

Recife: histórias e pessoas. Reconstruir e compartilhar o passado para refletir sobre o presente

Recife: historias y personas.

Reconstruir y compartir el pasado para reflexionar sobre el presente

Recife: Stories and People.

Rebuilding and Sharing the Past to Reflect on the Present

Resumo. Este artigo faz parte do trabalho em andamento intitulado “Recife: histórias e pessoas”, que busca entrelaçar o passado da cidade com o seu presente, proporcionando a convivência entre indivíduos e fatos de diferentes épocas para ajudar na compreensão de um território a partir do seu patrimônio cultural. O processo de revisão da literatura, os primeiros achados e o contexto geral da pesquisa são aqui indicados. Dois bairros da cidade, Santo Antônio e São José, são apresentados, pois fornecerão os insumos através da sua história e seus moradores, que serão trabalhados nas técnicas de realidade aumentada, realidade virtual e outras narrativas, como a fotográfica, a audiovisual e a infográfica, técnicas que darão suporte à reflexão sobre o processo de urbanização local.

Palavras-chave: Recife, realidade mista, patrimônio cultural.

Resumen. Este artículo es parte del trabajo en curso titulado “Recife: historias e pessoas”, que busca entrelazar el pasado de la ciudad con su presente, brindando la convivencia entre individuos y hechos de diferentes épocas para ayudar en la comprensión de un territorio a partir de su patrimonio cultural. Se indica el proceso de revisión de la literatura, los primeros hallazgos y el contexto general de la investigación. Se presentan dos barrios de la ciudad, Santo Antônio y São José, que brindarán insumos a través de su historia y de sus habitantes, que serán trabajados en técnicas de realidad aumentada, realidad virtual y otras narrativas, como técnicas fotográficas, audiovisuales e infográficas, que sirvan de apoyo a la reflexión sobre el proceso de urbanización local.

Palabras clave: Recife, realidad mixta, patrimonio cultural.

Abstract. This article is part of the ongoing work entitled “Recife: histórias e pessoas”, which seeks to intertwine the city’s past with its present, providing the coexistence between individuals and facts from different times to help in the understanding of territory from its cultural heritage. The literature review process, the first findings and the general context of the research are indicated. Two neighborhoods of the city, Santo Antônio and São José, are presented as they will provide inputs through their history and their residents who will be worked on in augmented reality techniques, virtual reality, and other narratives, such as photographic, audiovisual, and infographics, techniques that will support reflection on the process of local urbanization.

Keywords: Recife, mixed reality, cultural heritage.

Fecha de recepción: 02/05/2022

Fecha de aceptación: 15/06/2022

Cómo citar: Cintra, J. (2022).

Recife: histórias e pessoas.

Reconstruir e compartilhar o passado para refletir sobre o presente.

RChD: creación y pensamiento, 7(12), 59-74.

<https://doi.org/10.5354/0719-837X.2022.67637>

Revista Chilena de Diseño,

rchd: creación y pensamiento

Universidad de Chile

2022, 7(12).

<http://rchd.uchile.cl>

1. Introdução

Quantas vezes apontamos para um lugar vazio ou um prédio para contar nossa história através de algo que não está mais lá? Foi daí que surgiu o projeto “Recife: histórias e pessoas”, que busca entrelaçar acontecimentos do passado com o que hoje temos construído, proporcionando a convivência entre indivíduos e fatos de diferentes épocas para ajudar na compreensão de um território a partir do seu patrimônio cultural. “Território” é uma categoria que tem muitos domínios — histórico, geográfico ou político, por exemplo — que se misturam em muitos momentos. São os territórios históricos e fatos que proporcionam frestas e lacunas que o interessa esta pesquisa: em como o Design pode contribuir no conhecimento sobre a cidade considerando a temporalidade da sua ação no presente. A materialidade do que o Design pode proporcionar para apresentar o passado nada mais é do que uma camada no espaço/tempo de hoje. Interessa-nos desafiar o que hoje temos construído a partir dos discursos e experiências coletivas que fornecem uma narrativa comunitária do que aquele espaço um dia significou para a cidade.

Quando nos referimos ao tempo na cidade, temos em mente o “tempo social” tratado pelo professor Milton Santos (2002). Um tempo que não flui de maneira uniforme, materializado nas construções por técnicas que eram atuais no passado ou por aquelas que são contemporâneas, que podem substituir/demolir um determinado tempo e/ou parte da história. O que resulta em “diversos tipos de tempo que convergem e divergem” (Santos, 2002, p. 1). O autor trata do tempo social como relativo aos momentos da vida da sociedade, sendo dominado por várias forças, dentre elas as metrópoles, as multinacionais e o Estado. O tempo do relógio, o presente, são vividos de diferentes maneiras por conta de defasagens e/ou subordinações:

A simultaneidade entre os lugares não é mais apenas a do tempo físico, tempo do relógio, mas do tempo social, dos momentos da vida social. Mas o tempo que está em todos os lugares é o tempo das metrópoles, que transmitem a todo o território o tempo do Estado e o tempo das multinacionais. Em cada outro tempo, nodal ou não, da rede urbana ou do espaço, temos tempos subalternos e diferenciados, marcados por dominâncias específicas. (Santos, 1991, p. 90)

