



**Jessica Aline Tardivo** é arte educadora, pedagoga e arquiteta, Mestre em Educação e pesquisadora de doutorado do Nomads.usp. Estuda a aplicação da metodologia de Educação Patrimonial associada às novas tecnologias com o propósito de facilitar a identificação da herança cultural de uma cidade.

**Anja Pratschke** é arquiteta e Doutora em Ciências da Computação, professora e pesquisadora do Instituto de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo e Co-coordenadora do Nomads.usp. Desenvolve e orienta pesquisas nas áreas de processos de design e comunicação em arquitetura.

Como citar esse texto: TARDIVO, J; PRATSCHKE, A.. Educação e memória: métodos e experiências digitais.VIRUS, São Carlos, n. 15, 2017. [online] Disponível em: <[http://www.nomads.usp.br/virus/\\_virus15/?sec=6&item=1&lang=pt](http://www.nomads.usp.br/virus/_virus15/?sec=6&item=1&lang=pt)>. Acesso em: 14 Dez. 2017.

## Resumo

Este artigo apresenta possibilidades educativas mediadas por meios digitais que facilitam a aproximação entre os indivíduos e os bens culturais, trazendo à tona o resgate da memória e novas interpretações sobre a cidade. Com esse objetivo, inicialmente foi abordado o lugar da memória na cidade atual. Em seguida, apresentam-se as ações de Educação Patrimonial associadas às novas tecnologias de comunicação como recurso na construção da memória. Por fim, avalia-se o uso de interfaces interativas, acessadas a partir da leitura de *QR Codes*, e a produção de Fotocolagens que vem sendo empregadas em pesquisas sobre o patrimônio cultural pelo grupo de pesquisa Nomads.usp.<sup>1</sup>

**Palavras-chave:** Cidade, Educação patrimonial, Memória, Mídias digitais

## 1A memória na cidade atual

Antes de conjecturar o lugar da memória na cidade atual, faz-se necessário refletir sobre o porquê da memória e qual o seu papel social. É possível verificar em diversas escritas a memória da cidade tomando o papel da identidade do lugar, por isso é importante esclarecer que no estudo do presente artigo, adotando como referência a pesquisa do sociólogo francês Joel Candau, publicada na obra "Memória e Identidade"<sup>2</sup> no ano de 1998, compreende-se a memória como um conjunto de narrativas que reportam as lembranças afetivas e históricas. Conectando o passado ao presente e possibilitando projeções futuras de um povo ou lugar, enquanto a identidade é composta pelas escolhas que se faz a partir dos conhecimentos adquiridos.

A identidade cultural de um lugar e o modo de vida de um povo, se constitui a partir dos bens culturais, histórias e manifestações que um grupo escolhe preservar e vai se modificando de acordo com os hábitos de diferentes gerações, enquanto a memória é um aporte para que tudo o que foi construído, produzido e aprendido é possível de resgatar ao longo do tempo.

Voltando-se especificamente para memória na antiguidade, por exemplo, a imagem real junto com a imagem mnemônica da cidade auxiliava o indivíduo a se localizar entre o passado e o presente. De acordo com o historiador americano Antony Vidler (1992, p. 177):

*Na cidade tradicional, antiga, medieval ou renascentista, a memória urbana era fácil de definir. Foi essa imagem da cidade que permitiu ao cidadão identificar seu passado e presente como uma entidade política, cultural e social (nem a "realidade" da cidade nem uma "utopia" puramente imaginária, mas em vez disso um mapa mental complexo de significado; daí o lugar privilegiado dos monumentos como marcadores no tecido da cidade*<sup>3</sup> (Tradução nossa).

A historiadora inglesa Frances Yates descreveu, em sua obra a "Arte da Memória"<sup>4</sup> (1976), diferentes e elaboradas técnicas de memorização utilizadas durante todo o período da idade média e renascimento, que auxiliavam o indivíduo a lembrar de contextos históricos e literários, a se localizarem no espaço tempo. Muitas dessas técnicas se davam pela memorização de lugares físicos e imaginários, cujas partes de cada espaço deveriam ser compostas ou preenchidas mentalmente, pelas informações que cada pessoa desejava lembrar. A memória se dava não apenas como lembrança da tradição, mas como *techné*<sup>5</sup> ou mnemotécnica, processos que passam a ser reconhecidos como a Arte da Memória (FLUSSER, 1983 p. 83).

