustentável da atividade turística.

Posteriormente, procuramos elencar as principais iniciativas direcionadas ao setor do turismo no contexto brasileiro, em que percebemos, dentre outras metas, o foco na regionalização da gestão do turismo, cenário no qual o estado de Minas Gerais se destaca, com 44 Instâncias de Governança Regional (IGR) – circuitos turísticos – que englobam 514 municípios. Nesse contexto, enfatizamos a posição de Juiz de Fora como destino indutor, dentre outros segmentos, do turismo cultural, especialmente representado pelo patrimônio cultural local.

Partimos, assim, para a análise dos processos históricos que garantiram a criação e efetivação de um órgão local de preservação e a constituição do patrimônio cultural juiz-forano, além de destacarmos as diversas fases que marcaram as disputas e os conflitos relacionados à patrimonialização de bens culturais relacionados à história da cidade. Observamos, então, que a identidade cultural de Juiz de Fora está fortemente associada ao aspecto material representado pelas edificações erguidas, principalmente, na fase inicial de desenvolvimento do município, que possui características distintas do contexto mineiro, relacionadas à expansão industrial verificada, desde o seu surgimento, em 1850, até a década de 1930. Verificamos, também, que manifestações públicas por parte de intelectuais e artistas

locais favoráveis ao tombamento de bens culturais acompanhou o desenrolar de processos que resultaram na preservação e, em outros casos, na demolição de alguns imóveis.

Com um percurso marcado pela predominância eminentemente material dos bens culturais relacionados na lista do órgão regulador local, notamos que a preocupação com a preservação de bens imateriais passa a existir no contexto juiz-forano a partir da década de 2000, acompanhando uma tendência universal que passa a indicar a demanda por sistemas de representação mais amplos, que possibilitam o protagonismo dos fomentadores dos próprios bens e extrapolam a visão de especialistas do patrimônio. Nesse contexto, as polêmicas, embates e conflitos persistem ao analisarmos recentes ações detectadas na cidade, tais como a demolição de edificações em pleno processo de tombamento, a falta de conservação e segurança dos bens tombados, a carência de aplicação de mecanismos fiscais que permitam a sua conservação, ou a necessidade de reconhecimento da real contribuição da cultura negra para a formação do patrimônio cultural de Juiz de Fora.

As reflexões propostas nos capítulos iniciais serviram de base para definirmos as estratégias de desenvolvimento do aplicativo *JF Patrimônio – Guia Virtual do Patrimônio Cultural de Juiz de Fora*, projeto contemplado pelo *Programa Cultural Murilo Mendes*, que gerencia a lei municipal de incentivo à cultura de Juiz de Fora. Para tanto, procuramos empregar uma metodologia voltada para o design inclusivo, centrado no utilizador, pelo qual se busca a fruição de experiências eficientes capazes de cativar e envolver o indivíduo, considerando o aspecto de acessibilidade universal.

Propusemos, assim, o desenvolvimento de uma aplicação que permite a integração de recursos aptos a estimular o processo de educação patrimonial por meio das mídias digitais móveis, conforme as alternativas anteriormente apontadas, em que se destacam: o uso da geolocalização como referência para a comunicação com os utilizadores; a possibilidade de ampliação da percepção do espaço físico por meio do conteúdo digital disponibilizado, relativo ao patrimônio cultural e; o emprego de estratégias e recursos de jogos com outras finalidades, distintas do puro entretenimento – no caso do *JF Patrimônio*, direcionados para a aprendizagem.

Outra preocupação destacada no processo de desenvolvimento do aplicativo proposto diz respeito ao alargamento do foco direcionado à ergonomia do sistema, com uma perspectiva voltada para as ações recorrentes do indivíduo que proporciona a criação de projetos acessíveis à maioria das pessoas, independentemente de suas capacidades físicas ou mentais. Com isso, procuramos estabelecer parâmetros para o projeto gráfico da interface que consideraram as recomendações de um produto cujo design é centrado no seu utilizador,

visando a facilitação de interações dos indivíduos com os dispositivos móveis e proporcionando o acesso universal ao conteúdo publicado.

Ressaltamos, por fim, a necessidade de estudo posteriores capazes de validar as soluções aqui propostas. Nesse sentido, reafirmamos a possibilidade de execução de testes para a aferição das alternativas ora apresentadas, considerando que o processo de desenvolvimento da aplicação foi assegurado por recursos provenientes do *Programa Cultural Murilo Mendes* e deverá ser executado em breve.