A urbanização, o mercado imobiliário e o fenômeno da violência urbana, por exemplo, transformaram em grande medida o território em negócio e a sociedade em mercado consumidor, naturalizando a subtração da história do domínio visual em detrimento de um capitalismo benevolente — gerador de empregos, turismo, sensação de segurança ou qualquer outra oportunidade econômica-social. A união da economia financeira e do mercado imobiliário continuamente é responsável pela transformação do território no tempo, graças ao par “destruição-construção”, associado à especulação e ao consumo (Wisnik, 2018, p.245). Abordamos esses aspectos porque o Recife, como muitas outras capitais, formulou seu espaço movido pela economia, inicialmente, por favorecer o comércio que girava em

torno do plantio de cana-de-açúcar. Independente das motivações de cada tempo, o planejamento urbano é reflexo de um determinado interesse que continua reverberando por décadas em diversas áreas, como ordenamento territorial, habitabilidade, mobilidade e patrimônio histórico ambiental, por exemplo (Nunes, 2015, p. 25).

Este questionamento da história e seus modos de vida, característico da Antropologia, aliado à necessidade de entendimento do contexto e sobre como apresentá-lo aos usuários, que ocorre no Design, vem sendo continuamente debatido no campo do Design Anthropology. O Design vem incorporando o conhecimento antropológico, sobretudo o etnográfico, como parte do processo de pesquisa, ao buscar meios de corresponder às necessidades e experiências dos usuários, muitas vezes em um processo colaborativo de criação: “O Design Anthropology surge como uma combinação dos modos de produção do conhecimento, com práticas próprias de pesquisa e posicionamento intervencionista no contexto de atuação” (Costard et al., 2016, p. 78).

Para a pesquisa, esse campo favorece nossa busca pelas histórias e pelo melhor modo de contá-las, visto que incentiva uma atuação reflexiva e concentrada no processo e não apenas voltada para o artefato como objeto final de uma pesquisa. Para isso, estamos desenvolvendo formas de apresentar essas histórias: temos o auxílio técnico da Realidade Aumentada (RA), um espaço em criação para ser trabalhado em Realidade Virtual (RV) que pode ser visitado no metaverso e outros recursos como a fotografia, a infografia e a própria narração dos moradores, sendo explorados a partir de um dispositivo móvel como smartphone ou tablet. Essa mistura de tecnologias (RA, RV) e o ambiente físico compõem o que chamamos de realidade mista (*mixed reality*), numa combinação do mundo físico e digital.

A proposta foi aprovada para ser trabalhada em colaboração com o laboratório Voxar Labs, do Centro Informática da UFPE, que dentre outras atividades, desenvolve soluções de visão computacional para localização e mapeamento de ambientes, tecnologia que pode ser utilizada para construir aplicações de RA.

A pandemia da COVID-19 impôs à população um isolamento necessário, favorecendo o discurso dos espaços privados que têm uma estrutura que promove o bem estar e a comodidade. De certa forma, o contexto pandêmico retirou o espaço público da vivência em comunidade e dos nossos olhares, num tempo suspenso, mas não inerte. Ao redesenhar e disponibilizar a história da paisagem local a partir de seus moradores e dos seus acontecimentos, fomentamos o encontro entre o passado e o presente, por meio de um artefato digital voltado à educação patrimonial que prioriza, essencialmente, a diversidade cultural da cidade e, num olhar mais amplo, do país. Neste artigo, apresentaremos os dois fatos que discutiremos, a partir dos bairros de Santo Antônio e São José, o processo de revisão sistemática da literatura e os achados projetuais que dialogam com o nosso estudo.

2. Discussão, hipótese e objetivos

Marcado por constante verticalização, o Recife tem seu plano urbanístico discutido em diversas legislações, como a Lei de Uso e Ocupação do Solo, número 16.176, de 1996, ainda em vigor e apontada por urbanistas como uma das maiores responsáveis pelo aumento da verticalização na cidade durante o século XX (Diário de Pernambuco, 2016). O aproveitamento do solo versus retribuição à sociedade pelas empreiteiras, também é debatido na lei de Outorga Onerosa (ou a Lei do solo criado), que em 2021, voltou a ser discutida pela atual gestão da Prefeitura da Cidade com o intuito de estimular as construtoras a ampliarem as atividades na capital, ajudando a elevar novos prédios, somando mais de oito mil até o final de 2022, segundo o atual secretário de Desenvolvimento Econômico, Ciência, Tecnologia e Inovação, Rafael Dubeux (Melo, 2021). Uma cidade que estimula a verticalização e desestimula a realização dos seus habitantes a nível do térreo, dos espaços públicos — logo, este é o primeiro ponto que compõe a problemática da nossa pesquisa.