Na cidade de hoje, fazer a leitura de lugares, construir mapas mnemônicos ou reconhecer uma identidade local, torna-se muito mais complexo, uma vez que os indivíduos têm acesso a redes de comunicação e informação, conseguindo de forma rápida pesquisar contextos históricos, mapas de localização, entre outros, o que diminui a necessidade de memorizar. Tais redes, possibilitam, ainda, o contato com diversas manifestações culturais, religiosas e políticas, de tal modo cada pessoa pode escolher entre os hábitos e costumes aqueles que melhor atendem suas expectativas e objetivos. Esse é um dos fatores que torna o mapa mnemônico da cidade atual uma sobreposição de identidades culturais.

A arquiteta israelense e especialista em história da cidade contemporânea Tali Hatuka, apresenta uma visão ainda mais complexa, refletindo que:

*Múltiplos mapas sincrônicos sobrepostos uns sobre os outros estão sendo criados na cidade de hoje, em um processo interminável. De fato, alguns desses mapas de memória não durarão por muito tempo. Não há muitos agentes ativos para mantê-los ou conservá-los nas mentes das pessoas nem capital significativo para manter sua existência no espaço físico (HATUKA, 2017, p. 51).*

Hatuka (2017, p. 51) questiona o que será esquecido e o que será preservado em relação a cultura da cidade de hoje? Uma possível resposta seria pensar que ao se abordar uma época em que o povo vivência histórias múltiplas e consciências sociais diferentes, deve-se perceber que a memória não é estática, ela se transforma com o tempo, assim como a identidade.

Hatuka (2017, p. 51) apresenta uma visão crítica em relação a bens e manifestações culturais como produto de mercado, quando a arquiteta reforça a inexistência do "capital" para preservação da memória. Sobre essa visão, conclui-se que se em tese as estruturas reconhecidas como bens culturais são preservadas apenas a partir de registros e tombamentos, administrados por políticas de preservação, e esses bens se tornam atrativo turístico local, sim, pode-se concordar que não há recursos viáveis para a preservação de diferentes manifestações no espaço físico.

No entanto, entende-se aqui que os diferentes manifestos se modificam e fazem parte do conjunto cultural de uma cidade de tal modo, acredita-se que ações formais e informais, atividades educativas e leituras diferenciadas da cidade, registradas pelas artes, disposta em obras literárias, fotografias, filmes e documentários, permitem o registro, leitura e a interpretação da memória na cidade hoje.

De fato, as primeiras iniciativas de aproximação entre a população e os bens culturais aconteceram de forma efetiva em espaços formais, sobretudo na Europa quando os espaços expositivos de museus e galerias passam a ser vistos como lugar de aprendizagem e adotam métodos didáticos para apresentar o conteúdo aos visitantes, conforme cita a educadora inglesa Eileen Greenhill Hooper (2001, p. 52):

*Na década de 1960, museus tornarem-se lugares de aprendizagem ativa. Já não é mais suficiente colecionar, conservar e investigar, mas tais operações converteram-se em meios para alcançar outro fim que são pessoas e suas relações com os objetos. Por outras palavras, o centro da atenção deixa de ser a coleção para ser a comunicação, na qual a aprendizagem e o lazer são integrados*<sup>6</sup> (Tradução nossa).

Para facilitar o processo educativo e reflexivo criou-se, primeiramente na Inglaterra, uma categoria de profissionais, os educadores de museus, que vão atuar como interlocutores entre o público visitante e os bens expostos (HOOPER, 2001, p. 40-54).

É também nesse período, que surge na França uma abordagem historiográfica conhecida por Nova História ou Nova História Cultural. Inserida no ensino formal de toda Europa, como Educação Patrimonial, a mesma tinha como objetivo propiciar um aprendizado "[...] centrado no objeto cultural, na evidência material da cultura[...]", e baseava-se em "[...] um processo educacional que considera o objeto como fonte primária de ensino" (ALENCAR, 1987, p. 26).

Essa prática de ensino permitia que os estudantes tivessem um contato inicial com os bens culturais para que depois pudessem aferir os dados históricos com maior autonomia e criticidade. Contudo, as vivências ao longo da década de 1990 não se restringem apenas aos espaços expositivos, mas começam a permear os monumentos e lugares da cidade. Concomitantemente, manifestações artísticas, como exemplo as Neo-vanguardas<sup>7</sup>, passaram a interpretar e experimentar de maneira diferenciada os espaços da cidade.