Prever o real impacto a ser causado pela pandemia da Covid-19 sobre as relações humanas, em um futuro próximo, ainda nos parece precipitado. Diante das incertezas atuais que envolvem o processo de efetiva imunização universal, pela aplicação das vacinas, além da possibilidade de novas ondas de contágio e variantes se espalharem em regiões mais vulneráveis à propagação do vírus, a imprevisibilidade característica do que vem sendo considerado como “o novo normal” nos leva a refletir sobre possíveis comportamentos que contribuam para minimizar a desigualdade social. Nesse sentido, sugerimos a hipótese da revisão de determinadas práticas como necessária a eventuais adaptações, que visem horizontes mais sustentáveis. Dois dos setores mais afetados pelo atual contexto sanitário e econômico foram aqui abordados, o cultural e turístico. No momento em que concluímos nossa pesquisa, nos deparamos com um cenário extremamente desigual e indefinido em âmbito global: com 15% da população, os países ricos concentram, atualmente, quase metade das vacinas disponíveis. Enquanto nas nações pobres a aplicação da primeira dose da vacina atingiu apenas 0,2% de sua população, um terço dos habitantes dos países desenvolvidos já começaram a ser imunizados.

A Organização Mundial de Saúde (OMS) classifica tal disparidade como um “fracasso moral catastrófico” e solicita a doação das doses excedentes dos países ricos aos de baixa e média rendas – iniciativa que começa a ser anunciada atualmente. Reitera-se, ainda, a possibilidade de mutação do vírus, com a geração de novas variantes que podem ser, eventualmente, resistentes à vacina, o que condiciona a sensação de segurança local à garantia da segurança de todos, pois, para que as economias nacionais se recuperem plenamente, torna-se necessária a recuperação dos países vizinhos e dos parceiros comerciais. Dessa forma, a lógica da vacina não deveria ser a lógica do mercado, visto que os países periféricos, sem recursos e capacidade de produção, dependem das doações dos países centrais, reciprocamente dependentes da imunização universal.

Por sua vez, a Organização Mundial de Turismo (OMT) divulgou, no fim de 2020, um levantamento realizado entre janeiro e outubro do mesmo ano, pelo qual se constatou que o

setor de turismo registrou uma queda de 900 milhões no fluxo de viajantes internacionais em relação ao mesmo período de 2019, com prejuízo estimado em US\$ 1,1 trilhão. Estima-se, ainda, que a recuperação do setor possa se dar apenas a partir de 2023, sendo que, a curto prazo, a manutenção de medidas de segurança, tais como o distanciamento social e o uso de máscaras continuarão sendo necessárias.

Além dos desafios acima expostos, verifica-se, atualmente, uma prática que, a nosso ver, reforça tal desigualdade, suscitando reflexões sobre dilemas morais e éticos, do ponto de vista individual ou governamental. Trata-se do chamado “turismo da vacina”, em que as doses excedentes são utilizadas como atrativo para o aquecimento e a retomada da atividade turística em alguns países. Ao mesmo tempo, surgem novas expressões associadas à pandemia da Covid-19, que procuram descrever os sintomas dos tempos atuais, tais como o chamado “*travel shaming*”, que se refere ao ato de expor e criticar publicamente aqueles que viajam, apesar das restrições de mobilidade recomendadas internacionalmente para conter a disseminação do novo coronavírus.

Diante das polêmicas que envolvem a retomada do setor em um futuro próximo, ressaltamos o consolidado papel do turismo como vetor estratégico de sustentabilidade e acreditamos, portanto, que o aplicativo *JF Patrimônio* poderá contribuir para a divulgação do patrimônio cultural da cidade de Juiz de Fora, despertando o interesse de residentes e turistas em relação à importância do reconhecimento, da valorização e da preservação dos bens materiais e imateriais como representações das memórias sociais e das manifestações culturais historicamente observadas no processo de desenvolvimento da cidade, contribuindo para a prática do Turismo Cultural Sustentável.