No que diz respeito à definição, no Brasil, o Patrimônio Cultural Brasileiro refere-se aos bens “de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira” (Portal IPHAN, 2014). O Instituto Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), autarquia federal vinculada ao Ministério do Turismo, atua na preservação e conservação do patrimônio de cunho histórico, artístico e paisagístico do país. Anteriormente, o IPHAN fazia parte do Ministério da Cultura, extinto em janeiro de 2019. Esse ministério, além do IPHAN, abrigava a Fundação Nacional de Arte (Funarte), a Secretaria da Cidadania e da Diversidade Cultural, a Fundação Biblioteca Nacional e a Agência Nacional de Cinema (Ancine), dentre outras não menos importantes. Destacamos essa mudança entre ministérios para ressaltar a fragilidade e a importância do tema em um cenário de desvalorização da memória e da cultura. Vale ressaltar que

somente nos anos 2000, no contexto de ampliação mundial do conceito de patrimônio, passou-se tardiamente a reconhecer o chamado patrimônio imaterial: bens que se referem a muitos aspectos das culturas antes excluídas — ofícios e modos de saber-fazer; celebrações; formas de expressão, e lugares de tradições e práticas sociais. (Leite, 2021, n.p)

Apagar/destruir patrimônio cultural, material ou imaterial faz parte da história, pois, provocar o esquecimento, é parte do processo de dominação. Esquecer é,

nesse sentido, o equivalente a uma demolição: reduz-se algo a nada, ao pó. Do nada, pode-se erguer qualquer coisa, inclusive o falseamento da história vivida. [...] Defender a preservação do patrimônio cultural é, assim, duplamente relevante para uma cultura cívica e democrática: por assegurar que possamos rememorar o passado e aprender com ele; e por garantir no presente a visibilidade e sobrevivência das culturas em sua amplitude e diversidade. (Leite, 2021, n.p)

O esquecimento abre a possibilidade de que qualquer história seja compartilhada, mesmo que não passe de uma inverdade repetida ou de uma educação patrimonial que privilegia a dominação europeia, em detrimento de grupos que formam a nossa pluralidade enquanto sociedade. A educação patrimonial, como intervenção pedagógica, surgiu inicialmente na Europa e comprometeu-se com políticas de conservação e administração de patrimônios edificados de interesse estatal (Da Silva, 2015, p. 208).; porém, há alguns processos em curso de “reenquadramento da memória em que negros, indígenas, mulheres e diversos outros coletivos vêm negociando o reconhecimento oficial de suas histórias e identidades e sua incorporação nas lógicas político-institucionais” (Da Silva, 2015, p. 222). A falta de registro das histórias que não são oficiais ou facilmente encontradas nos processos educacionais acerca dos nossos estudos de caso, e este é o segundo ponto que categorizamos como um problema no nosso estudo.

Portanto, este artigo apresenta o caminho que está sendo percorrido para validarmos a hipótese de que o reenquadramento da memória local contribuirá para o reconhecimento multi-identitário da cidade, visto que os usuários que tenham acesso ao artefato que desenvolveremos serão apresentados às histórias coletadas em formatos diversos de tecnologia. Questionamo-nos até que ponto o uso da tecnologia de realidade mista, apoiado pelas narrativas fotográficas, infográficas, textuais ou de áudio/vídeo, podem ser trabalhadas para gerar novas perspectivas e/ou manutenção da paisagem local a partir de seus moradores e dos seus acontecimentos históricos.

63

Objetivos

O objetivo deste artigo é indicar a contextualização, o protocolo de revisão de literatura e os respectivos resultados parciais da pesquisa em andamento que busca a criação de um artefato que permita o resgate da memória urbana do Recife e da educação patrimonial da cidade. O propósito é fazê-lo a partir do uso de tecnologias que proporcionam experiência de realidade aumentada e virtual, com o suporte de outras mídias como fotografias, vídeos, textos, áudios e infográficos, e discutiremos dois fatos a partir dos bairros de Santo Antônio e São José: a passagem do Graf Zeppelin em 1930 e o embate entre sociedade civil e o projeto Novo Recife, no Cais José Estelita, respectivamente.

3. Achados preliminares e aplicações

A história da ocupação urbana do Recife é em grande parte semelhante a outras capitais do mundo: sem planejamento social e enviesada pelo braço da economia que cria espaços urbanos que favorecem uma parte da população que tem o recurso financeiro para esse privilégio, enquanto os mais pobres são afastados das áreas centrais.

Fundado em 1537, o Recife teve um crescimento acelerado por conta da exportação de cana-de-açúcar. A partir do seu porto, as terras férteis do solo foram aterradas para o favorecimento do plantio de cana (Cavalcanti, 2019, p. 21), e esse desejo de progresso que se sobrepõem à importância histórica dos espaços físicos, travestido no discurso da modernização, continua até os dias atuais. Como exemplo, vemos o projeto imobiliário da construtora

Moura Dubeux, o Novo Recife, implementado no terreno da União do Cais José Estelita, no bairro de São José, que causou um questionamento importante a respeito de para quem são construídas as cidades modernas, através do movimento social Ocupe Estelita.

