

3.23 AtuAlegoria: Representação interpretativa e lúdica de uma obra de Helios Seelinger como recursos assistivos para uma expografia

Vinicius Kruger da Costa

Doutor; Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense;
viniciuskruiger@ifsul.edu.br

Rithiele Gonçalves Araujo

Gradanda Universidade Federal de Pelotas;
rithiele_araujo@hotmail.com

Adriane Borda Almeida da Silva

Doutor; Universidade Federal de Pelotas;
adribord@hotmail.com

Anelize Souza Teixeira

Graduanda; Universidade Federal de Pelotas;
lize2273t@gmail.com

Edemar Dias Xavier Junior

Mestre; Universidade Federal de Pelotas;
ej1432@gmail.com

Desirée Nobre

Doutoranda; Universidade Federal de Pelotas;
dnobre.to@gmail.com

Cristiane Nunes

Mestre; Universidade Federal de Pelotas;
cristiane.nunes@outlook.com

Resumo: Esta comunicação reúne um conjunto de recursos lúdicos derivados do propósito de provocar interpretações sobre um bem cultural, junto a um momento expositivo em um Museu. Trata-se da obra Alegoria do Sentido e Espírito da Revolução Farroupilha, produzida Farroupilha, em 1925 por Helios Seelinger (1878-1965), a qual foi, inicialmente, reproduzida por fotogrametria digital, tendo em vista suas dimensões 5,70m x 3,80m. Relata-se o conjunto de ações realizadas com o uso desta reprodução para a geração dos recursos lúdicos por meio de técnicas de representação e fabricação digital e com o uso de interfaces tangíveis. Registram-se as reflexões sobre como o caráter lúdico e interativo potencializa as narrativas sobre este bem cultural e como as interfaces produzidas qualificam o ambiente museológico para acolher e incluir qualquer pessoa na produção de conhecimento.

Palavras-chave: AtuAlegoria; recursos assistivos; representação interpretativa; mesa tangível; expografia.

Introdução

O objetivo desse artigo é apresentar as discussões sobre o desenvolvimento e a produção de recursos físicos e digitais interativos para promover uma postura interpretativa sobre uma pintura de Hélios Seelinger, intitulada "Alegoria do Sentido e Espírito da Revolução Farroupilha".

Esta pintura faz parte do acervo do Museu Histórico Farroupilha da cidade de Piratini, localizada no Estado do Rio Grande do Sul, e possui reconhecido valor patrimonial. Recentemente passou pelo processo de restauração, realizado por estudantes e servidores do Laboratório Aberto de Conservação e Restauração de Bens Culturais (LACRBC) da Universidade Federal de Pelotas (UFPel), processo que ocorreu durante o período de três anos. Ao término deste processo e como parte da programação do 14º Fórum Estadual de Museus, ocorrido em maio de 2022 na UFPel, a obra passou a estar exposta junto à sala de visitas do Museu do Doce em Pelotas. Como parte das ações, o LACRBC motivou a produção de representações digitais e precisas, em termos dimensionais e de resolução de imagem da obra, para o apoio ao próprio processo de restauro e também para o planejamento de sua expografia junto ao Museu. Esta motivação fez acionar outras ações no âmbito do Projeto MODELA Pelotas VI, registrado como projeto unificado na UFPel, o qual estuda o patrimônio cultural da cidade de Pelotas por meio da representação sob uma abordagem interpretativa. Esta abordagem está apoiada em Caponero e Leite (2020), Uzell (2000) e Tilden (2006), autores que entendem que o processo de interpretação de um patrimônio cultural envolve agregar valor e revelar a singularidade de um bem patrimonial por meio do fornecimento de informações e representações que destacam sua história e características culturais, geográficas, ambientais e técnicas. Estes autores defendem que o valor social de um elemento patrimonial é adquirido quando sua interpretação está alinhada à identidade do lugar e à cidadania.