## REFERÊNCIAS

- AIRES, Luísa. Literacias Digitais – Texto Orientador. **Curso de Formação para a Docência Online**. Lisboa: Universidade Aberta, módulo 1: Literacia Digital, tema 2, 2015. Disponível em: <https://docplayer.com.br/108423709-Literacias-digitais-texto-orientador.html>. Acesso em: 14 jun. 2021.
- ALVES, Luiz; CARVALHO, Paulo. Geocaching e descoberta/valorização de territórios rurais. A sua geografia em Portugal e o exemplo da Serra da Lousã. In: **Lazerres Ativos**. EUMED (Universidade de Málaga – Espanha), 2015, p. 29-45. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/294261044\\_Geocaching\\_e\\_descobertavalorizacao\\_de\\_territorios\\_rurais\\_A\\_sua\\_geografia\\_em\\_Portugal\\_e\\_o\\_exemplo\\_da\\_Serra\\_da\\_Lousa](https://www.researchgate.net/publication/294261044_Geocaching_e_descobertavalorizacao_de_territorios_rurais_A_sua_geografia_em_Portugal_e_o_exemplo_da_Serra_da_Lousa). Acesso em 14 jun. 2021.
- ARBEX , Daniela; ROCHA , Izaura. **Rua Halfeld**. Suplemento Comemorativo do 148º aniversário de Juiz de Fora. Juiz de Fora: Tribuna de Minas, 1998.
- AUGÉ, Marc. **Não-lugares: introdução a uma antropologia da sobremodernidade**. 2ª ed. Venda Nova: Bertrand, 1998.
- ÁVILA, Cristina. **Imagens de Minas – Juiz de Fora – Manchester Mineira**. Belo Horizonte: Neoplan, 2011. Disponível em: <https://issuu.com/sergioluz/docs/juizdefora>. Acesso em: 14 jun 2021.
- BARBOSA, Caroline Carvalho. **UX design na aplicação móvel de rotas acessíveis para o centro da cidade de Viana do Castelo**. Dissertação (Mestrado em Design Integrado). Instituto Politécnico de Viana do Castelo. 2019. Disponível em: <http://repositorio.ipvc.pt/handle/20.500.11960/2266>. Acesso em: 14 jun. 2021.
- BARBOSA, Luiz Gustavo M. **Impacto econômico do Covid-19 – Propostas para o turismo brasileiro**. Centro de Estudos em Competitividade da FGV/EBAPE, 2020. Disponível em: <https://fgvprojetos.fgv.br/artigos/1a-edicao-impacto-economico-do-covid-19-propostas-para-o-turismo-brasileiro-abril-2020>. Acesso em: 14 jun. 2021.
- BARRETTO, Mrgarita. **Turismo e legado cultural: as possibilidades do planejamento**. 4ª ed. Campinas: Papirus, 2000.
- BENI, Mario Carlos. **Análise Estrutural do Turismo**. 14ª ed. São Paulo: Editora Senac, 2002.
- BOTTI, Carlos Alberto Hargreaves. **Companhia Mineira de Eletricidade**. Companhia Energética de Minas Gerais, Centro de Pesquisas Sociais, UFJF, 1994.
- BRIGO, Luana. Das páginas aos consoles: a arte de contar histórias. **Repórter UNESP**, 2017, Recurso on-line. Disponível em: <http://reporterunesp.jor.br/2017/06/07/das-paginas-aos-consoles-a-arte-de-contar-historias/>. Acesso em: 14 jun. 2021.
- BRITO, Mónica Belchior Morais de. Monitorização dos impactos turísticos: uma proposta de modelo aplicável a territórios em mudança. **Cadernos de Geografia**. Coimbra: Faculdade de

Letras, n.30-31, 2012. Disponível em:

[http://www.uc.pt/fluc/depgeo/Cadernos\\_Geografia/Numeros\\_publicados/CadGeo30\\_31/Eixo\\_3\\_1](http://www.uc.pt/fluc/depgeo/Cadernos_Geografia/Numeros_publicados/CadGeo30_31/Eixo_3_1). Acesso em: 14 jun. 2021.

BUSARELLO, Raul Inácio. Fundamentos da gamificação na geração e na mediação do conhecimento. In: SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabricio (Org.). **Gamificação em debate**. São Paulo: Blucher. 2018. p. 115-126.

CAMARA, João Victor. **Jogo SériO e Património Cultural**: Proposta de Jogo para os Caminhos do Romântico. Dissertação (Mestrado em História e Patrimônio) – Faculdade de Letras da Universidade do Porto, 2018. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/117557>. Acesso em: 14 jun. 2021.

