

PATRIMÔNIO E MÍDIAS DIGITAIS: METODOLOGIAS PARA APREENSÃO E (RE)SIGNIFICAÇÃO DE SUBJETIVIDADES

Lucas Edson de Chico¹

Anja Pratschke

Resumo. Este artigo busca demonstrar métodos que se utilizam de meios digitais, tais como realidade aumentada e de produção de mapas virtuais para abordar questões patrimoniais, partindo do entendimento do sujeito como peça central no processo de preservação. Essa abordagem centrada nos indivíduos permeia a ideia de que a preservação de patrimônios culturais, sejam materiais ou imateriais, se torna mais efetiva com o reconhecimento do valor cultural dos bens em questão pela comunidade na qual estão inseridos. Dessa forma, a utilização de uma metodologia exploratória de caráter qualitativo para compreender como são formadas as subjetividades, como apreendê-las e transformá-las, se torna essencial para a realização de atividades que visem (re)integrar o patrimônio aos grupos sociais onde estão inseridos.

Palavras-chave: Patrimônio, mídias digitais, subjetividades, Metodologias

¹Aluno de graduação em Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. Pesquisador de Iniciação Científica do grupo de pesquisa NOMADS.USP, orientado pela prof. associada Dra. Anja Pratschke. Trabalhou em conjunto com a arquiteta Dr. Jessica Aline Tardivo durante seu doutorado, e atualmente trabalha em conjunto com o doutorando Fernando Birello de Lima

1.0 Introdução

Durante a história da preservação, uma série de teorias, abordagens e metodologias foram concebidas, experimentadas e transformadas. O intuito deste artigo é trazer uma visão para a preservação do patrimônio revisitada pelas tecnologias digitais e centrada na ideia de que os indivíduos são parte integrante e ativa da manutenção de bens históricos. Essa centralidade se torna importante visto que o sentimento de pertencimento da cultura material e imaterial para as coletividades cria um processo de “identidade e continuidade, contribuindo para promover o respeito à diversidade cultural e à criatividade humana.” (IPHAN, 2020).

Esse sentimento coletivo acaba se tornando essencial de se compreender, uma vez que é motriz de um processo colaborativo entre comunidades e equipes profissionais, desfazendo uma ideia de que apenas os detentores de saberes técnicos ou acadêmicos são capazes de avaliar os objetos de valor histórico cultural. Sendo assim, parte-se da premissa que, anterior ao ato de intervenção ou gestão do patrimônio cultural, é necessário compreender as identidades dos grupos sociais nos quais este está inserido.

O processo de compreensão dessas identidades pode ser dado através de métodos distintos, porém o uso das tecnologias digitais capacita a decodificação da complexidade de informações, necessária quando se está levantando situações que envolvam números expressivos de indivíduos e grupos sociais distintos. Além do levantamento, é possível também, com o auxílio dessas ferramentas, promover ações que aproximem as comunidades dos bens patrimoniais, ressignificando suas subjetividades e transformando suas relações com a cultura e a memória.

2.0 METODOLOGIAS

Pode-se dividir as metodologias em 2 frentes: as de levantamento e as de transformação de subjetividades. Tratar-se-á inicialmente da primeira, a fim de pensar a segunda como consequência do processo.

A metodologia de levantamento proposta neste texto tem como base as teorias do historiador italiano Giulio Carlo Argan (1983) e do sociólogo português

Carlos Fortuna (1999), nas quais se pode extrair o que foi denominado nesta pesquisa de georreferenciamento de subjetividades. Segundo Argan (1983), quando mapeia-se quais os monumentos históricos mais importantes para cada indivíduo de uma cidade, é possível, através da sobreposição dessas informações, encontrar pontos em comum nos imaginários individuais. Esse aspecto é destacado também por Fortuna, que acrescenta um ponto reflexivo importante ao dizer que

Devemos aos contributos de pensadores ilustres como Sigmund Freud, Norbert Elias e Michel Foucault a compreensão do modo como os fatores externos, de natureza socioambiental, que intervêm na formação das identidades dos sujeitos, tendem a ser interiorizados, fazendo aproximar a identidade destes à sua subjetividade. As identidades passaram a ser entendidas como expressões compósitas de intersubjetividades, em que a fronteira entre fatores externos e internos se tornou impossível de decifrar. (FORTUNA, 1999, p.24)

Ao convergir a fala de Argan (1983) com a de Fortuna (1999), pode-se dizer que as identidades coletivas são compostas por intersubjetividades, ou seja, pontos onde as características individuais se tornam coletivas. Outro ponto importante colocado pelo autor é a importância da percepção na formação das identidades individuais, pois é o processo perceptivo que dá sentido ao mundo circundante (OLIVEIRA, 2005).

