

Combinando Arquiteturas: Modelagem de Websites para Documentação Arquitetônica de Sítios Históricos

Interfacing architectures: websites modeling for architectural documentation of historical sites.

Fabiano Mikalauskas de Souza Nogueira

UFBA – Faculdade de Arquitetura - Brasil
fabiano.mika@ufba.br

Marcos Rogério Estevam

Brasil
marcos.rogerio@gmail.com

Prof. Dr. Arivaldo Leão de Amorim

UFBA – Faculdade de Arquitetura - Brasil
alamorim@ufba.br

Abstract. *The architectural documentation of historical sites using digital technologies produces a huge database which may be difficult to access by the local community because of academic language or technical issues. Local community involvement on Cultural Heritage questions has been strongly discussed and represents an important challenge for historical sites preservation. This work proposes to create a website for divulgation of architectural documenting data from Rio de Contas to the local community and specialized users. Using appropriated technologies, relevant metaphors and friendly interfaces it will be possible to encourage the public interest on cultural heritage preservation.*

Keywords. *Architectural Documentation; Cultural Heritage; Digital Heritage; Hypermedia; Information Architecture.*

Patrimônio e identidade cultural

A documentação da herança cultural presente nos sítios históricos através de tecnologias digitais são práticas atuais e em desenvolvimento tanto no que se refere às metodologias quanto às tecnologias empregadas. Estes trabalhos requerem uma abordagem multidisciplinar, devido à sua complexidade em envolver tanto bens materiais quanto imateriais. A experiência vem demonstrando que onde as técnicas tradicionais de documentação e representação se mostram insuficientes, as Tecnologias Digitais proporcionam uma ampla gama de aplicações, cujas vantagens principais compreendem desde velocidade e precisão na coleta de dados até a variedade e flexibilidade dos produtos gerados, facilidade de atualização, de armazenamento e difusão de dados e informações. Contudo, a prática tem demonstrado que a documentação produz um imenso acervo de dados que se apresenta de difícil acesso ao público comum, seja pela linguagem acadêmica ou pela técnica utilizada, onde equipamentos e treinamento técnico específico podem ser requeridos para o seu acesso e manuseio.

O envolvimento das populações locais nas questões da preservação e conservação da herança cultural tem sido um tema recorrente em fóruns e instituições relacionadas à pesquisa e à gestão do patrimônio histórico e se configura num dos maiores desafios para a preservação. Neste contexto, este trabalho utilizará como objeto os dados da documentação arquitetônica do sítio histórico de Rio de Contas e tem como objetivo a criação de uma interface de acesso e divulgação deste acervo junto à comunidade local e usuários especializados, utilizando tecnologias específicas, tais como bancos de dados, hipertexto, animações e recursos de apresentação e interação com dados tridimensionais via web.

O website está sendo elaborado de maneira que necessidades específicas de cada grupo possam ser tratadas num contexto e conteúdos diferenciados, permitindo que independentemente de nível cultural ou da experiência em navegação, qualquer interessado possa encontrar as informações facilmente. Para isso, técnicas

extraídas das áreas de arquitetura de informação, design de interface e hipermídia estão sendo utilizadas. O diferencial contemplado nesta proposta é a acessibilidade em nível local e global, onde a comunidade poderá contribuir disponibilizando fotos e documentos de coleções pessoais para serem anexados à base de dados do projeto, fazendo com que este esteja em constante expansão e aperfeiçoamento. Serão propostas interfaces com níveis e metáforas distintas que atendam a três grupos de usuários: a comunidade local, comunidade científica e escolas. Assim, será possível a busca avançada em bases de dados de textos e imagens para pesquisadores com links para bibliografia, outros websites e documentos, interfaces gráficas e lúdicas para a população em geral e jogos, animações, personagens virtuais para o uso didático em escolas. Com o uso apropriado das tecnologias disponíveis para a construção de websites e o uso de metáforas relevantes e interfaces amigáveis, é possível fomentar o interesse do público pelo conhecimento da história local e sua preservação.

O meio digital e a representação do passado

Segundo, Cohen (2006) são sete as qualidades do meio digital e do trabalho em rede que permitem aprimorar o trabalho dos historiadores. Destas, as notadamente quantitativas são a capacidade, a acessibilidade, a flexibilidade e a diversidade. Através das tecnologias digitais, pode-se produzir mais, armazenar mais dados, alcançar um amplo público e dotá-lo das mais variadas fontes, pois um tema abordado no meio digital pode assumir múltiplos aspectos e versões. Incorporam-se a este conjunto a manipulabilidade, a interatividade e a hipertextualidade. O dado histórico, sob forma digital pode ser manipulado de diversas formas e revelar novos aspectos do documento.

