

## I. Introdução

O artigo proposto apresenta estratégias para a concepção de diversas interfaces computacionais destinadas a organizar e disponibilizar conteúdos referentes ao patrimônio histórico, cultural, material e imaterial da cidade de São Carlos, no estado de São Paulo, Brasil.

Parte integrante do projeto de políticas públicas Memória Virtual de São Carlos, financiado pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo, e sobre coordenação geral do Prof. Associado José Carlos Maldonado, do Instituto de Ciências da Computação e Matemática Computacional, Universidade de São Paulo, USP, Brasil, desde 2004, tal interface configura-se como uma base de dados integradora de vários centros, patrimônios arquitetônicos e museus. Buscando manter vivas as dinâmicas culturais da comunidade, a preservação e o acesso físico e virtual a tais patrimônios, contribuem para a valorização das culturas tradicionais, e reforçam o sentimento de pertencimento e de identidade, garantindo conseqüentemente a permanência desse patrimônio para as futuras gerações.

A pesquisa interdisciplinar envolve pesquisadores da área das ciências da informação, ciências da computação e arquitetura, além de centros de memória, associações e museus. Concebida inicialmente, em 2004, como base de dados, viu sua estrutura complexizar-se ao confrontar-se com a necessidade de acesso a seus conteúdos pelos habitantes da cidade, permitindo-lhes compreender sua história. Propõe-se atualmente a organização temática de conteúdos, permitindo o acesso a partir de diversos tipos de terminal - computadores, palms, telefones celulares, quiosques de acesso, ambientes imersivos, entre outros, assegurando a divulgação e a atualização da base de dados de forma múltipla, incluindo a sociedade como um todo.

## 2. Entender o bem patrimonial através do fazer

Para estabelecer critérios para o design das interfaces em relação ao uso do sistema por seus diversos usuários, pesquisadores e população em geral, foram levantados diversos projetos, entre quais o recém inaugurado Museu da Língua Portuguesa em São Paulo, Brasil e o projeto de inclusão digital Plano de Alfabetização Tecnológica e Software Livre de Extremadura, na Espanha. À primeira vista parecem distintos, já que um é um edifício e o outro engloba toda uma região. No entanto, o que une os dois é a abordagem da preservação de patrimônio material mesclando-o ao imaterial, e assim permitindo ao usuário uma compreensão do objeto patrimonial através

# Olhares Múltiplos, ou como Conceber um Espaço de Conhecimento para a Cidade de São Carlos

*Anja Pratschke*

*pratschke@sc.usp.br*

*Rodrigo Peronti Santiago*

*peronti@sc.usp.br*

*USP\_Universidade de São Paulo Brasil*

*Nomads.usp Escola de Engenharia*

*de São Carlos - Universidade de São*

*Paulo Departamento de Arquitetura e*

*Urbanismo*

*<http://www.eesc.usp.br/nomads>*

The aim of the article is to present and analyse strategies for the conception of diverse computational interfaces designated to register and organize in an especially developed free software data-base, contends related to culture heritage of the city of São Carlos, situated in the State of São Paulo, Brazil. Part of a large research in public politics financed by FAPESP, the interface is configured as a database integrator of some centers, patrimories architectural and museums. Preoccupied to keep alive the data base after the end of the project, it aims to propose activities together with the local community, to promote the preservation and the physical and virtual access to such patrimories, contribute for the valuation of the traditional cultures, and strengthen the identity and belonging feeling, guaranteeing consequently the permanence of this patrimony for the future generations.



do contexto sócio-cultural, histórico e de produção. Essa abordagem de incluir no espaço de conhecimento, seja ele um museu de bens imateriais ou uma interface colaborativa, a descrição sobre os autores e o processo produtivo atrás do objeto, se diferencia radicalmente da compreensão de um Museu com o Louvre, por exemplo, concebido para expor os tesouros reais. O acrescentamento de interação do usuário com o sistema, permite na verdade a comunicação de usuário através do sistema com outros usuários, contribuindo como gerador de conteúdos e relações entre estes à uma identificação com o conhecimento gerado e assim com o patrimônio e o contexto histórico-cultural do local onde vive.