Desde o século XIX, a expansão do Recife tem sido feita desconsiderando a conservação de imóveis de valor histórico e cultural. O desejo de tornar o Recife “moderno” e cosmopolita, mirando outros grandes centros urbanos, de fato nunca foi alcançado. Projetos novos se sobrepuseram a outros novos projetos, numa lógica que almejou um ideal de cidade nunca completo, nunca moderno o suficiente. (Cavalcanti, 2019, p. 22)

A pesquisa em andamento, ao dedicar-se aos espaços urbanos, leva em consideração que a união do passado e do presente traz essas histórias que um dia estiveram à vista e hoje, por urbanização ou um processo histórico de abandono, não estão mais. Ao transitarmos pelo campo do DA, procuramos tratar a ideia do projeto como impulsor do entendimento da cidade e do patrimônio cultural a partir de conversas e registros dos moradores da região. Com esse objetivo em mente, não estamos falando do Design apenas como o artefato que será projetado, mas, sobretudo, na abstração da cidade a partir da história e do presente, construindo os espaços de diálogos entre esses campos — trazendo a Antropologia para um engajamento prático e fazendo Design de forma crítica e significativa. Abrir reflexões a partir de um processo experimental e especulativo, indica que a materialização do artefato não encerrará nossos questionamentos, mas que termos esses pontos de partida para o desenvolvimento do protótipo incentivará os diálogos sociais e permitirá a interação do designer com outras pessoas e questões para além das suas como criador de narrativas.

Para Gunn e Donovan (2012), DA é uma área que difere das pesquisas de mercado, em que os antropólogos pretendem descobrir as preferências dos usuários. Eles afirmam que o DA significa uma mudança de uma Antropologia que informa o design em direção a um reenquadramento das relações sociais, culturais e ambientais do Design e da Antropologia. Fazer DA requer engajamento e construção de relações entre as pessoas e os designers e, também, a consideração da continuidade permanente entre temporalidades do passado, presente e futuro. (Ibarra, 2021, p. 40)

O Design, por si só, com suas articulações simbólicas, força-nos a reconhecer nossas próprias histórias e ficções. Ao transitarmos pelo campo do Design Anthropology, buscamos contribuir para a recuperação do papel das ruas como espaço de convivência e a preservação da memória urbana. A relevância está na investigação das diferentes formas de contar um conteúdo e de como o design pode contribuir com esse objetivo, a partir das questões teóricas, princípios e estratégias que darão consistência e inovação ao artefato.

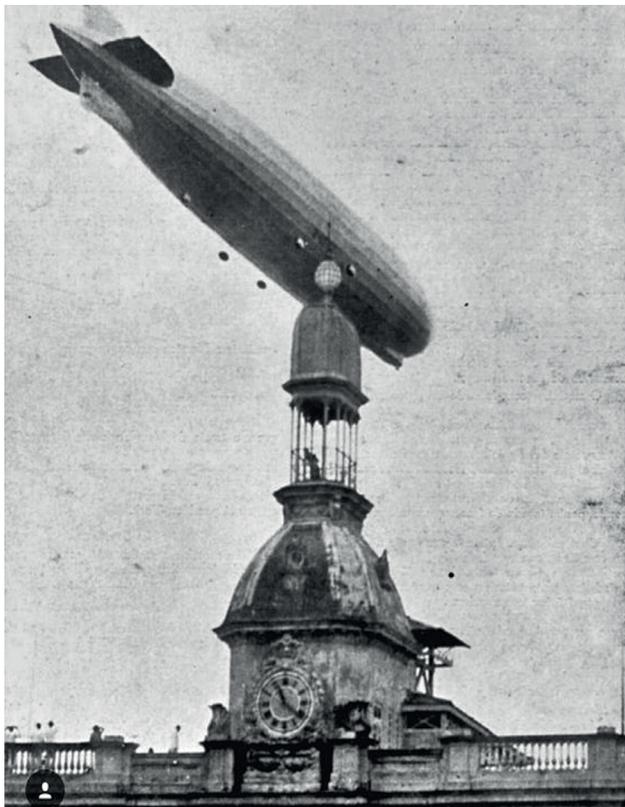


Figura 1. Sobrevoos do Zeppelin na torre da sede do Diário de Pernambuco em 1930. Fonte: Arquivo Diário de Pernambuco (2022)

Possibilidades de aplicação: Graf Zeppelin e Cais José Estelita

Neste tópico, vamos contextualizar brevemente dois fatos: a passagem do Graf Zeppelin no Recife, em 1930, e o Cais José Estelita, que vem sendo remodelado pelo projeto Novo Recife desde 2012.

Bairro de Santo Antônio: Graf Zeppelin e o ineditismo no Recife

No bairro de Santo Antônio, no dia 23 de maio de 1930, aconteceu o sobrevoos do Graf Zeppelin que inaugurou a linha direta, bimestral, com a Europa, fazendo a rota Friedrichshafen - Sevilha - Rio de Janeiro. Antes de atracar nesse voo inaugural, a aeronave sobrevoou a antiga sede do Jornal Diário de Pernambuco, na Praça da Independência, também conhecida como a pracinha do Diário.

Em 22 de maio de 1930, os jornais recifenses noticiavam a chegada do dirigível alemão na cidade. A população estava eufórica porque era a primeira vez que um Zeppelin atracava em solos americanos. Na época, Recife passava por intervenções urbanas para a população mais abastada e moradia precária para os menos favorecidos. Se por um lado desenvolvia a cidade, por outro, cresciam os mocambos. O novo e o velho combatiam geograficamente também. (Ramos, 2018, p. 57)

Figura 2. Exemplo de visualização da passagem do Zeppelin no Recife: histórias e pessoas Fonte: da primeira autora (2019).



