

Laranjeiras e a Utilização da Tecnologia de Informação e Comunicação na Educação Patrimonial: Uma Experiência Cultural

Carla Maria Furuno Rimkus

Universidade Federal de Sergipe, Núcleo de Arquitetura e Urbanismo, Rua Samuel de Oliveira s/n, cep 49170 000
carlarimkus@gmail.com

Rita de Cássia Maia da Silva

Universidade Federal de Sergipe, Núcleo de Museologia, Rua Samuel de Oliveira s/n, cep 49170 000
khirs@hotmail.com

Abstract. This article presents the partial results from an unfinished scientific interdisciplinary research project, conducted by the Federal University of Sergipe Museology and Architecture graduate programs, in relation to constructing a virtual environment themed after the patrimonial historic city of Laranjeiras, Sergipe.

Palavras chave: Multimídia, Modelagem 3D, Tecnologia da Informação e Comunicação, Patrimônio

Introdução e Objetivos

A cidade de Laranjeiras foi fundada em 1605 e é a segunda cidade mais antiga de Sergipe, que no momento, passa por um processo de reabilitação e conservação do seu patrimônio, implementado pelo Programa Monumenta.

Um dos desafios das políticas de reabilitação dos sítios históricos é torná-los novamente produtores de alternativas econômicas e nesse sentido, indo de encontro às políticas de preservação sustentável do patrimônio cultural e no âmbito do convênio estabelecido entre a Prefeitura Municipal de Laranjeiras e a Universidade Federal de Sergipe, esta pesquisa se desenvolve enfocando a educação patrimonial com o objetivo de envolver a comunidade na gestão desse patrimônio, referenciando a apropriação e implementação de tecnologias computacionais.

Assim, pretendemos realizar uma experiência cultural, na cidade de Laranjeiras, utilizando meios digitais, que vem apresentando resultados positivos, no sentido de possibilitar uma melhor compreensão do patrimônio, em diversos projetos de patrimônio cultural, em vários países.

Decidimos assim, pela utilização das TICs (tecnologia de informação e comunicação) como maquetes eletrônicas e hipertextos, avaliando como acontecem os diferentes tipos de interação com os usuários deste espaço, ao se construir uma narrativa histórica associada ao patrimônio da cidade de Laranjeiras proporcionada por essa mediação tecnológica.

A tecnologia digital, será utilizada como forma de ampliar a base técnica para intervenções em bens arquitetônicos e sítios e para construção de roteiros temáticos, com vistas a divulgação do patrimônio material e imaterial, organizados dentro de um ambiente virtual de forma a proporcionar uma experiência dos usuários com o espaço e contribuir para despertar a consciência destes usuários para que possam reconhecer a importância do patrimônio existente, aprendam a respeitá-lo e ajudem a preservá-lo, na medida em que percebem sua responsabilidade pela valorização e preservação do patrimônio, fortalecendo assim a vivência real com a cidadania, num processo de inclusão social.

Dentro desse contexto propõe-se a análise e a avaliação de aspectos de utilização das TICs, tendo em vista a adequação da utilização destes recursos.