Outro aporte teórico provocativo para o desenvolvimento do Projeto referido é sobre o que define uma postura contemporânea. Segundo Agamben (2009), esta postura se refere a uma relação singular com o próprio tempo que se distancia ao fazer parte dele, uma relação de dissociação e anacronismo. Esta noção faz pensar como uma obra de arte de 1925 afeta o tempo atual e o futuro.

A adoção de tecnologias digitais de representação, junto ao desenvolvimento do Projeto Modela Pelotas, frequentemente, sugere o desdobramento dos produtos dos estudos interpretativos em recursos lúdicos (Silva et al, 2022).

Sacchettin (2021) problematiza a exploração do conteúdo lúdico para a experiência com uma obra de arte, alertando para o perigo de reduzi-la a mero entretenimento. A autora se refere ao intenso movimento, acelerado pelo esforço mundial em compensar as consequências do período de isolamento social durante a Pandemia COVID19, da reprodutibilidade técnica, digital, sob um forte apelo lúdico de acervos inteiros de Museus ou de um acervo associado a um único artista, como, por exemplo, a exposição imersiva, interativa e itinerante, realizada com a obra de Van Gogh.

A investigação aqui, apoiada nestes tipos de reflexões, visou estabelecer uma postura interpretativa e contemporânea para a produção de representações/recursos sobre a pintura.

Há também que ser destacada a sincronicidade, do desenvolvimento dos recursos lúdicos, com o momento pré-eleitoral brasileiro de 2022 para os cargos de presidente da república, senadores, deputados e governadores de estados. Isto se faz significativo para contextualizar as posturas interpretativas, circunstancializadas, da cena pintada sobre a imensa tela, tendo em vista que expressa um ideal político e social de um conjunto de atores, para além do próprio artista, como pode ser quem a encomendou/financiou e a exibiu na época. A compreensão sobre o contexto em que a obra foi produzida e sobre a biografia do próprio artista foi facilitada pela produção de uma equipe interdisciplinar de pesquisadores da UFPel, reunida para dar conta da elaboração das narrativas textuais para a expografia já mencionada.

Ao longo do texto, todo o conjunto dos recursos lúdicos produzidos para a expografia da obra, será referido como um único projeto chamado: AtuAlegoria. Este conjunto inclui jogos do tipo quebra-cabeça, físicos e digitais, modelo digital interativo e imersivo (para uso de óculos 3D), um jogo de encaixe entre peças físicas e representações digitais as quais acionam audiodescrições de algumas peças relativas às figuras do quadro. Este último jogo envolveu a construção de uma mesa específica, equipada para ser caracterizada como uma interface tangível.

Após esta introdução, o texto está organizado com a apresentação dos procedimentos empregados, de uma reflexão teórica sobre os artefatos produzidos, seguida pelos resultados e as discussões pertinentes.

Metodologia

O desenvolvimento das ações para produção dos artefatos para promover a interpretação da obra foram norteadas através da metodologia *Research Thought Design* (RTD) (Plomb, 2006), que consiste em utilizar o design como uma atividade de pesquisa para aprimorar as práticas, construindo, ao fim, uma nova teoria. Os procedimentos empregados neste estudo para o desenvolvimento e observação dos resultados podem ser caracterizados em três etapas:

Identificação e análise do problema

O estudo se caracteriza por um exercício de representação interpretativa a partir de uma narrativa reflexiva e lúdica, na busca de promover uma postura contemporânea, nos termos de AGAMBEN (2009). Para isto, o estudo buscou interpretar e problematizar a obra (patrimônio) considerando uma comunicação constante entre passado, presente e futuro. Partiu-se do entendimento sobre a realidade e a trajetória do autor, o cenário político, social e econômico do contexto de criação da obra para logo contrapor à realidade e à trajetória de quem produz os recursos, o cenário político, social e econômico. Paralelamente foi realizada uma revisão bibliográfica que permitiu reforçar o conhecimento sobre o autor e sobre o quadro e refletir sobre as estratégias a serem utilizadas para provocar um jogo de pensar a alegoria de Helios Seelinger para os dias atuais. Desta maneira, o processo de produção das narrativas para os recursos ocorreu de maneira integrativa com a revisão bibliográfica.