O Graf Zeppelin realizou 63 viagens, unindo o Recife à Europa. Em 1936, veio a ser substituído por outro dirigível, o Hindenburg, que possuía 245 metros de comprimento — 34 metros a menos do que o transatlântico Titanic e 70 metros a mais do que um Boeing 747. No campo do Jiquiá, zona oeste do Recife, está de pé a única torre de atracação dessas máquinas que competiam com os aviões no transporte aéreo na primeira metade do século XX. Com a área rodeada por duas comunidades, comunidade do Caxito e Mão de Vaca, o local é alvo de disputa entre a construção de um parque do Governo de Pernambuco e dos agentes imobiliários, além dos interesses dos próprios moradores das comunidades citadas.

66

A história da passagem do Graf Zeppelin permite várias formas de apresentação, desde o uso de realidade aumentada (Figura 2), trechos de vídeos, galerias de fotos ou recursos infográficos (Figura 3).

Bairro de São José: Cais José Estelita e o Projeto Novo Recife

Durante a pandemia da COVID-19, a paisagem do centro do Recife passou por uma grande mudança na área do Cais José Estelita: as estruturas dos edifícios do projeto Novo Recife, depois de anos de disputas judiciais, foram levantadas. Essa área pertencia à antiga Rede Ferroviária Federal S.A. (RFFSA) e era composta por antigos armazéns de açúcar: a área também foi ponto de partida do segundo trem de passageiros do Brasil, em 1858, e possui irrefutável valor histórico para o país (Figura 4).

Em 2008, o local foi adquirido por um valor subfaturado de 10 milhões de reais. Em 2015, a Polícia Federal apontou que houve fraude no leilão (Santos, 2022). Protestos contra a ocupação surgiram (Figura 5), dando origem ao movimento Ocupe Estelita. Integrantes de diversos horizontes da sociedade civil, inconformados com a falta de participação pública no debate urbanístico da cidade, uniram-se num coletivo sem hierarquias que pretendia discutir e pensar estratégias que privilegiassem a participação popular, o respeito à paisagem do Cais José Estelita e às construções já existentes do bairro de São José. O empreendimento Novo Recife tem sua legalidade discutida desde que o terreno foi comprado (Martin, 2014).

Figura 5. Em 2012, o movimento Ocupe Estelita reuniu pessoas contrárias ao projeto Novo Recife
 Fonte: Luna Markman/Reprodução G1 (2012).



As construtoras exibiam o slogan “Recife pensa alto” enquanto o Movimento Ocupe Estelita começava, articulando pelas redes sociais uma disputa pela inclusão dos interesses da sociedade ao modelo de crescimento urbano existente na cidade.

Espanta-nos que, gestão após gestão, o poder estabelecido não seja capaz de inovar e se deixar ouvir a ampla pressão da sociedade civil para que o projeto seja revisto e as prioridades invertidas: ao invés de privilegiar o poder econômico das empreiteiras, que se privilegiem as relações humanas, os direitos à memória e à paisagem, a revitalização do centro a partir de seus próprios moradores e não por blocos de cimento em cima da memória da cidade. (Cisneiros, 2013)

A área do projeto Novo Recife permite não só uma apresentação do que era anteriormente o local, mas também relembrar a mobilização social do grupo de Direitos Urbanos que transitou em torno da questão: “para quem a cidade está sendo projetada?”. Não podemos ignorar o fato de que, enquanto àquela época das manifestações o lema era a ocupação das ruas em contrapartida a um histórico discurso conservador que incentivava o contrário a partir da privatização dos espaços urbanísticos, hoje, com a pandemia, o isolamento social impôs o afastamento. Neste sentido, entendemos que a pesquisa proporciona novos instrumentos de apropriação da comunidade e seus patrimônios culturais.

4. Caminhos metodológicos

Nesta seção, apresentaremos o protocolo de revisão da literatura que estamos seguindo no que se refere ao uso da realidade aumentada, uma das tecnologias que exploraremos, no contexto do patrimônio cultural e do Design Antropology. No projeto, temos duas fases: a primeira, de caráter exploratório/analítico; para a pesquisa; a segunda, de caráter projetual/

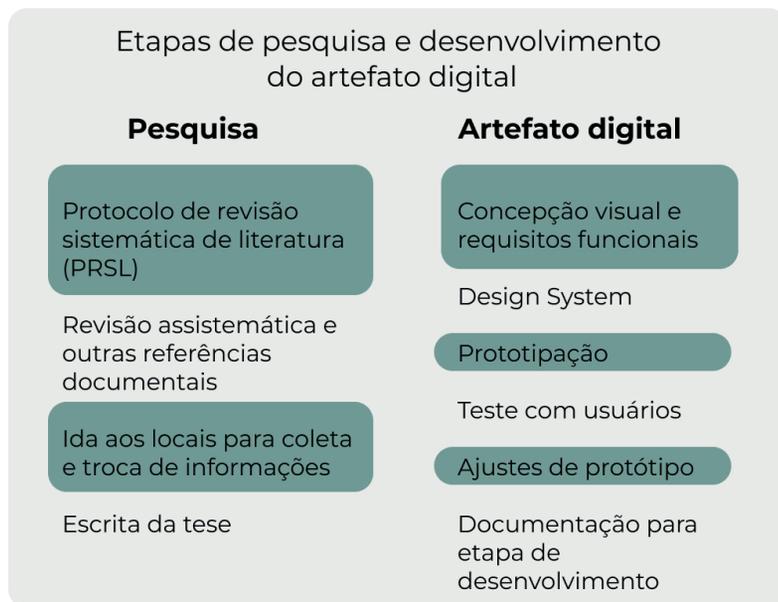


Figura 6. Etapas a serem cumpridas para a pesquisa e prototipação do software Fonte: da primeira autora (2022).