### 2.1 O Museu da Língua Portuguesa [1]

O Museu da Língua Portuguesa está localizado em São Paulo, Brasil, no prédio centenário da Estação de Trem da Luz. A reconversão do espaço físico de uma ala em museu foi coordenado pelo arquiteto Paulo Mendes da Rocha, e inaugurado no primeiro semestre de 2006. Com uma proposta inédita no Brasil, através do emprego intensivo das tecnologias de informação e comunicação, o Museu organiza um vasto conjunto de informações a partir de quatro eixos centrais (a antiguidade, a universalidade, a mestiçagem e as artes) referentes à língua portuguesa. Além de tratar de questões ligadas à preservação de patrimônio cultural, percebe-se no Museu a possibilidade de fazer uma aproximação entre questões relativas a inclusão digital com a questão da preservação do patrimônio histórico e cultural através das novas mídias. Observa-se que a interação com diversos conteúdos através de ambientes mediados por computador, como em telas sensíveis a toque, projeções no espaço, manipulação de palavras em mesa digital, para citar alguns, é feito de uma maneira a permitir a inclusão de qualquer pessoa, independente de sua familiaridade com o uso do computador e também da dominância da língua portuguesa. A familiarização com os conteúdos de forma lúdica e interativa, não só aumenta a permanência no próprio espaço, que é em média três horas, proporcionando uma experiência formadora, mas também faz com que as pessoas voltem outras vezes.

A exposição é dividida em nove setores, entre os quais destacamos a Grande Galeria, as Palavras Cruzadas e o Beco das Palavras.

Na Grande Galeria o visitante se sente verdadeiramente numa estação de trem, embora não sejam utilizados dispositivos complexos de imersão como em Caves. A idéia desse espaço chega a ser até relativamente simples, no

entanto muito criativa. Através de um telão de 106 metros de comprimento fixado na parede, que corta o edifício de uma ponta e que parece não ter fim, são projetados 11 filmes simultaneamente, um em cada fração do telão, dando a ilusão de uma projeção contínua. Cada filme, com duração de 6 minutos, ocupa 9 metros da parede e trata de temas diversos relativos à nossa língua, como cotidiano, dança, festas, carnaval, futebol, música, relações humanas, culinária, valores, saberes, entre outros. Conforme o visitante vai assistindo às projeções, ele se identifica com as situações e descobre como o português falado hoje no Brasil influencia e é influenciado pelo dia-a-dia.

Nas Palavras Cruzadas: Lanternas das Influências, localizada na parte central do segundo piso do Museu, o visitante encontra oito totens multimídia, em formato triangular, com grande quantidade de informação sobre as línguas que formaram e influenciaram o português falado no Brasil. Cada uma das faces de cada totem possui um monitor interativo sensível a toque, onde, através de imagens de sons, as pessoas podem brincar com palavras da língua e ir aprendendo sobre sua origem.

No Beco das Palavras: Jogo de Etimologia, talvez o mais lúdico espaço do Museu, adultos e crianças se divertem movimentando imagens de pedaços de palavras em uma grande mesa dotada de uma superfície retro-reflectiva. Tais pedaços são radicais, prefixos e sufixos que se misturam nessa superfície criando um jogo curioso, cujo objetivo é formar uma palavra através da manipulação direta das imagens pelo visitante. Quando se consegue, a mesa transforma-se em uma tela que mostra filmes e animações sobre a origem e o significado da palavra formada. O que chama muito a atenção nesse espaço é seu caráter intuitivo, que permite às pessoas, através de uma brincadeira, aprender sobre etimologia de maneira muito fácil e divertida.

Além desses meios de interagir com os conteúdos descritos acima, existe um espaço de teatro e arena que faz o visitante entrar em contato com poesias. Na arena, o visitante é imerso em um espaço controlado por projetor, onde as poesias são mostradas nas paredes junto com imagens e ao mesmo tempo ouvem-se vozes de pessoas recitando-os. Em seguida todas as poesias estão sendo mostradas no piso deste espaço, permitindo ao visitante procurar e ler o que tinha ouvido e visto em movimento, e assim aprofundando o processo de aprendizagem.