Desenvolvimento de soluções de protótipo

O estudo se apoiou na produção da equipe da própria exposição que contou com pesquisadores de diferentes áreas do conhecimento (como arquitetura, design, ciência da computação, restauro e conservação), utilizando-se diretamente dos textos produzidos para a exposição do quadro.

Ciclos iterativos de teste e refinamento de soluções, na prática

Aplicação de entrevistas com os visitantes da exposição e observações por especialistas sobre o uso dos recursos lúdicos produzidos, junto ao Museu do Doce, com livre circulação e acesso aos recursos.

Cabe ressaltar que todas as ações executadas e apresentadas nesse artigo correspondem com projeto aprovado pelo Conselho de Ética e Pesquisa da Faculdade de Medicina da UFPel, através da Plataforma Brasil sob número 60509522.7.0000.5317.

As narrativas textuais sobre a obra

Esse estudo foi apoiado em narrativas que permitem entender o contexto social, econômico e político de produção da obra, consideradas por pesquisadores das áreas de história, arte, museologia, ciências sociais e políticas em geral, de diferentes universidades. Reúnem-se aqui alguns recortes destas narrativas, as quais provocaram as construções das estratégias lúdicas e assistivas, tendo em vista o propósito de acolher todo tipo de público, independente de idade e quaisquer outras diferenças.

Segundo Brancato (2019), o artista carioca Helios Seelinger (1878-1965), foi pintor, ilustrador e caricaturista com notório reconhecimento no meio artístico nacional durante a primeira metade do século XX. Diante de uma trajetória (inter)nacional, principalmente na Alemanha, o autor passou a ser notado pela crítica, tanto por sua originalidade quanto pelo forte temperamento. Produz diversas obras com conteúdo incomum, repletas de criaturas de outro mundo ou com alegorias e simbolismos.

Entre 1924 e 1926 o artista passa por Porto Alegre, é quando pinta o quadro “Pelo Rio Grande para o Brasil”, título original da obra aqui particularizada. Consta, em matéria veiculada em O Jornal, em 24 de março de 1926, que a obra foi feita a pedido de Oswaldo Aranha, com o propósito de transmitir o espírito guerreiro do Rio Grande do Sul, sendo bancada pelos municípios gaúchos em oferecimento ao Estado. A matéria inclui uma descrição da obra, relativa à divisão da tela em duas partes, uma simbólica e uma histórica. No plano superior à pintura exibe as guerras do passado: A Revolução Farroupilha (1835-1845) e a Revolução Federalista (1893-1895), e também faz rápida menção à Revolução de 1923. Já no plano inferior, um ideal de futuro é projetado a partir da representação de uma marcha formada por homens, mulheres e crianças dispostos a lutar pelo Brasil. O contexto histórico fica explícito em

diversos momentos, não há representações de negros e índios. Naquele momento acreditava-se que a miscigenação iria resultar em um povo de pele clara.

O tamanho (3,80 por 5,70 metros), o movimento e as cores da bandeira nacional representam a Federação. Esta bandeira é carregada por um homem jovem, ao seu lado está uma mulher de branco - único personagem com vestes desta cor - ela simboliza a República. O mesmo homem jovem compõe um triângulo com o menino (à frente e à esquerda) e o homem mais velho (atrás e à esquerda). Juntos significam o passado, o presente e o futuro de um povo aguerrido, o povo gaúcho. A única representação negra no quadro, é a de um menino que está entre a República e o homem de costas, sem camisa.