experimental, para o artefato. Buscamos identificar em um primeiro momento, como determinaríamos cada etapa para os eixos, conforme Figura 6:

Esta ideiação sobre as fases não significa que as leituras e pesquisas técnicas ocorrem separadamente, mas é um indicativo sobre quais procedimentos cumpriremos para termos o Minimum Viable Product (MVP) do “Recife: histórias e pessoas”. Apresentaremos como elaboramos o Protocolo de Revisão Sistemática da Literatura (PRSL) da pesquisa para definir a estrutura metodológica sobre a relação cidade do passado e cidade do presente com o auxílio de uma das tecnologias, a Realidade Aumentada, do Patrimônio cultural e do Design Anthropology. Não queremos afirmar com isso que todo o resultado será linear a essa busca, mas que ela foi norteadora para os textos encontrados até agora e deverá apoiar leituras futuras. Com o auxílio da ferramenta StarT, estamos catalogando as bases de dados Google acadêmico e Web of Science, a fim de levantarmos artigos, teses, dissertações e periódicos que ampliem o entendimento no campo do Design Anthropology e a relação com a cidade. Esse processo de busca foi formado pela String genérica apresentada no Quadro 1.

Quadro 1. String genérica de busca

("design anthropology" and "cidade") AND Patrimônio cultural
AND realidade aumentada AND ("augmented reality" and "heritage
education" OR "design anthropology")

Para as bases de dados selecionadas, adaptamos a String a cada banco de dados e encontramos os resultados do Quadro 2.

Quadro 2. Termos de busca

Base de datos	String Adaptada / Utilizada	Resultados
Google Académico	("Design Anthropology" AND "cidade") AND Patrimônio cultural AND realidade aumentada AND ("augmented reality" AND "heritage education" OR "Design Anthropology")	10
Web of Science	"Design Anthropology" AND "heritage education" AND "augmented realityAnthropology")	34

Os resultados encontrados foram levados à ferramenta StarT em formato BibTex, a fim de que cumprissem as quatro etapas sugeridas pelo software: 1) Planejamento, 2) Execução, 3) Seleção e 4) Extração. Textos duplicados ou incoerentes com o nosso critério de inclusão, conforme listado no Quadro 3, foram excluídos.

Quadro 3. Critérios de inclusão

Critério	Descrição do critério de inclusão
Cl1	Serão incluídos trabalhos que utilizem os princípios do DA, da educação patrimonial para repensar a cidade através da sua história
Cl2	Serão incluídos trabalhos publicados e disponíveis integralmente nas bases científicas buscadas
Cl3	Serão incluídos trabalhos que resultem em aplicação de RA

Na etapa de seleção foi executada a análise do título de cada um dos estudos, descartando aqueles que claramente não estavam relacionados à estratégia de busca, ou que não preenchiam os critérios de inclusão, critérios de qualidade (Quadro 4) ou estejam relacionados aos critérios de exclusão (Quadro 5).

Quadro 4. Critérios de qualidade

Critério	Descrição do critério de qualidade
CQ1	O artigo foi escrito com coerência e coesão textual?
CQ2	O artigo tem preocupação com as questões do Design e da sociedade?

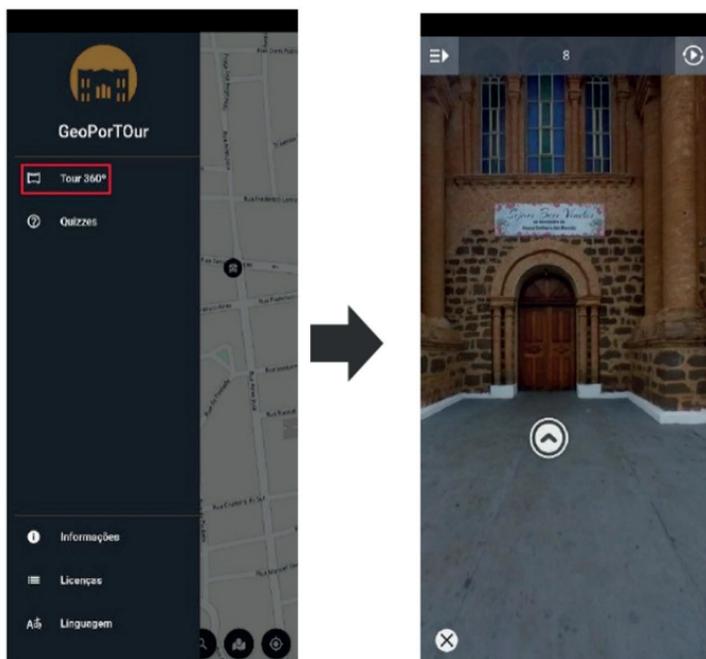


Figura 7. Desenvolvimento de modelo 3D digital do carrossel do calçadão de Asbury Park Fonte: augmentedasburypark.com (2017)