## 2 Educação Patrimonial: recursos e tecnologias da memória

No Brasil, a Educação Patrimonial foi inserida nas práticas educativas do museu Imperial do Rio de Janeiro pela museóloga Maria de Lourdes Horta no ano de 1985, e depois sistematizada pela mesma em quatro etapas de aplicação, a saber: (1) observação, (2) registro, (3) exploração e (4) apropriação<sup>8</sup>, as quais foram dispostas em um guia publicado pelo IPHAN no ano de 1999.

O objetivo do IPHAN, era utilizar a metodologia como instrumento de formação cultural, visando aproximar a sociedade do patrimônio material, sobretudo nas práticas de ensino formal. Na atualidade, o método se tornou base para as ações educativas, formais e informais do IPHAN, que envolvem o patrimônio cultural como um todo. (IPHAN, 2014 p. 13).

No final da década 1990, também se inicia o processo de popularização do uso das redes de comunicação e informação, viabilizados pelo acesso à rede de internet. Esse avanço veio facilitar a projeção e inserção de atividades em plataformas interativas, como os museus virtuais, jogos e acervos coletivos, dando início a outros espaços de registro da memória cultural, inseridos no ciberespaço.

De acordo com o filósofo Pierre Levy (1993, p. 28), a configuração do "saber e das práticas educativas e socioculturais se dão a partir da estrutura da linguagem e das tecnologias de inteligência" que se destacam em um processo de retroalimentação, e se modificam conforme são utilizadas. Sobre essa ótica, os pesquisadores brasileiros, especialistas em comunicação e memória social, João Nunes e Paola Oliveira relatam (2016, p. 96):

*Ao mesmo tempo em que a era da informática inaugurou um potencial ainda maior para nossa inteligência, ela também causou uma revolução nos processos de seleção, armazenamento e disponibilização dos suportes de memória, que, funcionando como extensões artificiais da cognição, tornam possível a transmissão memorial. A dinâmica da memória e do esquecimento fica cada vez mais evidente no universo virtual, uma vez que a gestão da memória e do conhecimento é compartilhada na web e seu acesso depende, quase que exclusivamente, da atualização de hardwares e softwares.*

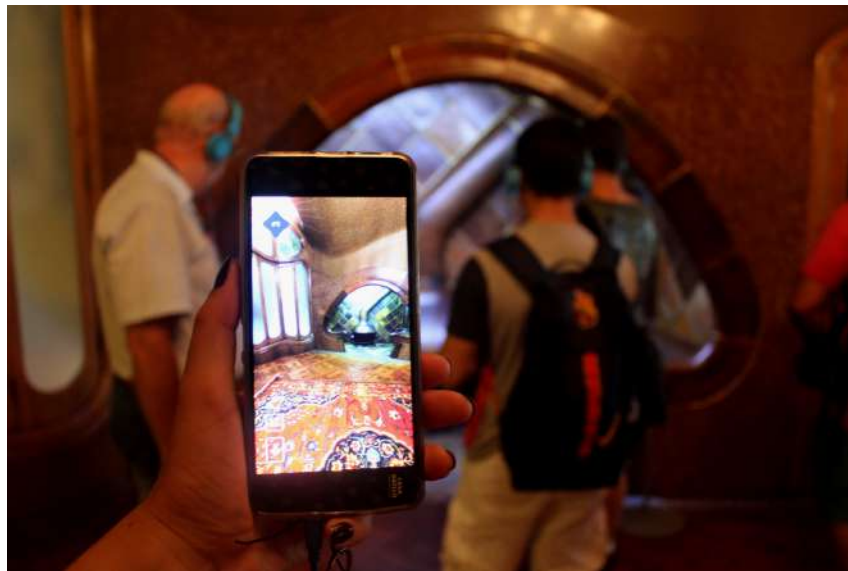
A partir desta observação entende-se que os meios digitais abrigam diferentes possibilidades de divulgação do conhecimento, da memória e da história, e o ciberespaço promoveu a ruptura das barreiras e limites impostos pelo espaço/tempo. Conquanto, sua sustentação depende do compartilhamento constante de informações. Para Nunes e Oliveira (2016, p. 99):

*Se antes os lugares das pinturas parietais, na Caverna de Chauve, os afrescos na Capela Sistina, as esculturas e pinturas renascentistas nos museus e galerias e os textos dos arquivos e bibliotecas eram considerados por excelência, a cada época, os "lugares de memória" destinados ao armazenamento, circulação e fruição dos nossos referenciais visuais, suportes simbólicos de memória, hoje esse lugar, no ciberespaço, é "todo o lugar".*