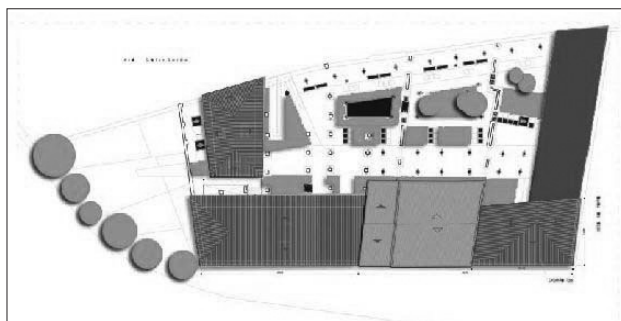


Fig.1 – IMPLANTAÇÃO QUARTEIRÃO DOS TRAPICHES

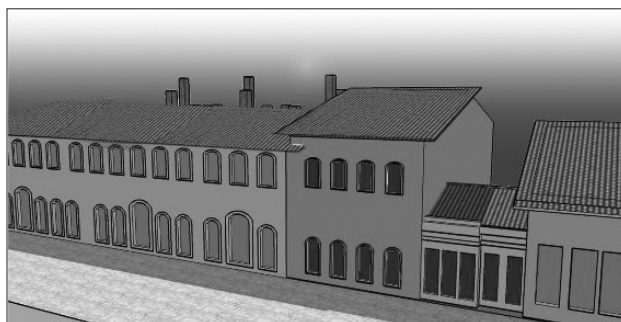


Fig.2 – FACHADA PRINCIPAL QUARTEIRÃO DOS TRAPICHES

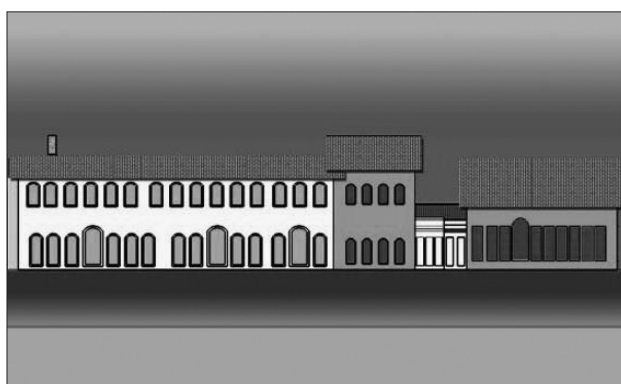


Fig.3 – QUARTEIRÃO DOS TRAPICHES

O cenário de Laranjeiras e seus atores

A vocação turística da cidade de Laranjeiras, tradicionalmente descrita como um “museu a céu aberto” já está consolidada pela presença constante de visitantes que chegam a cidade em busca de conhecimento sobre o seu patrimônio arquitetônico, vestígio de passado em que a cidade possuía o status do maior centro comercial do estado de Sergipe, devido ao escoamento da produção açucareira através de seu porto.

Hoje, o patrimônio material e imaterial que a cidade detém é o traço visível e presente da riqueza cultural gerada nesse passado histórico e que atrai visitantes, confirmando o potencial turístico da região.

Um dos resultados esperados dessa pesquisa é a implantação do Centro de Visitantes da Cidade Laranjeiras-SE.

Este centro, será voltado para a documentação, guarda e difusão do patrimônio da cidade, direcionado a turistas e habitantes locais.

Com a produção de roteiros culturais virtuais serão colocadas em prática, diferentes estratégias de interpretação e apropriação do patrimônio.

Nesta pesquisa está prevista a produção de material multimídia sobre o patrimônio cultural material e imaterial da cidade, desenvolvendo banco de dados para gerenciamento de acervos arquitetônicos, museológicos, arqueológicos, fotográficos e documentais em formato digital.

Especificamente serão recuperados digitalmente edifícios de interesse histórico e a partir daí, desenvolvidos modelos 3D destes edifícios de forma a permitir passeios virtuais, associados a hipertextos pelas ruas do centro histórico de Laranjeiras e interior do Quarteirão dos Trapiches.

A elaboração das maquetes eletrônicas e passeios virtuais, serão associados a recursos de narrativa, norteados pela reflexão sobre o espaço arquitetônico da cidade de Laranjeiras.

Pretende-se com esse trabalho divulgar o patrimônio cultural, não só nos meios acadêmicos e específicos, mas para o público em geral neste Centro de Visitantes, onde serão implantados quiosques multimídia (tótems: computadores especialmente adaptados) onde todo o material produzido na pesquisa será disponibilizado.

A utilização das TICs no contexto da educação patrimonial

A utilização das TICs gera novas formas de construir e partilhar o conhecimento produzido e abre novas possibilidades que apontam para novas formas de relação com a cultura material.

Nessa forma de se relacionar com o patrimônio, utilizando as TICs, cabe investigar e categorizar os tipos e níveis de interação possíveis que as tecnologias computacionais provocam.

Cada vez mais, em todo o mundo, as instituições culturais lançam mão de recursos das TICs como elementos complementares à expografia tradicional, o que faz gerar também uma demanda por análises e avaliações dos aspectos desta utilização, de modo a melhor adequar a utilização destes recursos.