CARVALHO, Ana Amélia A. (Org.). **Apps para dispositivos móveis: manual para professores, formadores e bibliotecários**. República Portuguesa: Ministério da Educação - Direção-Geral da Educação, 2015. Disponível em: <https://erte.dge.mec.pt/noticias/apps-para-dispositivos-moveis-manual-para-professores-formadores-e-bibliotecarios>. Acesso em: 14 jun. 2021.

CARVALHO, Gustavo; PEUENO, Isabel. **Imigrantes – 150 anos – Juiz de Fora**. Juiz de Fora: Esdeva, 2000.

CARVALHO, Paulo. Património, Turismo e Sociedade Digital: Teoria e Aplicação. In: PIÑEIRO-NAVAL, Valeriano & SERRA, Paulo, **Cultura, Património e Turismo na Sociedade Digital**: Uma perspetiva ibérica. Covilhã: Editora LabCom.IFP. 2018. p. 21-48. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/328202476\\_Patrimonio\\_Turismo\\_e\\_Sociedade\\_Digital\\_Teoria\\_e\\_Aplicacao/link/5bbe564892851c4efd5622b7/download](https://www.researchgate.net/publication/328202476_Patrimonio_Turismo_e_Sociedade_Digital_Teoria_e_Aplicacao/link/5bbe564892851c4efd5622b7/download). Acesso em: 14 jun. 2021.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

COUTO, Ângela; ROCHA, Izaura. **Juiz de Fora em Dois Tempos**. Juiz de Fora: Esdeva, 1996.

CUNHA, Licínio. A Definição e o Âmbito do Turismo: um aprofundamento necessário, **Repositório Científico Lusófona**, 2010. Recurso on-line. Disponível em: <https://recil.grupolusofona.pt/handle/10437/665>. Acesso em: 14 jun. 2021.

CRESTON, Helena Tuler. **Turismo e Preservação em Ibitipoca/MG**: olhares diversos. Dissertação (Mestrado em Ambiente Construído e Patrimônio Sustentável) – Universidade Federal de Minas Gerais, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/AMFE-9LWR7Y>. Acesso em: 14 jun. 2021.

CRUZ, Sónia; MARQUES, Célio Gonçalo. Aurasma Studio: para realidade aumentada. In: CARVALHO, Ana Amélia A. (Org.). **Apps para dispositivos móveis: manual para professores, formadores e bibliotecários**. República Portuguesa: Ministério da Educação - Direção-Geral da Educação, 2015, p. 55-68. Disponível em: <https://erte.dge.mec.pt/noticias/apps-para-dispositivos-moveis-manual-para-professores-formadores-e-bibliotecarios>. Acesso em: 14 jun. 2021.

DIVISÃO DE PATRIMÔNIO CULTURAL DA PREFEITURA DE JUIZ DE FORA. **Guia dos Bens Tombados de Juiz de Fora**. Rio de Janeiro: Expressão e Cultura, 2002.

DEBRINE, Peter. Estratégias para a gestão do turismo sob a perspectiva do patrimônio cultural Declarações de Siem Reap, Mascate e Istambul. **Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional** – Gestão Turística em Sítios Patrimoniais: boas práticas internacionais. Iphan, Brasília, n.39. 2019. p. 43-55,. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/publicacoes/lista?categoria=23&busca>. Acesso em: 14 jun. 2021.

DOMINGUES, Delmar. O sentido da gamificação. In: SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabricio (Org.). **Gamificação em debate**. São Paulo: Blucher. 2018. p. 11-20.

Educação Patrimonial. **Instituto do Patrimônio Artístico e Histórico Nacional – Iphan**. Recurso on-line. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/343>. Acesso em: 14 jun. 2021.

El turismo en la Agenda 2030. **Site - Organización Mundial del Turismo**. Recurso on-line. Disponível em: <https://unwto.org/index.php/es/turismo-agenda-2030>. Acesso em: 14 jun. 2021.

ESTEVES, Albino. **Album do Municipio de Juiz de Fóra**. Bello Horizonte: Imprensa Oficial do Estado de Minas Gerais, 1915.

FAZOLATTO, Douglas. **Juiz de Fora: imagens do passado**. Juiz de Fora: FUNALFA Edições, 2003.

FERRÉS, Joan; PISCITELLI, Alejandro. Competência midiática: proposta articulada de dimensões e indicadores. **Revista Lumina**, Juiz de Fora, v.9 n.1 p. 1-16, 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/21183>. Acesso em: 14 jun. 2021.