As primeiras experiências em torno do uso do ciberespaço e de recursos tecnológicos como meio e suporte da memória cultural, avançaram em meados dos anos 2010 devido ao refinamento da programação computacional, que tornou possível o acesso em 360º a bens e objetos culturais (NUNES; OLIVEIRA, 2016). Na atualidade, a facilidade do uso de dispositivos móveis, como celulares e *tablets*, que permitem a conexão com a rede de internet, instalação de aplicativos, entre outros, abriu espaço para o uso da Realidade Virtual e Aumentada (uma simulação em tempo real de modificação do espaço) e dos *QR Codes* (códigos que permitem a conexão dos dispositivos móveis com interfaces diversas).

Algumas instituições, espaços de museus e organizações privadas vêm utilizando esses recursos com sucesso em suas ações educativas, como exemplo o projeto Videoguía: Realidade Aumentada e Virtual, implantando desde o ano de 2012 na Casa Batlló em Barcelona, Espanha, pelo grupo de pesquisa Artec<sup>9</sup>, do Instituto de Robótica e Tecnologias de Informação e Comunicação de Valência.

O projeto Videoguía: Realidade Aumentada e Virtual foi desenvolvido com o objetivo de proporcionar a interatividade entre o visitante e o ambiente físico. O sistema consiste em um dispositivo móvel no qual está instalado um aplicativo que exhibe os objetos e as configurações espaciais originais das salas de exposições, incluindo elementos audiovisuais e objetos virtuais 3D com os quais o público pode interagir. As salas da edificação são identificadas no aplicativo por números, e ao acessar o número correspondente, basta o usuário posicionar o dispositivo em direção à sala real para visualizar o lugar e os objetos em tempos e situações diferenciadas, como exposto pela Fig. 1.



**Fig. 1.** Aplicativo de Realidade Virtual Casa Batlló. Fonte: Arquivo da pesquisa, 2017.

Este sistema possibilitou ao museu a construção de um novo processo educativo, uma vez que o vídeo-guia dispõe de informações sobre patrimônio, história, geografia e cultura. Para Gimeno et al. (2012, p. 8)

*Este sistema tem melhorado a assimilação do conhecimento dos visitantes de uma maneira divertida, incentivando a prática de exploração de pontos de interesse e a colaboração e discussão entre os participantes. Em suma, se tem criado uma ferramenta de comunicação e de aprendizagem com um alto grau de imersão (tradução nossa).<sup>10</sup>*

Por esse exemplo, o uso da tecnologia tem facilitado as dinâmicas e práticas educativas em torno da memória, porém custos como rede de internet, manutenção e compra de equipamentos, produção de aplicativos, entre outros, dificultam o acesso a essas diferentes dinâmicas. Desse modo, os atrativos interativos têm sido utilizados geralmente em instituições privadas como museus, grandes eventos e exposições.

### **3 Ações interativas para leitura e interpretações da memória da cidade**

Tentando viabilizar as ações educativas, as temáticas de projetos do grupo de pesquisa Nomads.usp têm abarcado diferentes estudos com caráter transdisciplinar que buscam uma abertura para que grupos e comunidades possam conhecer, refletir e desenvolver discussões críticas sobre a cidade. No que se refere a memória, investigam-se possibilidades de uso de meios digitais e recursos audiovisuais para a observação, divulgação, preservação e gestão do patrimônio cultural na contemporaneidade. A fim de ilustrar esse processo, debruçasse aqui sobre dois projetos em fase de implementação: (1) Percursos Virtuais: Colaborações em Narrativas do patrimônio Cultural de São Carlos, que tem como suporte interfaces interativas acessadas por meio de *QR Codes*, e (2) Educação Patrimonial: Desafios e Estratégias na Cultura Digital, que experimenta o uso de Foto colagens digitais na construção de novas paisagens urbanas.