De acordo com Murray (1997) todos os ambientes digitais e interativos são: procedurais, capazes de seguirem um conjunto fixo de regras; participatórios, reagindo às ações e escolhas dos usuários;

espaciais, representando um espaço navegável, e são enciclopédicos, capazes de armazenar uma quantidade imensa de informações. Estas definições espelham os conceitos balizadores para criação deste website: parte-se da ideia de « virtualizar » a comunidade de Rio das Contas em um ambiente que responda a buscas específicas do usuário, mantendo uma representação fiel das características arquitetônicas, permitindo uma navegação intuitiva e contendo informações relevantes e classificadas de mais de uma maneira.

No que tange à classificação e acesso das informações, por um lado temos a disciplina de Arquitetura de Informação (AI) com suas práticas e metodologias (ROSENFELD, 1998) que visam a facilidade do acesso, sua organização e acessibilidade – de outro, temos a questão da hipermídia (COTTON, 1997) e dos hipertextos (AARSETH, 1997) que não tentam, por assim dizer, controlar o caos mas oferecer caminhos através deles e que respeitam a topologia deste material complexo, multidisciplinar e em camadas que são a história, a cultura, a geografia e a arquitetura de um sítio histórico.

Propondo-se um website respeita-se a organização do foco de estudo e altera-se apenas seu loci para uma nova arquitetura – mas que continuará tão rica em camadas e visões quanto é hoje (LEVY, 1997). Em Lévy (1999) encontramos a tentativa da criação de uma “antropologia do ciberespaço”, e a maneira pela qual este novo meio digital reúne e reinterpreta todas as maneiras anteriores de percepção do espaço e armazenamento de informações - das culturas orais às modernas mídias eletrônicas de comunicação em massa, todas podem ser ligadas, encontradas e traduzidas para o ambiente web (LEVY, 1999b). Desta forma, ao oferecer à comunidade meios de gravar suas histórias e tradições locais em um meio digital preserva-se esta tradição em sua forma original e não através de um relato escrito que poderia mudar sua natureza. Por outro ângulo, quando um pesquisador ou um usuário entrar em contato com este material estará experimentando a narrativa em primeira mão (O’ DONNELL, 1999).

Diferente das outras mídias, um produto na web está em um meio intercambiável, onde cada ponto de consumo pode ser também um ponto de produção. Esta interatividade permite múltiplas formas de diálogo histórico, tornando a web um local para novas formas de colaboração, de debate e de coletar evidências sobre o passado. Já a hipertextualidade fratura e descentraliza as narrativas-mãe tradicionais, reconfigurando textos, autores, escrita e narrativa, alterando esquemas conceituais e constitui plataforma favorável à memória coletiva (MENESES, 2008). Contudo, segundo Cohen (2006), a representação do passado por meios digitais e distribuídos via web está sujeita a riscos, como a qualidade dos dados e informações e a sua durabilidade. A era digital força os historiadores a reconsiderar uma questão fundamental: quem deverá preservar, o quê deverá ser preservado e como preservar.

A AI tem um papel fundamental na criação de websites que sejam não apenas agradáveis e bem organizados, mas também que falem a linguagem dos usuários que irão utilizá-lo (ROSENFELD, 1998). Uma boa AI deverá passar despercebida ao usuário final, de forma que este não perceberá a taxonomia ou estruturas de organização e navegação do website. Mais do que ocupar-se do design de páginas esta se preocupa com a organização de websites, com o intuito específico de evitar problemas de legibilidade (qualidade da linguagem e do design em que a informação é disposta), e de passividade - contrária à qualidade de interatividade, que impede o diálogo. No entanto, as maiores ameaças, para projetos inseridos na temática histórica são a inacessibilidade e o monopólio. A inacessibilidade é o reflexo da falta de equipamentos e da inabilidade no uso efetivo destes e, sobretudo, dos recursos que o meio digital e a web oferecem. Já o monopólio pode ser observado sob dois aspectos: o de consumo - onde somente quem tem os recursos necessários participa – e o de produção, onde os maiores “fornecedores” das bases de dados temáticas são entidades com interesses comerciais.