FUNALFA – Fundação Cultural Alfredo Ferreira Lage. **Memória da Urbe - Bens Tombados**. Juiz de Fora: FUNALFA Edições, 2004.

GIROLETTI, Domingos. **Industrialização de Juiz de Fora**. Juiz de Fora: Editora UFJF, 1988.

GOMES, José; GOMES, Cristina. C: Geo - aplicação para geocaching. In: CARVALHO, Ana Amélia A. (Org.). **Apps para dispositivos móveis: manual para professores, formadores e bibliotecários**. República Portuguesa: Ministério da Educação - Direção-Geral da Educação, 2015, p. 29-54. Disponível em: <https://erte.dge.mec.pt/noticias/apps-para-dispositivos-moveis-manual-para-professores-formadores-e-bibliotecarios>. Acesso em: 14 jun. 2021.

GONDAR, Jô. Lembrar e esquecer: desejo de memória. In: THIESEN, Icléia; GONDAR, Jô. **Memória e Espaço**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2000.

\_\_\_\_\_; DODEBEI, Vera. **O que é memória social?**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2011.

HALBWACHS, Maurice. **A Memória Coletiva**. Paris: Edições Vértice, 1990.



HALL, Stewart. A Centralidade da Cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. In: **Educação & Realidade**, n.22. Porto Alegre: FAGED/UFRS, 1997.

\_\_\_\_\_. **Cultura e Representação**. Rio de Janeiro: Ed. PUC Rio: Apicuri, 2016.

HUYSSSEN, Andreas. **Seduzidos pela memória**: arquitetura, monumentos, mídia. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

INSTITUTO DE ARQUITETOS DO BRASIL – MINAS GERAIS. **Cafezin com o iabmg**: Desafios do Patrimônio Cultural na Pandemia. 2020. Recurso on-line. Disponível em: <<https://www.facebook.com/IAB.MG/videos/275893733866287/>>; acessado em 14 jun. 2021.

LE MOS, André. Ciberultura e Mobilidade. A Era da Conexão. XXVIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO. **Anais [...]**. Universidade Estadual do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2005. Disponível em: <https://www.passeidireto.com/arquivo/52073340/ciberultura-e-mobilidade-a-era-da-conexao>. Acesso em: 14 jun. 2021.

LÉVY, Pierre. **Ciberultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LOUREIRO, Ana; ROCHA, Dina. Literacia Digital e Literacia da Informação – competências de uma era digital. **SlideShare**, 2012. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/accloureiro/literacia-digital-e-literacia-informacional>. Acesso em: 14 jun. 2021.

MCLUAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1969.

MALLOWS, David. O Que é Literacia. **Associação O Direito de Aprender**, 2017. Disponível em: <https://www.direitodeaprender.com.pt/artigos/o-que-e-literacia>. Acesso em: 16 mar. 2020.

MARIUZZO, Patricia. O turismo nunca mais será o mesmo depois do coronavírus. **Pontifícia Universidade Católica - Campinas**. 2020. Recurso on-line. Disponível em: <https://www.puc-campinas.edu.br/o-turismo-nunca-mais-sera-o-mesmo-depois-do-coronavirus/>. Acesso em: 14 jun. 2021.

MARTÍNEZ, Silvia. O patrimônio cultural imaterial como ativo para o turismo sustentável. In: **Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional** - Gestão Turística em Sítios Patrimoniais: boas práticas internacionais. Iphan, Brasília, n.39. 2019. p. 257-272. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/publicacoes/lista?categoria=23&busca>. Acesso em: 14 jun. 2021.

MARTINS, Marina Monguilhott. **Políticas públicas e destinos turísticos inteligentes: proposta de uma ferramenta de análise da situação de municípios brasileiros**. Dissertação (Mestrado em Engenharia e Gestão do Conhecimento). Universidade Federal de Santa Catarina, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/216575>. Acesso em: 14 jun. 2021.

MELO, Alessandra; CARDOZO, Poliana Fabiula. Patrimônio, turismo cultural e educação patrimonial. **Educação & Sociedade**, v.36, n.133, Campinas, 2015. p. 1059-1075. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-73302015000401059](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302015000401059). Acesso em: 14 jun. 2021.