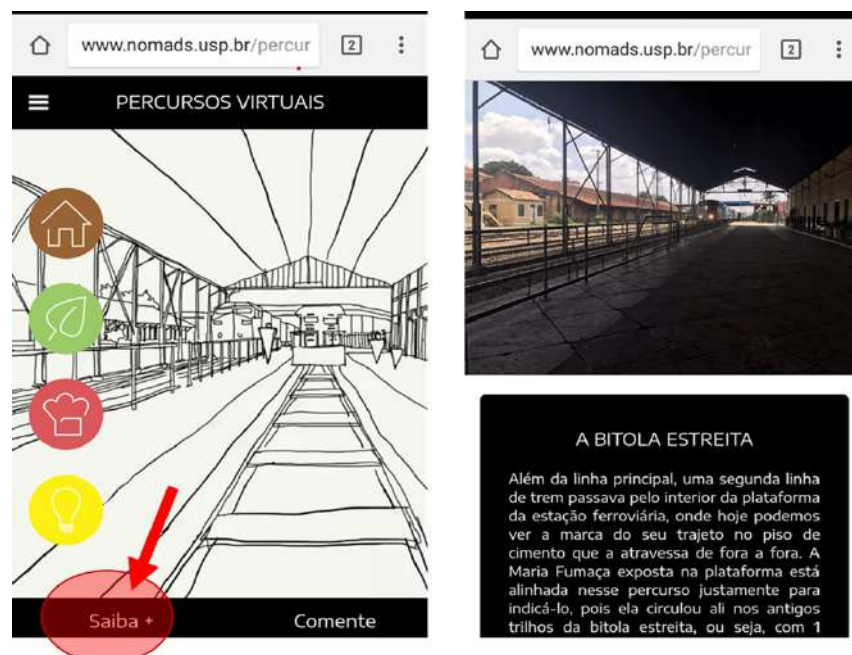
O (1) projeto Percursos Virtuais: Colaborações em Narrativas do patrimônio Cultural de São Carlos, surgiu a partir de uma parceria, no ano de 2017, entre a Fundação Pró-Memória da cidade de São Carlos e o grupo de pesquisa com objetivo de desenvolver atividades educativas e interativas, propondo como recurso a utilização de dispositivos móveis (celulares e *tablets*), direcionada para o conhecimento e divulgação da história do patrimônio arquitetônico da cidade.

Analisando os dois recursos tecnológicos disponíveis, o projeto empenhou-se em criar um roteiro de aprendizagem mediado pelo uso de *QR Codes* que serão fixados nas edificações de relevância histórica da cidade, inicialmente, locados como piloto nos espaços da Estação Ferroviária<sup>11</sup> de São Carlos. O sistema prevê a interatividade entre o prédio e o usuário, que ao posicionar o dispositivo móvel sobre o *QR Code* será direcionado para uma interface interativa<sup>12</sup> que disponibilizará informações e curiosidades sobre o lugar por intermédio de perguntas e respostas, como exposto pela Fig. 2.



**Fig. 2.** Interface do projeto Percursos Virtuais. Desenho da Interface: Sandra Schmitt Soster; Sketches: Maria Clara Cardoso; Desenvolvimento de Web: Maria Vitória do Nascimento Inocencio. Fonte: Arquivo do Projeto, 2017.

A interface ainda disponibiliza o ícone "Saiba +", que leva o usuário a uma página na qual está inserida a história detalhada do lugar ou objeto observado, acrescida de uma imagem atualizada, conforme exposto pela Fig. 3.



**Fig. 3.** Interface do projeto Percursos Virtuais. Desenho da Interface: Sandra Schmitt Soster; Sketches: Maria Clara Cardoso; Foto: Jessica Aline Tardivo; Desenvolvimento de Web: Maria Vitória do Nascimento Inocencio. Fonte: Arquivo do Projeto, 2017.

O próximo avanço prevê a criação de um repositório aberto, onde a comunidade poderá adicionar novas informações sobre os lugares e objetos expostos na interface e inserir no sistema outros bens culturais que considerarem importantes para a memória da cidade, formando assim um mapeamento coletivo do patrimônio cultural. A finalização e implementação da estrutura piloto do projeto está prevista para o mês de agosto do ano de 2018.