Sendo, portanto, o mapeamento das subjetividades essencial para decifrar as identidades coletivas, é necessário pensar quais aspectos devem ser levantados e como realizar esse mapeamento. Segundo os estudos de campo realizados por Fortuna (1999), há uma série de elementos que podem ser coletados pelo método da entrevista semi aberta, isto é, com questões fechadas (onde o entrevistado tem resposta pré-definidas e deve escolher uma delas) ou abertas (onde se têm liberdade para elaborar a resposta livremente). Buscando estruturar as questões propostas por Fortuna, foi elaborada uma tabela que será apresentada parcialmente a seguir

Tabela 1 - Relação entre aspectos a serem mapeados, métodos e grupos sociais (parcial)

Camada de observação	Público-Alvo	O que deve ser observado	Método Utilizado
Autenticidade e Conforto	Peregrinos e turistas	Entender quais as preferências desses grupos: Ter um pouco	Entrevista para a coleta de dados e banco de dados para análise e

		mais de conforto em detrimento de alguns aspectos autênticos ou priorizar a autenticidade, mesmo que isso sacrifique alguns confortos	armazenamento
--	--	---	---------------

Fonte: Fortuna, 1999. Arquivo da pesquisa, 2020.

Esta tabela busca relacionar as camadas de leitura, os públicos alvo, o que deve ser coletado e o método de coleta. As camadas de leitura propostas por Fortuna (1999) são derivadas de uma abordagem sociológica, visto que este é o campo de atuação do autor. Entretanto, é possível espacializar esses dados, através de uma interpretação que os aproxime da disciplina arquitetônica, pois o interesse dessas informações é entender como estas impactam na maneira com a qual os indivíduos se relacionam com bens patrimoniais, sobretudo materiais.

Pode-se exemplificar o que foi dito acima com uma análise realizada por Fortuna (1999), ao ler as preferências entre autenticidade e conforto nas cidades portuguesas de Évora e Coimbra. Ao interpelar os turistas sobre qual aspecto se configurava como mais importante (Autenticidade ou Conforto) percebeu-se que, em Coimbra, 33% dos entrevistados prezavam o conforto, e 67% a autenticidade; enquanto que em Évora, 20% prezavam o conforto e 80% a autenticidade. Segundo o autor, essa diferença se dá pelo fato (mas não o único) de que Évora foi tombada pela Unesco como Patrimônio da Humanidade, ganhando uma “aura” de preciosidade e exclusivismo de forma globalizada, fazendo com que a autenticidade seja algo relevante para os turistas, devido às características ditas “únicas” de Évora. Já Coimbra, por não estar revestida dessa “aura construída”, acaba resultando em uma valorização menor dos aspectos autênticos do seu patrimônio pelos turistas, fazendo com que a preferência pelo conforto cresça significativamente.

Dessa forma, pode-se notar que aspectos sociais, tais como conforto e autenticidade, derivam da ideia que se tem do lugar, sendo o local influenciável nas percepções dos indivíduos. De maneira oposta, a atitude dos turistas reflete a

percepção que estes têm do lugar, e se essa atitude é prezar pelo conforto, por exemplo, os aspectos autênticos tendem a se enfraquecer. Esse processo se dá, portanto, em uma via de mão dupla, onde o sujeito transforma o lugar e o lugar transforma o sujeito (FORTUNA, 1999). Sendo assim, o levantamento das subjetividades pode indicar não somente afetividades, mas também situações onde se mostre necessário uma transformação desta, a fim de ressignificar bens materiais que de alguma maneira estão se perdendo.