MINISTÉRIO DO TURISMO. **Turismo Cultural** – Orientações Básicas. 3ª ed., Secretaria Nacional de Políticas de Turismo - Departamento de Estruturação, Articulação e Ordenamento Turístico. Coordenação Geral de Regionalização, Brasília, 2010. Disponível em: <https://repositorio.ifs.edu.br/biblioteca/handle/123456789/1068>. Acesso em: 14 jun. 2021.

\_\_\_\_\_. **Turismo e Sustentabilidade**. Secretaria Nacional de Políticas de Turismo - Departamento de Estruturação, Articulação e Ordenamento Turístico. Coordenação Geral de Regionalização, Brasília, 2007. Disponível em: <https://www.docsity.com/pt/artigo-contendo-informcoes-sobre-o-turismo/5433053/>. Acesso em: 14 jun. 2021.

MONTENEGRO, Pablo Escandón. Patrimonio de interfaz mutante. Narrativa y difusión del patrimonio ecuatoriano en las redes sociales. **Hipertext.net (Espanha)** – Revista Académica sobre Documentación Digital y Comunicación Interactiva, Universitat Pompeu Fabra, n. 18, p. 56-65, Barcelona, 2019.

MORAIS, Mauro. Lei de transferência de potencial construtivo segue sem regulamentação. **Tribuna de Minas**. Juiz de Fora, out. 2020. Recurso on-line. Disponível em: <https://tribunademinas.com.br/noticias/cultura/25-10-2020/lei-de-transferencia-de-potencial-construtivo-segue-sem-regulamentacao.html>. Acesso em: 14 mai. 2021.

\_\_\_\_\_. Pesquisadoras investigam memórias da Juiz de Fora negra no passado e no presente. **Tribuna de Minas**. Juiz de Fora, jun. 2020. Recurso on-line. Disponível em: <https://tribunademinas.com.br/noticias/cultura/28-06-2020/pesquisadoras-investigam-memorias-da-juiz-de-fora-negra-no-passado-e-no-presente.html>. Acesso em: 14 jun. 2021.

NORA, Pierre. Entre a memória e a história: a problemática dos lugares. **Projeto História - Revista do Programa de Estudos de Pós-Graduados em História**, v.10. São Paulo, PUC, 1993. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/revph/article/view/12101>. Acesso em: 14 jun. 2021.

Organização das Nações Unidas. Agenda 2030 para o desenvolvimento sustentável. **Nações Unidas Brasil**, 2015. Recurso on-line. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/91863-agenda-2030-para-o-desenvolvimento-sustentavel>. Acesso em: 14 jun. 2021.

Patrimônio Cultural. **Instituto do Patrimônio Artístico e Histórico Nacional – Iphan**. Recurso on-line. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/218>. Acesso em: 14 jun. 2021.

PEREIRA, Dackson. **Um guia para a elaboração de projetos baseados em gamificação aplicada ao turismo**: Estudo de caso no Geopark Araripe. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) – Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/30490>. Acesso em 14 jun. 2021.

PEREIRA, Thiago Bueno. **Abolicionismo em Juiz de Fora – MG, 1870/1888**. In: ANPUH – XXIII SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA. **Anais [...]**. Londrina, 2005.

PESQUISA E INOVAÇÃO. “Ciclo de debates Juiz de Fora, Cidade Negra” começa no dia 30. **UFJF Notícias**. Juiz de Fora, jun. 2020. Recurso on-line. Disponível em: <https://www2.ufjf.br/noticias/2020/06/15/ciclo-de-debates-juiz-de-fora-cidade-negra-comeca-no-dia-30/>. Acesso em: 14 jun. 2021.

PIRES, Eliane Cristine Raab. As Inter-relações turismo, meio ambiente e cultura. **Série Estudos**. Instituto Politécnico de Bragança. Bragança, 2004. Disponível em: <https://bibliotecadigital.ipb.pt/handle/10198/222>. Acesso em: 14 jun. 2021.

POLOLIKASHVILI, Zurab. Cultura e turismo como estratégias para o desenvolvimento sustentável. **Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – Gestão Turística em Sítios Patrimoniais: boas práticas internacionais**. Iphan, Brasília, n.39. 2019. p. 33-42. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/publicacoes/lista?categoria=23&busca>. Acesso em: 14 jun. 2021.

¿Por qué el Turismo?. **Organización Mundial del Turismo**, 2020. Recurso on-line. Disponível em: <https://www.unwto.org/es/turismo>. Acesso em: 14 jun. 2021.