Percebe-se ao percorrer estes ambientes diversos, que o importante não é a tecnologia computacional em si, mas a forma da

organização não-linear de conteúdos, hipertextual e interativo, que permitem a cada usuário as escolhas e os caminhos de aprendizagem de forma individual. Em seu espaço temporário, o museu mostra a exposição: O Grande Sertão: Veredas, permitindo o acesso ao conteúdo do livro do autor João Guimarães Rosa de múltiplas formas, sem quase nenhuma mediação computacional, e assim deixando em evidência que o que conta não é a questão de tecnologia computacional, mas o **pensar digital**, reunindo uma forma diferenciada de navegação, conexão de conteúdos e aprendizagem. Porém, a interação do visitante é limitada, e uma possível contribuição em conteúdos é nula, já que não é previsto no sistema uma inclusão destes. O Museu se mantém Museu com uma estrutura de curadores e responsáveis.

## 2.2 O Plano de Alfabetização Tecnológica e Software Livre de Extremadura [2]

Outro projeto, que envolve uma região como um todo e demanda a participação ativa dos habitantes é o Plano de Alfabetização Tecnológica e Software Livre de Extremadura. É um programa de inclusão digital, que possui preocupações com a preservação da memória histórica e cultural local e é produzido de forma colaborativa, realizado desde 1999 em Extremadura, a região menos desenvolvida da Espanha.

O projeto é todo baseado no software livre gnuLinEx e possui cinco atividades:

1. Videoconferência;
2. Alfabetização tecnológica itinerante;
3. Álbum fotográfico: imagens para lembrar;
4. Campanhas extremenhas na Rede: os sinos de Extremadura; e
5. Jornal online NCC.

As atividades de Álbum fotográfico e de Campanhas extremenhas na Rede: os sinos de Extremadura, são diretamente ligadas “a difusão e preservação da cultura local e regional por meio da participação e compromisso coletivo dos cidadãos extremenhos”, segundo seus próprios idealizadores. O **Álbum fotográfico: imagens para lembrar**, consiste na recuperação da memória e cultura do povo de Extremadura por meio da disponibilização de fotografias na web guardadas por famílias durante anos, que constroem a história de gerações extremenhas no decorrer do século XX. Retratos, fotografia de grupos, romarias, casamentos, encontros, festas, tradições, lojas, ruas, pontes, jardins, entre outros exemplos, são registros por câmeras fotográficas ao longo dos anos de um inestimável patrimônio material e imaterial que desapareceu

ou se alterou. É o grande tesouro que essa atividade do projeto pretende tornar pública. No entanto, ao mesmo tempo em que permite a recuperação da memória da região através de um trabalho colaborativo, o Álbum Fotográfico é uma excelente estratégia de inclusão digital, visto que a disponibilização das fotos implica no desenvolvimento de habilidades tecnológicas pela população, como a digitalização de imagens, manejo do computador, navegação na internet e *webdesign*. O sentimento de reconstrução de parte da memória coletiva dos vilarejos de Extremadura, tem levado um grande número de pessoas, de perfil bastante heterogêneo, formado por idosos, donas-de-casa, desempregados e outros, a procurar, carregando suas fotos, os Novos Centros de Conhecimento (NCC), uma espécie de posto de inclusão digital do programa, e lá, com a ajuda de técnicos do Plano de Alfabetização Digital, se capacitarem e poderem assim colaborar com o Álbum Fotográfico, que não pára de crescer.

A linha Campanhas extremenhas na Rede: os sinos de Extremadura, consiste também na recuperação da memória dos vilarejos de Extremadura, no entanto, nessa proposta, “escutando os sons da comunidade”, segundo seus idealizadores. Na região, durante centenas de anos, desde a origem de seus povos, os sinos das torres das igrejas têm marcado o ritmo de vida das pessoas e de seus antepassados. Seus sons avisavam dos acontecimentos que mobilizavam a comunidade, além dos chamados aos ofícios religiosos. Os sinos anunciavam os perigos de incêndios ou inundações, avisavam da saída do padre, anunciavam a hora do descanso ou um acontecimento social, etc. Assim, os sons dos sinos despertam no subconsciente dos moradores da região de Extremadura uma relação íntima de pertencimento à comunidade que eles nasceram e têm vivido. A proposta dessa linha do projeto é documentar e disponibilizar na web informações a respeito dos sinos de cada vilarejo extremenho, por meio de fotos, texto e, principalmente, por meio de seus sons específicos, com seus repiques característicos, através dos quais os moradores são capazes de associar a determinados momentos de suas vidas e da história do lugar. Esse trabalho de documentação e de disponibilização também é realizado nos Novos Centros de Conhecimento (NCC), que capacitam as pessoas ao manejo do computador, navegação na internet, *webdesign* e captura dos sons, que, nesse último caso, vale ressaltar, é realizada pelo próprio badalador do sino, geralmente uma pessoa já bastante idosa. Hoje essa linha do projeto conta com 123 imagens e 41 arquivos de áudio. [3]