Quadro 5. Critérios de exclusão

Critério	Descrição do critério de exclusão
CE1	Serão excluídos trabalhos que não foram publicados depois de 2017
CE2	Serão excluídos trabalhos que não apresentem resumo/abstract

A lista de trabalhos selecionados é submetida à etapa de “extração”. Nesse passo, são analisados o resumo e as conclusões de cada estudo. A partir dessa leitura, são avaliados os critérios de inclusão, exclusão e qualidade novamente. Como resultado, obtém-se a lista completa dos estudos. Após finalizada a extração dos dados, os passos seguintes correspondem à análise, interpretação e documentação dos achados, com a redação de artigo de revisão, que apresenta os resultados, métodos e técnicas adotadas da revisão sistemática, sendo aproveitada como um dos capítulos do relatório da pesquisa.

4.1 Achados iniciais e a viabilidade técnica

Destacaremos brevemente dois estudos que desenvolveram tecnologias voltadas ao resgate da história do local, o Asbury Park, de Nova Jersey, Estados Unidos e o GeoPorTOur, uma proposta de inovação tecnológica aplicada à educação patrimonial em Porto Nacional-Tocantins, Brasil, para reforçar a viabilidade técnica da nossa proposta.

Figura 8. Imagens que exemplificam o aplicativo GeoPorTOur Fonte: Genias Brandão de Alencar (2021)



O Asbury Park é uma colaboração dos professores da Universidade de Monmouth, Mike Richison e Marina Vujnovic, e do professor da Universidade de Kean, Ed Johnston. O projeto resgata fatos de Nova Jersey à medida que as pessoas digitalizam um QR Code com o aplicativo Augmented, criado pelos pesquisadores. É uma experiência móvel gratuita que envolve a reconstrução de marcos históricos importantes em RA no calçadão do Asbury Park em Nova Jersey (Figura 7).

72

No Brasil, o GeoPorTOur, do pesquisador Genias Brandão de Alencar, da Universidade Federal do Tocantins, busca resgatar a educação patrimonial do Centro Histórico de Porto Nacional-TO.

O estudo teve como propósito desenvolver um acervo de recursos computacionais integrados a uma plataforma digital, denominada GeoPorTOur, como uma proposta de inovação tecnológica aplicada à educação patrimonial em Porto Nacional-TO. Dentre os recursos propostos, destacam-se visitas virtuais por meio de imagens em 360 graus, uma modelagem em 3D; um Quiz e uma aplicação móvel da plataforma. (Alencar, 2021, p. 5)

Há diversos experimentos que refletem o papel das comunidades na construção de suas próprias escolhas e definições sobre o patrimônio cultural. Além dos destaques anteriores, podemos citar o Social Heritage, que apresenta uma estrutura para educação patrimonial usando tecnologias emergentes, como a RA, e tem como objetivo aproximar a comunidade local de Cartagena de Índias na Colômbia ao seu patrimônio cultural (Alencar, 2021, p. 18). Sendo assim, o uso da RA e outras tecnologias vem sendo bastante discutido como fatores motivacionais para o conhecimento de processos de educação patrimonial.

5. Considerações finais

Negar a história, a cultura e o patrimônio cultural aos indivíduos é negar o direito à identidade. É importante que cada vez mais ações acerca dos espaços na cidade sejam pensadas, porque o patrimônio não deixa de ser também uma luta de interesses sobre o que é para lembrarmos, esquecermos ou enaltecermos enquanto sociedade.

Apresentamos a pesquisa em andamento neste artigo para indicar que usaremos a filosofia do DA para nos posicionarmos no ambiente em que estamos inseridos. As análises e a estruturação conceitual exploratória do DA ajudarão na construção do artefato “Recife: histórias e pessoas”. Entendemos que o escopo técnico de *user experience/user interface*, bem como a forma que apresentaremos as histórias do projeto serão provenientes da pesquisa em campo, passo que iniciamos e está em fase de busca e apuração.

O reconhecimento cultural de si e do outro é um legado republicano, democrático e libertário e, por isso ninguém ataca o patrimônio cultural de um povo sem motivo. (Leite, 2021). O ano de 2022 marca os 200 anos da Independência do Brasil, um país que, até hoje, tem, no seu cerne, pouca ideia de unidade. Portanto, disponibilizar o passado é ajudar a refletir o presente, com sua enorme marginalização, e traçar futuros possíveis.

Agradecimento

Esta pesquisa está sendo realizada sob a orientação dos professores Ney Dantas (ORCID nº 0000-0001-7872-4541) e João Marcelo (ORCID nº 0000-0001-7180-512X) do Programa de Pós-graduação de Design da UFPE. Aos dois, agradecemos o apoio na escrita do presente artigo.