PREFEITURA DE JUIZ DE FORA. **Fundação Cultural Alfredo Ferreira Lage - FUNALFA**. Recurso on-line. Disponível em: [https://www.pjf.mg.gov.br/administracao\\_indireta\\_funalfa/index.php](https://www.pjf.mg.gov.br/administracao_indireta_funalfa/index.php). Acesso em: 14 jun. 2021.

\_\_\_\_\_. **Invista em Juiz de Fora**. Disponível em: <https://invistaemjf.pjf.mg.gov.br/>. Acesso: em 14 jun. 2021.

\_\_\_\_\_. **Plano Municipal de Turismo – 2020**. Recurso on-line. Disponível em: <https://www.pjf.mg.gov.br/turismo/index.php>. Acesso em: 14jun. 2021.

PROGRAMA DE REGIONALIZAÇÃO DO TURISMO. Mapa do Turismo 2019/2021. **Portal do Governo Brasileiro**. Recurso on-line. Disponível em: <http://www.mapa.turismo.gov.br>. Acesso em 14 jun. 2021.

REIS, Daniel. **Cidade (i)material: museografias do patrimônio cultural no espaço urbano**, Rio de Janeiro: Mauad X: FAPERJ, 2015.

RICHARDS, Greg. Turismo cultural: Padrões e implicações. In: CAMARGO, P.; CRUZ, G. (Org.) **Turismo Cultural: Estratégias, Sustentabilidade e Tendências**. Ilhéus: Editus, 2009.

RODRIGUES, Donizete. Patrimônio cultural, Memória social e Identidade: uma abordagem antropológica. **Ubimuseum**, Universidade da Beira Interior, n.1, Lisboa, 2019 Disponível em: <http://www.ubimuseum.ubi.pt/n01/artigos.html>. Acesso em: 14 jun. 2021.

SINGULANE, Dalila Varela. Memória e imaginários: estudo sobre a composição do Patrimônio Cultural material de Juiz de Fora (MG). **Temporalidades Revista de História – Dossiê Temático Pensar e fazer cidades: história urbana e patrimônio cultural**. v. 12, n. 1, Belo Horizonte, 2020.

SANCHO, Amparo. **Introdução ao turismo**. São Paulo: Roca, 2001.

SANTAELLA, José. **TUDO sobre MATRIZ SWOT**: o que é, passo a passo e dicas para aplicar no planejamento estratégico. Euax Consulting, 2020. Recurso on-line. Disponível em: <https://www.euax.com.br/2020/03/matriz-swot/>. Acesso em: 14 jun.2021.

SANTAELLA, Lucia. A atualidade estratégica da Semiótica. **Revista Cult**, n. 260, São Paulo: Editora Bergantini, 2020.

\_\_\_\_\_, Lucia. **Comunicação Ubíqua**: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.

\_\_\_\_\_, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabrício (Org.). **Gamificação em Debate**. São Paulo: Editora Blucher, 2018.

SANTIAGO, Rodrigo Peronti. **Memória e patrimônio cultural em ambientes virtuais**. Dissertação (Mestrado em Engenharia). Escola de Engenharia, São Carlos, 2007. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/18/18142/tde-10022008-144940/pt-br.php>. Acesso em: 14 jun. 2021.

SOUZA, Viviane da Silva; MARQUES, Susana Vasconcelos. Gamificação e Marketing para um Turismo Sustentável: uma revisão exploratória. **Revista Turismo & Desenvolvimento**, n.27 e 28, Aveiro, 2017. P. 773-788. Disponível em: <http://www.each.usp.br/turismo/publicacoesdeturismo/ref.php?id=49224>. Acesso em: 14 jun. 2021.

URBAN SYSTEMS. **Ranking Connected Smart Cities**. 2020. Disponível em: <https://ranking.connectedsmartcities.com.br/>. Acesso em: 14 jun. 2021.

YÁÑEZ, Celia Martínez. Carta Internacional de Turismo Cultural do Icomos de 1999: primeira aproximação para sua revisão e atualização. **Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional** – Gestão Turística em Sítios Patrimoniais: boas práticas internacionais. Iphan, Brasília, n.39. 2019. p. 71-90. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/publicacoes/lista?categoria=23&busca>. Acesso em: 14 jun. 2021.