A obra (1925) prenunciou o desejo da tomada do poder nacional, ocorrida em 1930, por meio de Getúlio Vargas. O nome dado pelo artista “Pelo Rio Grande para o Brasil”, conecta-se com a última frase dita por Vargas quando tomou o poder naquele ano: “Rio Grande, de pé, pelo Brasil”. Portanto, é a partir destas investigações que surgem novas propostas de interpretações sobre a obra, que por sua vez, são refletidas na elaboração de jogos lúdicos, capazes de gerar conexões no ambiente do Museu, o conjunto de representações gráficas e digitais intitulado “AtuAlegoria”.

AtuAlegoria: uso dos recursos físicos e digitais interativos

Utilizaram-se diversas tecnologias para a representação da tela, como a fotogrametria digital, fabricação digital e uma interface tangível em mesa, construindo dessa forma uma série de jogos físicos e digitais para serem utilizados pelo público durante a visita ao museu (Figura 1).

Para Igor e Mota (2011), a fabricação digital pode ser definida como um novo tipo de indústria que utiliza ferramentas e processos controlados por computador para transformar, diretamente, projetos digitais em produtos físicos. Isso inclui todas as tecnologias que utilizam métodos de deposição de materiais para o desenvolvimento de estruturas de duas ou três dimensões, padrões ou produtos. Miyasaka e Fabricio (2015) ressaltam a importância no uso da tecnologia de fabricação digital como uma ferramenta pedagógica, de ensino, pois são ferramentas que ampliam as capacidades cognitivas, manuais e de desenvolvimento. O uso de uma mesa tangível em conjunto com a exposição também aponta nessa mesma direção, pois possibilita formas de interação mais naturais e sociais, uma vez que o espaço interativo de sua superfície

é especialmente adequado para o uso de aplicações colaborativas. (Ishii 2008). Dentre os benefícios no uso de interfaces tangíveis em mesas relacionadas ao seu uso em contextos de espaços como os museus, estão a utilização da consciência espacial e corporal, os aspectos lúdicos e o estímulo à colaboração (Cerezo et al., 2019).

A produção dos artefatos tecnológicos, que são outras formas de representação da obra original, suscita a discussão sobre a relevância desses produtos como suportes interpretativos da pintura. Benjamin (2018) afirmou que a obra de arte sempre foi reproduzível. O que os homens faziam podia ser imitado por outros homens. A reprodução técnica da obra de arte apresenta diversos processos novos de representação, que vem se desenvolvendo na história, contudo, mesmo a reprodução mais perfeita feita com uma tecnologia imersiva interativa, um elemento está ausente: o aqui e o agora da obra de arte, sua existência única no lugar em que ela se encontra. É nessa existência única, e somente nela, que se desdobra a história da obra. Essa história compreende não apenas as transformações que ela sofreu, com a passagem do tempo, em sua estrutura física, como as relações de propriedade em que ingressou.

Resultados e discussão

A produção de recursos lúdicos físicos concentrou-se principalmente na elaboração de jogos de quebra-cabeças e de encaixe. Entretanto, o quebra-cabeça de encaixe dos personagens possui maior caráter reflexivo quanto ao que a obra originalmente representa. Como já visto, o ato de interpretar exige uma comunicação constante entre passado, presente e futuro. E também deve resultar em produtos com sentido e significado. Logo, o usuário é convidado a remontar a obra, a partir de um repertório maior de personagens e bandeiras, para além dos originais. Esse repertório foi ampliado através da edição de imagens, para trocar o tom de pele e a cor das bandeiras, e, com isto, trazer ao primeiro plano os temas ali estampados, como o da purificação de raça e da invisibilidade da raça negra, e aflorados no momento político atual, acrescidos pelas questões de gênero e das posturas políticas extremistas e antidemocráticas. Deve-se registrar a intenção de editar o quadro radicalmente para retirar todas as armas, ação inviabilizada pelo tempo disponível para a produção.