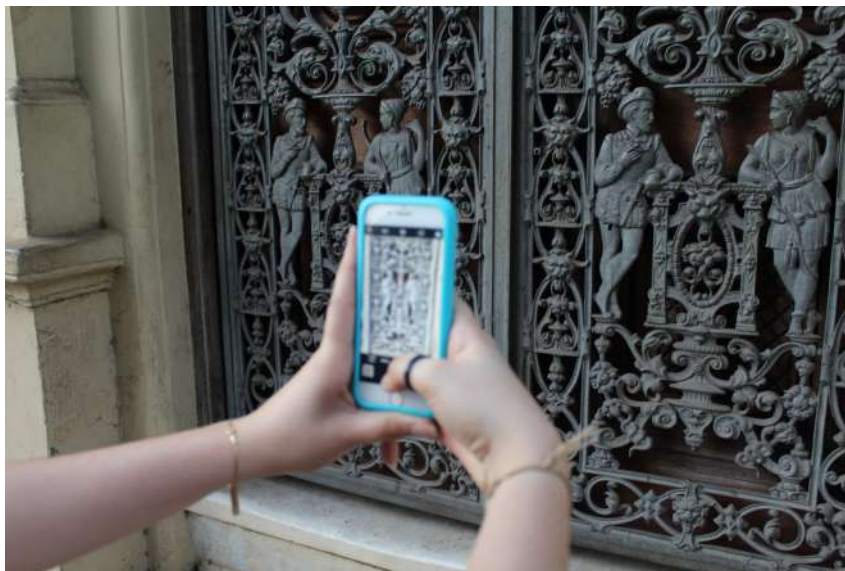
O projeto (2) Educação Patrimonial: Desafios e Estratégias na Cultura Digital, faz parte da tese de doutorado, em desenvolvimento, da autora<sup>13</sup> desse artigo. O trabalho, motivado pelo anseio de propiciar atividades educativas que possam contribuir para valorização e reconhecimento do patrimônio cultural de uma cidade, emprega como aporte metodológico as etapas de observação, registro, exploração e apropriação, propostas pela metodologia de Educação Patrimonial (HORTA, 1999). De tal modo, propõe mapeamentos cognitivos compostos pela leitura visual dos diversos aspectos que compõem a arquitetura do lugar, registrados por meio da Fotocolagem Digital.

Optou-se como suporte de intervenção o registro, manipulação e edição fotográfica, seguindo as observações do fotógrafo e historiador brasileiro Boris Kossoy, que compreende o autor da imagem como um "filtro cultural" cuja seleção do que se registra, resulta de sua sensibilidade e bagagem cultural (KOSSOY, 2012, p. 44). Nessa perspectiva, ao escolher o que registrar, o indivíduo aponta os objetos e espaços que considera importantes para memória e identidade do lugar.

Assim, em um primeiro momento, seguindo as etapas de observação e registro, propõe-se a vivência de um grupo de pessoas por um eixo central da cidade a fim de que cada indivíduo observe e registre, através de dispositivos móveis, especificidades do



local previamente escolhidas, como apresentado pela Fig. 4.



**Fig. 4.** Experimento teste para ação Educativa. Foto: Jessica Aline Tardivo. Fonte: Arquivo da Pesquisa, 2017.

Para abranger as etapas de exploração e apropriação, escolheu-se trabalhar com a sobreposição de imagens em um processo de Fotocolagem Digital. Retomando a reflexão de Hatuka (2017, p.51) entende-se que analisar a cidade contemporânea é gerar “uma sobreposição de mapas de memórias”, e nesse sentido cada pessoa construirá um mapa visual dos objetos e bens que identificou e registrou. A manipulação das imagens será realizada com o uso de softwares, como *Gimp* e *Power Point*, conforme ilustra a Fig. 5, sobrepondo além das fotos, recortes de jornais, desenhos e textos, que serão pesquisados por cada pessoa e disponibilizados em um repositório digital aberto, a fim de que qualquer usuário possa usufruir dos dados do acervo.



**Fig. 5.** Teste do Processo de Edição da Fotocolagem Digital. Fonte: Arquivo da pesquisa, 2017.

Acredita-se que o trabalho de colagem, além de impulsionar a criatividade, permite que o indivíduo se aproprie do objeto registrado e construa interpretações e leituras subjetivas do lugar. Tal pensamento advém das obras da artista norte americana Hilary Williams<sup>14</sup>, que utiliza como recurso em seu trabalho a colagem e a gravura, a fim de configurar novas paisagens urbanas imaginárias. Aqui optou-se pela fotografia do real, misturada as memórias construídas em cada indivíduo a partir da vivência no espaço urbano, para composição dessa outra paisagem visual, como ilustra a Fig. 6.



Fig. 6. Teste de Fotocolagem pronto. Fonte: Arquivo da pesquisa, 2017.

O projeto será implementado nos meses de março e abril do ano de 2018 visando atingir o ensino formal e a comunidade local de uma cidade, tendo como campo de experimentação a cidade de Brotas, no interior do estado de São Paulo.