Educação patrimonial e web

Na interpretação de Horta (1999), a educação patrimonial deve ser entendida como “um processo permanente e sistemático de trabalho educacional centrado no Patrimônio Cultural como fonte primária de conhecimento e enriquecimento individual e coletivo” onde, “o conhecimento crítico e a apropriação consciente pelas comunidades dos seus patrimônios são fatores indispensáveis no processo de preservação sustentável desses bens, assim como no fortalecimento dos sentimentos de identidade e cidadania”.

Verifica-se nos websites voltados às temáticas da herança cultural, um padrão de construção caracterizando-os como arquivos (banco de dados), exposições (passeios virtuais, fotografias, etc), ensino (relação direta professor - estudante) discussão (blogs e fóruns) e institucional (dedicado a divulgar e promover um determinado grupo, sítio histórico ou instituição). Até o momento, pouco se observa da utilização de websites como ferramenta efetiva de promoção da educação patrimonial.

Sobre o projeto

A coleção digital a ser disponibilizada neste projeto é fruto da documentação arquitetônica de Rio de Contas, uma importante cidade do ciclo do ouro no Brasil, localizada ao Sul da Chapada Diamantina, Bahia, distante 736 km de Salvador. Foi tombada como sítio histórico pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional em 1980. Esta base de dados multimídia em formato digital é formada por um acervo de fotografias históricas e contemporâneas, croquis cotados de fachadas e de monumentos, depoimentos de personagens locais e produtos como: desenhos técnicos, panoramas, modelos geométricos tridimensionais, modelo digital do terreno e outros documentos.

Além dos problemas normalmente encontrados em sítios tombados, um dos desafios para a preservação deste sítio histórico é o reconhecimento por parte da população local do valor histórico da cidade e do fato de que a conservação das características de um edifício isolado interfere diretamente no conjunto. Sob este aspecto, o website aqui proposto é entendido como uma ferramenta de interação entre o objeto pesquisado, pesquisadores, gestores e o público local. Através do uso de metáforas, dos recursos de interatividade e do enfoque como ferramenta colaborativa, o website se constitui também numa ferramenta de coleta de dados.

A plataforma web empregada, que idealmente irá utilizar uma programação orientada a objetos (NET/C#), banco de dados relacional (SQL 2008), linguagens de diagramação de conteúdo (HTML/DHTML), de modelagem em 3D (VRML), animação (Flash ou Flex) entre outros, permite o crescimento da base de dados e uma participação ativa das comunidades local e científica. Ao se propor um website, ganha-se maior flexibilidade em função de sua natureza aberta e “inacabada”. Um website pode crescer orgânica e facilmente, com investimentos menores em tecnologia e recursos. Além disso, permite que através de formulários e uploads de arquivos (textos, imagens, vídeos, etc.) sua base de conhecimentos se amplie de acordo com os interesses e disponibilidade das comunidades envolvidas.

O uso de metáforas e o de modelar ações (LAUREL, 1993) e (MURRAY, 1997) permite que diversos públicos tenham acesso a esse material de maneira lúdica e intuitiva, oferecendo jogos ou outras maneiras de se lidar com modelos geométricos 3D ou imagens da região, sobrepondo-os a mapas contextuais e, simultaneamente, o mesmo material poderá ser acessado por pesquisadores em um formato mais adequado às suas necessidades acadêmicas (JOHNSON, 1997).

A escolha de metáforas não é uma tarefa trivial. Metáforas são limitadas (LAUREL, 1993) e (MACHADO, 1997) e seu uso deve refletir os processos cognitivos e associativos dos usuários (LEVY, 1993) sob pena de que o ambiente virtual assim criado seja intimidante, inexpressivo ou inadequado.

Assim, a escolha do mapa da cidade como principal metáfora de navegação parte da familiaridade da comunidade local com seu ambiente e da atração que uma nova representação deste ambiente em um contexto não-familiar possa representar. Ao estimular a visita à “sua” cidade, transposta em um meio digital, espera-se que a comunidade relacione a sua casa com o entorno e com o sítio, valorizando sua edificação, reforçando sua identidade com o local, trazendo o entendimento de conjunto arquitetônico e sítio histórico. Além disso, o uso de novas camadas de informação, a possibilidade de colaborar e construir novos elos entre conteúdo e forma, também deverá servir como estímulo.