O jogo, em sua essência, provoca reflexões e oferece possibilidades para compor outra Alegoria. Isto é expresso pelo nome do projeto (AtuAlegoria), o qual pode ser lido como “A tua alegoria” ou como “Atual Alegoria” para convidar os visitantes a uma intervenção interpretativa, ainda que por meio de uma representação, quando podem criar suas próprias “Alegorias”.

Figura 1 - Peças do jogo de encaixe dos personagens.



Fonte: Autor (2022)

Com relação à produção desenvolvida para interação tangível na mesa, a proposta apontou em direção similar à desenvolvida aos recursos físicos dos jogos de montagem. A aplicação consiste em partes “recortadas” da pintura funcionando como manipuladores tangíveis (*tokens*) de interação. Ao serem encaixadas sobre o tampo da mesa, como em um quebra-cabeças, a mesa tangível reproduz um áudio descritivo daquela parte visual encaixada, com uma explicação sobre os personagens e qual a leitura iconográfica dos elementos que estão ali representados (Figura 2).

De maneira similar aos recursos físicos produzidos, a aplicação na mesa tangível também possibilitava a montagem da “Alegoria” conforme a identificação do visitante que poderia encaixar as diversas opções propostas nos locais indicados. Ao ser utilizada por grupos de usuários, a interação com a mesa tangível e os *tokens* acontecia de forma colaborativa, normalmente com cada um do grupo colocando uma peça por vez, isso estimulou uma interpretação coletiva da obra original e despertava discussões nos visitantes sobre o contexto original da obra e em como ela poderia ser ressignificada através da aplicação atualmente.

Figura 2 - Detalhe dos tokens (à esquerda) e usuários manipulando-os com a mesa tangível (à direita)



Fonte: Autor (2022)

Visando analisar o impacto das diversas instalações dos produtos da AtuaAlegoria na exposição, realizaram-se observações sobre a interação dos visitantes através de um protocolo executado por um grupo de 3 pesquisadores que acompanharam a visita à sala de exposição num período de uma semana (última semana de junho de 2022), totalizando em torno de aproximadamente 80 visitantes de idades variadas (grupos de crianças participaram). Havia um roteiro pré-estabelecido com algumas questões norteadoras a serem observadas e, conforme o andamento do uso da mesa, os usuários poderiam ser solicitados, conforme a sua disponibilidade, a responder perguntas em uma entrevista aberta sobre o que estavam achando da exposição e dos recursos lúdicos disponibilizados.

A grande maioria dos visitantes no período foi primeiramente olhar a pintura exposta, a qual tem um tamanho considerável e é o objeto principal de exposição na sala. Em torno de 70% das pessoas que entraram na sala no período observado interagiu com a mesa tangível, sendo que o roteiro (ordem de visualização dos elementos da sala) que a maioria dos visitantes desenvolvia seguia a ordem: visualizar a pintura, ler os painéis com texto descritivo, jogar o quebra-cabeça e, por fim, interagir com a mesa.

A questão de acessibilidade a pessoas com deficiência visual surgiu como um dos aspectos relevantes nas observações de uso dos recursos digitais interativos na mesa tangível, já que os *tokens* acionam áudio descrições produzida para cada um dos elementos da pintura em exposição. Durante o período de observações uma usuária com baixa visão que utilizou a mesa tangível conseguiu, através dessa experiência de uso da mesa, ter uma “visão” completa do quadro que estava a sua frente – *“Acho que poderia haver mais mesas como essa, eu enxergo muito pouco*

com um dos olhos e do outro sou cega, consegui enxergar a tela só através dessa tecnologia aqui, os pedaços de tela recortados (tokens) foram fáceis de manipular, pois podia pegá-los com a mão e trazer perto do olho que consigo enxergar e ao colocar na mesa a descrição me ajudou a entender melhor o quadro.”

Ao adotar tal postura interpretativa contemporânea, mantém-se o compromisso de produzir representações lúdicas que carreguem uma interpretação capaz de gerar sentido/significado, fugindo do lúdico que apenas diverte (Sacchettin, 2021). Os jogos propõem opções as quais as pessoas podem agir, evitando um comportamento passivo referente à obra, segundo Uzell (1998), algo raro quando se trata desta temática.