O projeto se destaca pela intensa participação e assim identificação dos habitantes com o ambiente virtual, permitindo uma alimentação do sistema de forma participativa e contínua.

Ainda conscientiza os seus usuários para a importância da preservação dos bens patrimoniais e a relação com o contexto histórico, registrando em ambiente digital, que normalmente permanece invisível, por que é ou um registro pessoal de uma fotografia, ou como no caso de sinos, ligado a um contexto temporal. Os resultados vão muito além do objetivo inicial de alfabetização digital, permitindo múltiplos olhares e assim reescrevendo e reestruturando a história da região.

### 3. Considerações finais: Inclusão digital é mais!

O projeto Memória Virtual previa inicialmente uma base de dados acessível através de uma interface usuário-computador distribuída pela Internet. Dois anos depois e a partir de análise de projetos, que unem herança cultural e mídia, percebemos que a compreensão do que é uma Interface se ampliou. Segundo Otto Roessler, "o Agora é pura Interface. O Mundo é pura Interface. Somente consciência é mais [substância pura]. Mas dentro dos seus limites sombrios, não temos nada além de Interface [...]" [4]

O conceito de uma Interface tem a ver com as transformações de representação e comunicação entre partes de um sistema composto. No caso do projeto de políticas públicas, a definição da interface deverá partir da compreensão que o sistema composto não é somente a relação do usuário com a base de dados, mas inclui os habitantes da cidade e da região de São Carlos, e como no projeto de Alfabetização Digital deverá pensar a inserção ativa da população, tanto na alimentação da base, como no uso dessa dentro do contexto de entendimento da história e da cultura, para em última instância permitir a criação de uma identificação com o lugar, base fundamental para a conscientização da necessidade de preservação. Paralelo ao processo de concepção das interfaces que inclui o desenvolvimento de software, o levantamento de dados e sua inserção nas bases de dados, compreende-se que o planejamento de outras ações a serem desenvolvidas posteriormente ao final da pesquisa é fundamental para assegurar a permanente contribuição de geração de conteúdos. Esse é, em fim de contas, o objetivo de um projeto de pesquisa em políticas públicas, em seu esforço de tornar-se uma prática.

Sua efetivação demanda uma mudança na maneira de pensar e organizar processos de aprendizagem e de tratamento de informação, para que cada usuário possa contribuir para esse

espaço de conhecimento coletivo. Para que, em última instância, seja levado a conscientizar-se do seu papel no momento histórico atual, identificando e reconhecendo temas históricos, deixando-se convidar a agir e influenciar o rumo da História. A integração de diferentes áreas do conhecimento, o exercício da inter- e transdisciplinaridade e, principalmente, a possibilidade de lidar pessoalmente com objetos de herança cultural, permitem mesclar o concreto, o imaginário e o virtual, na construção ou reconstrução de realidades passadas, presentes e futuras.

### Referências

- [1] Museu da Língua Portuguesa. Disponível em <[http://www.estacaodaluz\\_org.htm](http://www.estacaodaluz_org.htm)>. Acesso em 20 ago. 2006.
- [2] Plan de Alfabetización Tecnológica de Extremadura. Junta de Extremadura. Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología, 2004.
- [3] Plan de Alfabetización Tecnológica de Extremadura. Disponível em <<http://www.nccextremadura.org>>. Acesso em 20 ago. 2006.
- [4] Roessler, O., E., Relativity is Interface, In Diebner, H.; Druckrey, T., Weibel, P., Sciences of the Interface, Proceedings of the International Symposium, Tübingen: Genista, 2001

### Keywords:

*Herança cultural, Mídia digital, Espaço de conhecimento, Base de dados, Software livre*