Ambos os trabalhos em andamentos permitem, a partir de ações educativas, a difusão do conhecimento sobre a história do lugar e a aproximação de grupos e comunidades com o patrimônio, oferecendo abertura para a participação dos indivíduos na construção de narrativas sobre a cidade, utilizando dispositivos móveis, softwares de acessíveis e repositórios abertos com a finalidade de que essas ações possam se perpetuar. Com a implantação do projeto (1) espera-se dar voz a população, a fim de que possam apontar novos espaços que considerem importantes para a memória da cidade e a contar suas histórias pessoais sobre os bens já expostos na interface, enquanto com o projeto (2) busca-se a construção de novas leituras e interpretações visuais sobre o patrimônio cultural existente na cidade.

#### 4 Considerações finais

A partir do exposto depreende-se que a memória na cidade contemporânea é composta por diversas referências culturais, de tal modo o registro e a preservação da memória hoje não cabem apenas em suportes do passado, como livros, monumentos, entre outros. Nas reflexões apresentadas, abordou-se as ações educativas como facilitadoras da leitura e interpretação da cidade de hoje, resgatando os bens culturais do passado ainda preservados e tramados às dinâmicas e relações culturais, políticas e arquitetônicas do presente.

Acredita-se ainda que a facilidade do uso de recursos e meios tecnológicos, sobretudo o acesso a rede de internet através de dispositivos móveis, tem contribuído para que grupos de pessoas e comunidades possam se aproximar do patrimônio cultural e construir novas reflexões sobre a cidade. Nessa ótica, os projetos em andamento do grupo de pesquisa Nomads.ups, procuram contribuir com ações inspiradoras para construção colaborativa de narrativas mnemônicas da cidade.

#### Agradecimentos

Agradecemos à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), agência de fomento financiadora desta investigação.

Equipe do Projeto Percursos Virtuais: **Coordenadora** Profa. Dra. Anja Pratschke. **Doutorandas:** Jessica Aline Tardivo ; Sandra Schmitt Soster. **Alunos de Iniciação Científica:** Maria Clara Cardoso; Maurício José da Silva Filho. **Desenvolvedora Web:** Maria Vitoria do Nascimento Inocencio. **Fundação Pró-Memória de São Carlos:** Cláudia Regina Danella, Débora de Almeida Nogueira, Fábio Fontana de Souza, Mariana Lucchino.

#### Referências Bibliográficas

ALENCAR, Vera Maria Abreu de. **Museus-educação: se faz caminho ao andar.** Dissertação (Mestrado em Educação) – Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 1987.

CANDAU, Joel. **Memória e Identidad.** Buenos Aires: Ediciones Del Sol, 2008, 208 p. (Título Original “Mémoire e Identité”, Traducción Eduardo Rinesi) Wilton C. L. Silva.

FLUSSER, Vilem. **Arte viva.** In: Ficções filosóficas. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1983.

GIMENO, Jesús; OLANDA, Ricardo; MARTINEZ, Bibiana; SANCHES, Fernando M. **Observar, sistema de realidade aumentada multiusuario para exposiciones** in XII Congresso Internacional de Interacción Persona-Ordenador: Lisboa, 2011.

HATUKA, Tali. **A obsessão com a memória: O que faz conosco e com as nossas cidades** (Pág. 47-60). In: Patrimônio Cultural Memória e intervenções urbanas. Org(s). CYMBALISTA, Renato; FELDMAN, Sarah e KUHL, Beatriz. [1ªEd]. São Paulo: Núcleo de Apoio e pesquisa de São Paulo, 2017.

HOOPER-GREENHILL, Eilean – **Museum and Gallery Education**.Leicester: Leicester Museum Studies, 2001.

HORTA, Maria de Lourdes Parreira; GRUNBERG, Evelina; MONTEIRO, Adriane Queiroz. **Guia básico de Educação Patrimonial**. Brasília: IPHAN: Museu Imperial, 1999.

IPHAN. **Educação Patrimonial: histórico, conceitos e processos**. Brasília: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional Superintendência em Brasília, 2014.

KOSSOY, Boris. **Fotografia & História**. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2012.

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência. O futuro do pensamento na era da informática**. (Tradução Carlos Irineu da Costa). Rio de Janeiro: Editora 34, 1993

NUNES, João Fernando. OLIVEIRA, Priscila Chagas. **Cultura Digital e as Interfaces da Memória Social: estudo sobre o compartilhamento de imagens digitais na Fanpage "Acervo Digital Bar Ocidente" no Facebook**. (Pag. 93-107) In: Revista Comunitária Midiática (online) V.11, Bauru: Unesp, 2016.

