

## **Computação gráfica e educação patrimonial**

Ricardo Ribenboim

Base 7

[www.base7.com.br](http://www.base7.com.br)

Ao pensar neste tema retomei um texto que fiz em 2000 para o Jornal da Tarde e o interessante é que cada vez mais o que havia pensado vem se confirmando, ou seja, o uso do computador é uma possibilidade de virtualização do mundo real.

Mais que espelhá-lo imita-o e convida as pessoas a também nele se espelharem e ali passarem parte do significado. Hoje, alguns anos depois, já é possível ir, além disso, de forma mais abrangente: permite vivenciar e revivificar situações e momentos históricos de maneira surpreendente e diferentemente do impacto causado pela fotografia, cinema, televisão e vídeo, que, de diferentes modos, contribuíram para uma nova percepção do mundo.

Esse fato está gerando uma revolução no mundo contemporâneo, que nos obriga a redefinir as noções até então vigentes e comuns de espaço e de tempo, de natural e de artificial, de real e de virtual. O fenômeno atinge todos os campos sociais e do conhecimento e já está claro que se trata de um novo contexto na era da comunicação. O uso do computador como extensão, prótese do nosso corpo, é cada vez mais perceptível.

Expressar-se no novo meio implica independentemente da técnica, aceitar a realidade desses novos habitantes do mundo: os seres do second life e os objetos virtuais – a possibilidade concreta de um novo modo de percepção das coisas, pessoas, lugares – o que transforma definitivamente nossa maneira de estar no mundo.

A virtualidade exige uma nova atitude e, para tanto, um novo enfoque na produção artística. Trata-se de incorporar esses novos meios (sem seu caráter “fascinador”, como disse Thierry Chaptut).

No campo computação gráfica já se experimenta e há muito a construção de espaços imaginários e até mesmo a reconstituição de espaços reais demolidos pelo tempo, pelos conflitos ou para simulação de novos usos.

No campo da educação patrimonial, diversas propostas já são realizadas principalmente na simulação em games e programas sobre a história da humanidade.

### **Sobre games voltados a patrimônio cultural**

Em 2007 foi criado pela Base7 e lançado pelo Instituto Telemig Celular um concurso de games e teve como objetivo estimular a criação de trabalhos de desenvolvedores de games para dispositivos móveis tais como telefones celulares e palmtops.

Uma das temáticas propostas foi a de games voltados à educação patrimonial, cujo conteúdo deveria contribuir para a disseminação de informações a respeito do patrimônio cultural do estado de Minas Gerais, assim entendidas as tradições, os hábitos, a culinária, o patrimônio arquitetônico, as expressões artísticas e outros conteúdos que remetam à cultura deste Estado.

### **Sobre transmissão da informação de patrimônio cultural via dispositivos móveis**

Também em 2007, a Base7 Projetos Culturais criou um programa de fornecimento de informação cultural via telefone celular e internet numa parceria entre Instituto Telemig Celular e Iphan promovendo a valorização de forma inédita do Patrimônio Cultural de Minas. Projeto este que deveria se estender para todo Brasil, mas com a venda das ações da empresa para a Vivo o projeto está suspenso até o momento.

O objetivo da parceria, articulada pela Base7 foi o de promover, valorizar e difundir o patrimônio cultural de Minas Gerais, ampliando a acessibilidade de informações à população, por meio da tecnologia.

O programa, denominado guia.mov, teve outro desmembramento: estimulou jovens de ONG's e projetos parceiros a lançarem novos olhares sobre as obras e monumentos, por meio da produção de textos, fotos e vídeos, e romper as barreiras da distância e do tempo em que foram concebidas.

O guia.mov na sua 1ª etapa contemplou barroco em Ouro Preto, modernismo em Cataguazes e contemporâneo em Brumadinho/ Inhotim.

Para ampliar e reforçar os conceitos aplicados foram desenvolvidas duas outras atividades: uma que tratou de mostrar via malha relacional todas as ligações entre os três movimentos artísticos e outra de educação à distância via internet [campus virtual] que apresentou o programa de forma mais didática.

Todos esses projetos contaram com profissionais de diversas áreas, desde historiadores, pesquisadores, educadores a designers de web e animadores.

A avaliação que se pode fazer dessas ações e todas outras é que a computação gráfica tornou-se ainda mais a peça fundamental para a construção de ambientes virtuais.

O que importa é estabelecer a equação correta entre forma e conteúdo – desde o assunto em questão, o foco, o meio, a linguagem, a mediação até a avaliação dos resultados obtidos.