Portanto, o conjunto de recursos lúdicos permite novas interpretações, e, além disso, possui caráter provocativo. A atualização da obra por meio das representações, possibilita uma nova “Alegoria”, composta por uma sociedade mais diversa e plural, distante da invisibilidade dos negros e dos povos originários. E pensa-se em um movimento sem violência ou uso de força, a partir da possibilidade de reeditar o quadro sem armas, colocando livros nas mãos dos personagens.

Conclusões

A partir da produção dos recursos lúdicos com base na obra “Alegoria, Sentido e Espírito da Revolução Farroupilha”, realizaram-se diversos recursos lúdicos que a possibilidade de uma reinterpretação sobre a obra visando acrescentar valor ao patrimônio, ação que provocou a compreensão; a qual levou à apreciação; e, logo, ao interesse de proteção, por parte de toda a equipe envolvida e principalmente, dos visitantes. A investigação sobre os impactos destes recursos está em curso, a qual envolve instrumentos de pesquisa com o público visitante da exposição. Entretanto, pode-se considerar que para a equipe de produção, a postura contemporânea foi necessária tanto para criar os recursos quanto incorporada na provocação que os recursos fazem à obra representada.

Referências

- AGAMBEN, G. **O que é contemporâneo?** E outros ensaios. Chapecó: Argos, 2009.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica.** L&PM Editores, 2018.

BORDA, Adriane; NUNES, Cristiane. Interação física e digital com a fachada de um patrimônio cultural: um jogo entre saberes geométricos e tecnológicos In: Graphica2022 XIV International Conference on Graphics Engineering for Arts and Design, 2022, **Anais eletrônicos**. Seropédica, Rio de Janeiro.

BRANCATO, João. Imagem e autoimagem do artista boêmio. Encontro de História da Arte, n. 14, p. 228-236, 2019.

CAPONERO, Maria Cristina; LEITE, Edson. Interpretación del patrimonio: necesidad de diálogo entre educación y ciudadanía en Brasil. In: **Revista de Estudios Brasileños**, [S. l.], v. 7, n. 14, p. 19-33, 2020.

CEREZO, Eva et al. Guidelines to design tangible tabletop activities for children with attention deficit hyperactivity disorder. In: **International Journal of Human-Computer Studies**, v. 126, p. 26-43, 2019.

COORDENAÇÃO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS (CSS-UFPEL). **Obra de arte histórica restaurada pela UFPel**. Pelotas, 25 de maio de 2022. Disponível em: <<https://ccs2.ufpel.edu.br/wp/2022/05/25/obra-de-arte-historica-restaurada-na-ufpel-e-entregue-a-sociedade/>>. Data do acesso: 01/07/2022.

IGOR, Tom; MOTA, Catarina. **A strategist's guide to digital fabrication**. Strategy+ Business, v. 4, 2011.

ISHII, Hiroshi. The tangible user interface and its evolution. In: Communications of the ACM, [s. l.], v. 51, n. 6, p. 32–36, 2008. **Website ACM** Disponível em: <http://portal.acm.org/citation.cfm?doid=1349026.1349034>. Acesso em: 12 dez. 2022.

MIYASAKA, Elza Luli; FABRICIO, Márcio Minto. **Digital Fabrication in Brazil: Academic Production in the last decade. The next city-New technologies and the future of the built environment**, 2015.

PLOMP, Tjeerd. **Educational design research: An introduction**. In: Educational design research, p. 11-50, 2013.

TILDEN, Freeman. **Interpreting our heritage**. University of North Carolina Press, 2009.

UZZELL, D. **Interpreting our heritage: A theoretical interpretation**. Contemporary Issues in Heritage and Environmental Management, London: The Stationery Office, p. 11-25.,1998.