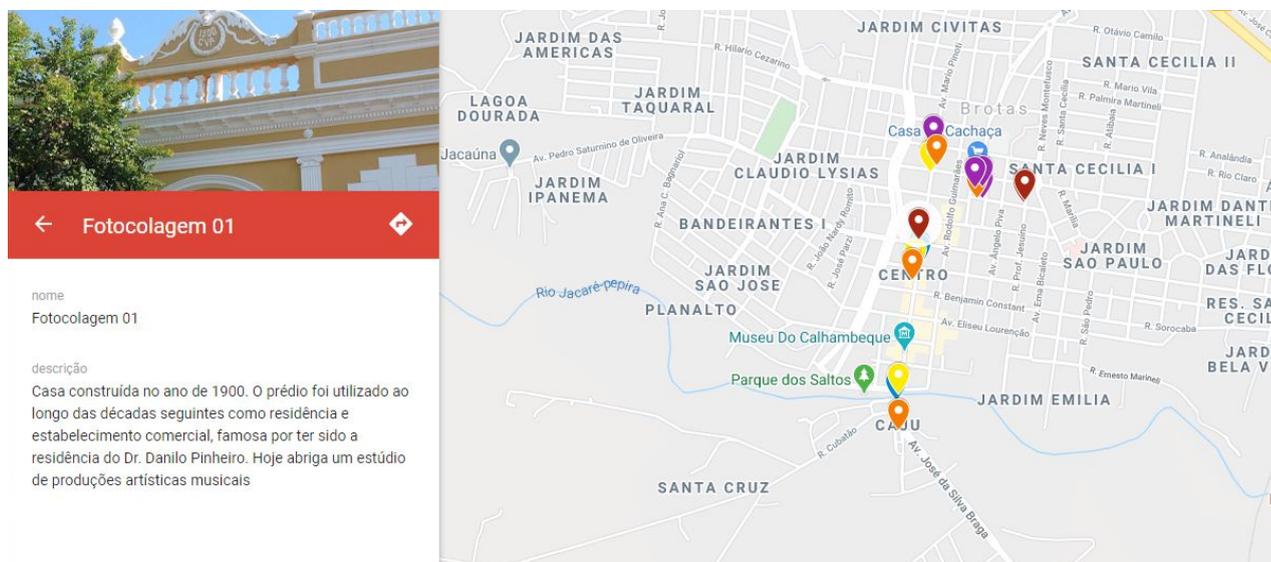
Esse processo de ressignificação é mencionado por Argan (1983) e Fortuna (1999) como essenciais para que um patrimônio cultural continue no imaginário coletivo, e portanto, seja parte constituinte da cultura de uma comunidade. Para tanto, métodos de (re)aproximação das populações locais com os signos arquitetônicos podem contribuir para reatar esses laços culturais. O método a ser apresentado busca, com o uso da realidade aumentada, dar voz à história local ao colocá-la em evidência no espaço.

O experimento denominado *Workshop olhares de Brotas: uma experiência em realidade aumentada*, se configurou como um desdobramento da ação de educação patrimonial realizada durante o doutorado de Jessica Aline Tardivo, denominada *Workshop Olhares de Brotas*². A escolha da realidade aumentada como suporte de informações se deu por alguns fatores. Teve-se uma visão de que o patrimônio brotense tem uma série de informações potenciais, isto é, sobre sua história, mas que não estão necessariamente visíveis. Reproduzir essas informações na potencialidade do espaço virtual foi uma maneira de criar um território informacional, que se constitui da sobreposição de informações reais e virtuais. Entretanto, mais do que apenas geolocalizar a informação, o uso da realidade aumentada proporcionou a criação de um território híbrido, promovendo a interação entre virtualidade e realidade de forma simultânea (MEDEIROS, 2014)

² A ação proposta por Tardivo foi realizada em fevereiro de 2018, na cidade de Brotas, interior de São Paulo, e consistiu-se em (re)aproximar, por meio da fotografia, um grupo de alunos da escola local Álvaro Callado do patrimônio arquitetônico Brotense. Dessa forma, os alunos foram divididos em frentes de observação (ornamentos, paisagismo, entre outras) e foram convidados a fotografar os aspectos históricos relacionados com estas frentes, criando um banco de imagens da cidade. Essas imagens foram posteriormente selecionadas por cada aluno individualmente, sendo que esta seleção representava para cada um um local importante que foi registrado. Esse pequeno conjunto de imagens foi então usado na confecção de um painel denominado de fotocoloragem digital, onde os alunos, através da edição de imagem, amalgamaram em uma única foto o conjunto de registros anteriormente selecionado.

Dessa forma, foram selecionadas 5 das 22 fotocologens produzidas pelos alunos da escola Álvaro Callado, e foram identificadas cada uma das imagens que constituíam os painéis escolhidos. Com essas imagens em mãos, buscou-se encontrar o ponto de onde foram fotografadas, e, a cada ponto registrado, foram levantadas informações que contavam sobre a história do lugar, criando assim um mapa virtual fotográfico e histórico, como o mostrado abaixo.

figura 1 - Mapa virtual fotográfico e histórico



Fonte: acervo da pesquisa, 2019.