SANTOS, Fábio Lopes de Souza. **As Neo-Vanguardas e a Cidade**. II Encontro de História da Arte UNICAMP: Campinas, 2006. Disponível em <<http://www.unicamp.br/chaa/eha/atas/2006/SANTOS,%20Fabio%20Lopes%20de%20Souza%20-%20IIIEHA.pdf>>. Acesso em 20. nov. 2017.

VIDLER, Antony. **The Architectural Uncanny: Essay in the Modern Unhomely**. Cambridge, Mass: MIT PRESS, 1992.

WILLIAMS, Hilary. Disponível em :<<http://www.hilaryatthecircus.com/urban-landscapes/Acesso>>. Acesso em 28. nov. 2017.

YATES, Frances A. **The Arte of Memory**. Chicago.The Universit of Chicago. Press, 1976. Tradução BANCHER, Flávia. A arte da memória. Campinas: Unicamp, 2007.

**Site da pesquisa:** <http://www.nomads.usp.br/pesquisas/preservacaocomosistema/>

---

**1** O grupo de pesquisa Nomads.usp (Núcleo de Estudos de Habitares Interativos da Universidade de São Paulo), é parte do Instituto de Arquitetura e Urbanismo no campus de São Carlos.

**2** Do original: *Mémoire et identité*, são ideias centrais nas teorias clássicas das ciências humanas e sociais, presentes em reflexões de diferentes áreas e orientações teóricas como nas análises da memória e/ou da identidade por autores tão diferentes quanto Henri Bérgson, Pierre Nora, Michel Maffesoli, Jacques Le Goff, Maurice Halbwachs, Gerard Namer, e Philippe Áries, Norbert Elias, Paul Connerton, Erving Goffman, Stuart Hall, Paolo Montersperelli, Paul Ricoeur, entre outros (SILVA, 2010).

**3** Do original: *In the traditional city, antique, medieval, or Renaissance, urban memory was easy enough to define; it was that image of the city that enabled the citizen to identify with its past and present as a political, cultural, and social entity (neither the 'reality' of the city nor a purely imaginary 'utopia', but rather a complex mental map of significance; thence the privileged place of monuments as markers in the city fabric).*

**4** Do original: *The Arte of Memory*.

**5** Antes da idade moderna, técnica era sinônimo de arte: "criação e aplicação de formas vivenciadas, conhecidas e valorizadas" (FLUSSER, 1983, p. 83).

**6** Do original: *In the 1960s, museums became places of active learning. It is no longer enough to collect, preserve, and investigate, but such operations have become means for achieving another end that are people and their relation to objects. In other words, the centre of attention ceases to be the collection to be communication, In which learning and leisure are integrated.*

**7** Ver em: SANTOS. Fabio Lopes de Souza As Neo-Vanguardas e a Cidade. II Encontro de História da Arte UNICAMP: Campinas, 2006.

**8** Ver em: Guia básico de Educação Patrimonial. Brasília: IPHAN: Museu Imperial, p.11,1999.

**9** Artec Group é uma equipe da Universidade IRTIC, de Valência, fundada em 1992, que se dedica a gráficos interativos 3D, Realidade Virtual, Realidade Aumentada e Simulação Civil.



**10** Do original em espanhol: *“Con este sistema se ha mejorado la asimilación de conocimientos de los visitantes de una manera amena y divertida, incentivando la práctica de exploración de puntos interés y la colaboración y discusión entre los participantes. En definitiva, se ha creado una herramienta de comunicación y aprendizaje con un alto grado de inmersión”.*

**11** O Prédio é sede da Fundação Pró-Memória.

**12** A interface foi desenvolvida pelo grupo de pesquisa Nomads.usp, o acesso se dá preferencialmente por meio de celulares e tablets, e está disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/percursos/index.html>> Acesso em 28.nov 2017.

**13** A tese de doutorado da educadora e arquiteta Jessica Aline Tardivo está em andamento no Núcleo de Estudos de Habitares Interativos – Nomads.usp do Instituto de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, no campus de São Carlos, sob a orientação da Prof<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Anja Pratschke. Ambas autoras desse artigo.

**14** Trabalho disponível em: <<http://www.hilaryatthecircus.com/urban-landscapes/Acesso>>15.out.2017.