O uso das TICs, nesse contexto, possibilita o acesso a um volume maior de informações e incentiva a integração da comunidade local dentro da história viva da cidade de Laranjeiras, na medida em que promove a aproximação desta comunidade com o patrimônio a ela associado. As atividades interativas que o uso das TICs possibilitam não só despertam a consciência da valorização do Patrimônio Cultural, mas também cria agentes multiplicadores e difusores de conhecimento, respondendo a uma demanda latente de toda uma população que carece de acesso a informação sobre o seu passado histórico e o seu entorno cultural, alcançando assim um maior controle e autonomia sobre o seu cotidiano, seus valores e decisões políticas e individuais.

A experiência espacial é insubstituível, mas sem dúvida as maquetes eletrônicas aumentam as possibilidades de visualização do espaço arquitetônico, nos seus variados formatos para induzir interpretações e experiências sobre a cidade e seus bens culturais.

Além da possibilidade de visualização que a reconstrução 3D permite, outra grande vantagem é a flexibilidade de utilização das TICs, podendo facilmente demonstrar o efeito da passagem do tempo, favorecendo a visão do bem cultural e seu uso em diversas épocas e situações.

Além disso, permitirão aos curadores uma maior facilidade na montagem das exposições e favorecerão o intercâmbio de informações. Por fim, com o custo em rápida queda associado a contínua facilidade de manipulação das ferramentas computacionais indica que este é indubitavelmente um dos recursos de cada vez maior potencial de utilização na área da museologia.

Procedimentos Metodológicos

Para atingir os objetivos desta pesquisa foram adotados procedimentos metodológicos complementares envolvendo estudantes do Núcleo de Arquitetura e Urbanismo e estudantes de Museologia que levantaram um conjunto de informações que subsidiaram a produção do material multimídia.

Inicialmente foram feitos os seguintes levantamentos:

- Levantamentos métricos
- Levantamentos historiográficos
- Levantamentos fotográficos

Com base nestes levantamentos iniciou-se a produção dos seguintes materiais:

- Maquetes eletrônicas – Realizadas com os softwares AutoCAD e 3DStudio Max
- Passeios Virtuais - Realizadas com os softwares AutoCAD, 3DStudio Max e editados com o software Adobe Premiere
- Animações Gráficas associadas a hipertextos – Realizadas com o software Flash

Conclusões

A computação gráfica é uma ferramenta que permite um trabalho multidisciplinar e que na área do patrimônio arquitetônico vem sendo crescentemente utilizada, pois abre uma vasta área de possibilidades e por essa razão definimos o nosso objetivo de analisar e avaliar a utilização das TICs, para direcionar adequadamente a utilização destes recursos na educação patrimonial.

Numa sociedade que tem como base as novas tecnologias as relações são mediadas pela conexão generalizada onde a produção, distribuição e circulação da informação ocorrem com intensa velocidade é fundamental construir uma visão crítica em relação ao impacto que as TICs causam em diversas esferas do mundo contemporâneo. A imprecisão está no cerne das mudanças tecnológicas da chamada tecnocultura do século XXI e por isso não devemos hesitar em refletir sobre essas mudanças.

Referencias

- Selwyn, Neil Instituto de Educação da Universidade de Londres O uso das TIC na educação e a promoção de inclusão social: uma perspectiva crítica do Reino Unido DIAS, Gerlândia. ROVIEN, Heide, EVANGELISTA, Jose Santos, SANTOS, Laedna. A fé na rota das Taieiras. Laranjeiras, 2009
- COLTRAIN, James. A picture is worth 1,000 pasts : How 3d virtual reconstructions can bridge the gap between visitor interest and scholarly. EVA 2009 London Conference, 6-8 Jul.
- HORTA, Maria de Lourdes Parreira; GRUMBERG, Evelina; MONTEIRO, Adriana. Guia básico de educação patrimonial. Petrópolis: IPHAN/ Museu Imperial, 1999
- KLINEMAN, Jordan. Visualizing exhibits in 3d, EVA London Conference, 11–13 jul. 2007