Esse mapa foi posteriormente espacializado com o uso da realidade aumentada. As 5 fotocologens escolhidas foram alocadas em um edifício histórico da cidade de Brotas denominada casa de máquinas, localizada no Parque dos Saltos. A exposição desses painéis serviu como ponto de partida do percurso, onde o visitante, antes de adentrar a casa de máquinas, encontra um cartaz físico avisando da presença da exposição e de como acessá-la³. Ao final do percurso, um outro cartaz físico pode ser encontrado, que explica o que são as fotocologens e sinaliza a existência das informações históricas pela cidade, convidando o visitante a percorrer a cidade e ressignificá-la, na medida em que pode enxergar camadas de informações dos patrimônios históricos que anteriormente estavam ocultas.

³ O acesso se dá através da utilização de um aplicativo gratuito disponível na play store denominado *wallame*

O processo de transformação das subjetividades decorrente do experimento foi coletada através da gravação de relatos de pessoas que participaram do experimento. Segue-se alguns exemplo abaixo

A relevância do trabalho está em aproximar a cidade dos moradores, por vezes os turistas acabam conhecendo melhor a cidade que os próprios brotenses. O aplicativo é interessante porque imprime informações históricas sobre os bens observador e narra também a percepção de crianças que pararam pra ver a cidade com calma junto a um grupo de profissionais. (relato de uma moradora da cidade - M1)

Acredito que o trabalho contribui para a democratização do turismo na cidade, pois o local tem um comércio de turismo de aventura bem explorado, porém o preço pedido pelas agências é demasiado caro, impedindo que pessoas com renda mais baixa tenha acesso a visitas guiadas, mas com o aplicativo, o usuário pode sair pela cidade e descobrir novas coisas, criando um outro olhar com relação à arquitetura do local, principalmente devido ao ato de caminhar, que tem um ritmo diferente do automóvel e possibilita enxergar a cidade com mais detalhes. (relato de uma moradora da cidade - M2)

Como se pode notar, uma outra forma de olhar para a cidade decorre do ato de se entrar em contato com as informações históricas, entretanto, a alocação dessas informações em realidade aumentada no território urbano torna a experiência distinta de um ato de leitura dessas informações em um livro, ou escutá-las oralmente, por exemplo. Segundo o relato de M2, o ato de caminhar pela cidade é também responsável por essa transformação, pois carrega um ritmo de apreensão que prioriza os detalhes, além de dar autonomia para o usuário. Portanto, o uso das mídias digitais proporcionaram aos usuários uma releitura do patrimônio brotense, os aproximando deste.

3.0 Conclusão

As metodologias apresentadas buscam abarcar questões de reconhecimento dos valores patrimoniais para as sociedades, nos quais bens históricos e artísticos estão inseridos. O mapeamento das subjetividades individuais e sua espacialização, e sobretudo sobreposição, podem dar informações de como os mais diversos grupos sociais se relacionam com o patrimônio material. O uso de tecnologias de georreferenciamento podem se apresentar como catalisadoras do processo, uma vez que permitem a produção de mapas e comparações entre eles para as mais diversas análises.

Após a leitura social ser realizada, é possível implementar medidas de gestão e intervenção no patrimônio cultural. Medidas intervencionistas pode ser tomadas de acordo com as necessidades de adequação de bens já valorizados pela sociedade, buscando atender aos anseios coletivos. Medidas gestoras podem trabalhar, por exemplo, na valorização de bens culturais que estejam se apagando. Essas medidas gestoras, com o auxílio de meios digitais, podem reaproximar a população, ressignificando o valor dos bens culturais através da sobreposição de camadas de informação de forma virtual, recriando espacialidades e paisagens.

Sendo assim, busca-se oferecer ao campo da preservação, através dessas experiências metodológicas, outros olhares nos quais as comunidades possam refletir e se reconectarem ao seu passado e a sua cultura, e aos profissionais, uma abordagem que consiste na valorização do elemento humano enquanto protagonista da arquitetura, da cidade e da paisagem.

Referências

ARGAN, G. C. História da arte como história da cidade. 4ª edição. São Paulo, 1998.

FORTUNA, C. Identidades, Percursos, Paisagens Culturais: Estudos Sociológicos de Cultura Urbana. Primeira Edição. Portugal, Celta Editora, 1999.

Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), 2020. Patrimônio Cultural. Disponível em: <<http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/218>>. Acesso em 01 mar. 2020.

MEDEIROS, M. L. A cidade como interface: experimentações em realidade aumentada no espaço urbano. 2014. Disponível em: . Acesso em: 05 mar. 2019.

OLIVEIRA, J. M. Percepção e realidade. Disponível em <http://www.epub.org.br/cm/n04/opiniao>. Acesso em: 20 de fevereiro de 2006