Referências

- Agier, M. (2011). *Antropologia da cidade: lugares, situações, movimentos*. Terceiro Nome.
- Anastassakis, Z. & Noronha, R. (2019). Correspondências entre Design e Antropologia. *Arcos Design* 12(1), 1-4. <https://doi.org/10.12957/arcosdesign.2019.47520>
- Bastos, M. (2021). *Ouvir as vozes do Brasil nos 200 anos da independência*. <http://www.suplementopernambuco.com.br/artigos/2768-ouvir-as-vozes-do-brasil-nos-200-anos-da-independ%C3%AAncia.html>
- Castro, J. & Baracho, R. (2020). O patrimônio cultural nas cidades inteligentes. Em *Questão* 26(3), 298-236. <https://doi.org/10.19132/1808-5245263.298-236>
- Cavalcanti, J. (2019). *Jornalismo e silenciamento: uma análise da cobertura dos jornais pernambucanos sobre o Movimento Ocupe Estelita*. Dissertação. Universidade Federal de Pernambuco.
- Cisneiros, L. (2013). *Nota coletiva de associações, coletivos e entidades do Recife sobre o Projeto Novo Recife*. <https://direitosurbanos.wordpress.com/tag/cais-jose-estelita/>
- Costard, M., Ibarra, M. C. & Anastassakis, Z. (2016). Design Anthropology na transformação colaborativa de espaços públicos. *Estudos em Design* 24, 76-78.
- Da Cunha, A. (2020). *Antropologia, arquitetura e design: perspectivas antropológicas associadas a experiências projetuais colaborativas*. Trabalho de conclusão de curso. Universidade Federal de Uberlândia.
- Da Silva, R. M. (2015). Educação patrimonial e a dissolução das monoidentidades. *Educar em Revista* 56, 207-224. <https://doi.org/10.1590/0104-4060.38374>
- De Albuquerque, G. (2021). *Plataforma Geoportour - inovação tecnológica aplicada à educação patrimonial em Porto Nacional*. Dissertação. PROFNIT.
- De Santana, G. A. (2018). *Paisagem e contra-hegemonia no sudoeste do Recife*. Dissertação. Universidade Federal de Pernambuco.
- De Souza, P. (2018). *Patrimônio cultural, políticas e protagonismo social: experiências no Peru, no México e no Brasil*. *Observatório Itaú Cultural* 22, 208-235. *Diário de Pernambuco*. (s.d.). *Recife, além dos muros - O aumento da verticalização no Recife*. <https://www.youtube.com/watch?v=DuOXcNEBph8>
- Ibarra, M. C. (2021). *Design como correspondência - antropologia e participação na cidade*. UFPE.
- IPHAN. (2014). *Patrimônio cultural*. <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/218>
- Johnston, E. (2022). *Augmented Asbury Park - AR Geo Channel*. <https://www.youtube.com/watch?v=xJP48is1AWA>
- Lab Design Contemporâneo UNESP. (2020). *Construindo espaços de diálogos: abordagens de Design Anthropology com Raquel Noronha*. <https://www.youtube.com/watch?v=wQAAb6m7Lqw>
- LaDA. (2020). *Live 8 - Rua em transe: arquitetura, design e cidade*. <https://www.youtube.com/watch?v=WVQ-E44je-bk>
- Leia Já. (2019). *Estelita é o último traço do Pátio de Cinco Pontas*. <https://www.leiaja.com/noticias/2019/03/26/estelita-e-ultimo-traco-do-patio-de-cinco-pontas/>
- Leite, R. (2021). *Patrimônio cultural e dominação. Pernambuco*. <http://www.suplementopernambuco.com.br/artigos/2777-patrim%C3%B4nio-cultural-e-domina%C3%A7%C3%A3o.html>
- Martin, M. (2014). *O Recife batalha pelo seu céu*. https://brasil.elpais.com/brasil/2014/06/28/politica/1403986148_494668.html#?rel=mas
- Melo, J. (2021). *Gestor João Campos espera um boom de construção no Recife com aprovação da outorga onerosa para as construtoras*. <https://jc.ne10.uol.com.br/blogs/jamildo/2021/10/13616283-gestao-joao-campos-espera-um-boom-de-construcao-no-recife-com-aprovacao-de-outorga-onerosa-para-construtoras.html>
- Mendonza-Garrido, R., Cabarcas-Álvares, A. & Baldiris-Navarro, S. M. (2019). *Heritage Education Experience Supported in Augmented Reality*. Universidade de Antioquia.
- Nunes, S. M. (2015). *Planejamento Urbano no Recife: futuro do pretérito*. Tese de pós-graduação. Universidade Federal de Pernambuco.
- Ramos, J. (2013). *Ascenso Ferreira: um poeta-cantador da cultura pernambucana*. Dissertação. Universidade Federal de Alagoas.
- Santos, M. C. (2022). *Tudo que você precisa saber sobre o Cais José Estelita*. <https://marcozero.org/web-stories/estelita/>
- Santos, M. (2002). O tempo nas cidades. *Cienc. Cult.* 54(2), 21-22.
- Santos, M. (1991). revolução tecnológica e o território: realidades e perspectivas. *Caderno Prudentino de Geografia* 13(27), 83-93.
- Ventura, L., Szabiecki, B. & Tibola, T. (2017). *Co-design no Rio de Janeiro: experimentando o espaço público como espaço comum*. In: XVII Enanpur. São Paulo.