Para a comunidade científica, estabelece-se mais um recurso, um banco de dados estruturado e uma nova fonte de pesquisa, relacionada com a comunidade virtual que irá se formando. À maneira das mídias sociais já existentes (Orkut, Facebook, Twitter, etc.) este website também poderá ser um aglutinador de pessoas, de relacionamentos e a inclusão de novas pessoas ao círculo de interessados em Rio de Contas.

Foram consideradas como elementos fundamentais para a construção do website:

- interfaces distintas para cada tipo de usuário;
- a visão de conjunto deve ser reforçada;
- website como ferramenta de coleta de dados;
- promover o diálogo e o debate entre gestores e moradores;
- promover a cidade.

Dentre as seções propostas estão:

- banco de dados disponibilizando o acervo;
- buscas avançadas;
- opção para download e upload de arquivos;
- indexação de novos documentos;
- cadastro de usuário;
- informações geográficas, sócio-econômicas e culturais;
- simulações que permitam a interatividade.

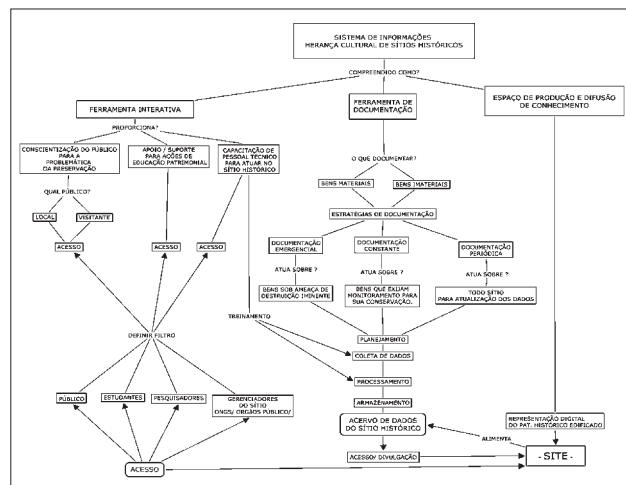


Figura: mapa conceitual

Considerações finais

Este trabalho não pretende ser conclusivo e sim mostrar a forma de construção do website, sendo sua principal contribuição a apresentação de uma proposta de uso deste como ferramenta de diálogo e participação da comunidade local, pesquisadores e gestores nas questões relativas à preservação do sítio e na construção da história local.

Referências

- Aarseth, Espen J.: 1997, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore.
- Cohen, Daniel J. et al.: 2006, *Digital History. A guide to gathering, preserving, presenting the past on the web*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia.
- Cotton, B.; Oliver, R.: 1997, *Understanding Hypermedia 2.000: multimedia origins, internet futures*, Phaidon, 2nd edition, London.
- Horta, Maria de Lourdes P.: 1999, *Guia Básico de Educação Patrimonial*, IPHAN, Brasília.
- Johnson, Steven.: 1997, *Interface Culture. How new technology transforms the way we create & communicate*. Basic Books, New York.
- Laurel, Brenda.: 1993, *Computers as Theatre*. Reading, Addison-Wesley.
- Lévy, Pierre.: 1999a, *Inteligência Coletiva. Por uma antropologia do ciberespaço*, Tradução: Luiz Paulo Rouanet, 2. ed., Edições Loyola, São Paulo.
- _____: 1999b, *Cibercultura*, Tradução: Carlos Irineu da Costa, Editora 34, (Coleção TRANS), São Paulo.
- _____: 1997, *O que é o Virtual?* Tradução: Paulo Neves, Editora 34, São Paulo.
- _____: 1993, *As tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na Era da Informática*. Tradução por Carlos Irineu da Costa. Ed. 34, (Coleção TRANS), São Paulo.
- Machado, Arlindo: 1997, *Hipermissão: o labirinto como metáfora in A arte no Século XXI - A humanização das tecnologias*, Diana Domingues (org.). Unesp, São Paulo.
- Meneses, Ulpiano T. B.: 2008, *Cultura política e lugares da memória*. In Seminário Internacional “Culturas políticas, memória e historiografia” - PRONEX-FAPERJ, Niterói.
- Murray, Janet H.: 1997, *Hamlet on the Holodeck: The future narrative in Cyberspace*, The Free Press, New York.
- O’ donnell, James: 1999, *Avatars of the Word: from papyrus to cyberspace*, Harvard University Press, Cambridge.
- Rosenfeld, Louis & Morville, Peter: 1998, *Information Architecture for the World Wide Web*, O’Reilly & Associates Inc., California.