

## A EMERGÊNCIA DE REGRAS E ELEMENTOS COMBINÁVEIS NOS JOGOS SOBRE O ESPAÇO URBANO E ARQUITETÔNICO DO MUSEU DO DOCE

LEONARDO SILVEIRA FERREIRA<sup>1</sup>; SAMANTA QUEVEDO DA SILVA<sup>2</sup>; KARINE BRAGA<sup>3</sup>; ADRIANE BORDA<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – leonardoferreira2102@hotmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – samantaq@outlook.com

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas – chalmes-karine@hotmail.com

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas – adribord@hotmail.com

### 1. INTRODUÇÃO

O presente estudo busca compreender como ocorre o uso de um conjunto de recursos lúdicos que compõe uma exposição realizada no dia do patrimônio de 2024, e que prossegue até o momento, junto ao Museu do Doce, Pelotas, RS. Esta exposição quer provocar a interpretação da arquitetura da edificação que abriga o Museu assim como quer problematizar as transformações da paisagem urbana em que ele está inserido. Deve-se ter em conta o valor cultural destes bens, reconhecido pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN).

A postura interpretativa aqui mencionada diz respeito ao apreendido por TILDEN (1957), referindo-se ao processo necessário para desencadear a preservação de um patrimônio cultural, na seguinte sequência: interpretar, compreender, apreciar e, por fim, proteger.

Os recursos, aqui tratados como jogos, em seu conjunto, derivam de uma trajetória de produção junto aos projetos de ensino e extensão, em sua maior parte sob a aplicação do método da Adição Gradual da Informação (AGI). Este método compreende a produção de modelos físicos, para a experiência tátil, capazes de construir uma narrativa para a descrição formal da paisagem urbana, da arquitetura e de seus detalhes, portanto em diferentes escalas, como apoio aos processos de mediação junto às ações de educação patrimonial, como se pode compreender em BORDA *et. al.* (2020). Desta maneira, na exposição referida, as representações táteis estão caracterizadas como peças de alguns dos jogos e, dependendo das regras, estão combinadas com imagens impressas ou digitais, por vezes, associadas a sons.

O conceito de jogos apresentado pelo filósofo Vilém Flusser, é adotado para provocar a reflexão sobre os tipos de recursos disponibilizados e suas potencialidades para transitar entre o conceito de jogo aberto e fechado. Nesta abordagem, em um jogo fechado são imutáveis o repertório (elementos combináveis) e a estrutura (soma das regras), e por isto o jogo termina, como ocorre em um jogo de xadrez. Em um jogo aberto são mutáveis o repertório e/ou a estrutura (FLUSSER, 1967). Supõe-se que em um momento interativo que promova a interpretação, outros elementos possam ser adicionados ou subtraídos, sejam regras ou repertórios, para atribuir novos sentidos ao jogo. Esta diferença, entre jogos abertos e fechados, pode interessar para compreender o quanto o conjunto de recursos oferece espaço para os jogadores interagirem com o conteúdo focado na educação patrimonial para além da percepção do lúdico pelo lúdico, e para ainda intervirem na modificação de regras e/ou repertório dos jogos, sob a possibilidade de outras interpretações.

Destaca-se que a questão aqui abordada foi provocada pela constatação da postura de visitantes, e da própria equipe do Museu, de transformar, voluntária ou involuntariamente, a lógica inicialmente proposta para o uso dos jogos.

## 2. METODOLOGIA

O estudo está sendo realizado a partir das seguintes etapas: 1) revisão bibliográfica, tanto para o reconhecimento de teorias que facilitem problematizar os recursos produzidos, conforme já apresentadas na introdução, assim como para a compreensão dos jogos utilizados na expografia, em suas regras e repertórios quando foram concebidos. Isto se fez possível a partir das publicações derivadas dos projetos envolvidos por meio de relatos dos processos de produção destes recursos; 2) sistematização da descrição dos recursos lúdicos de acordo com a proposta de uso original; 3) análise das fotografias registradas durante o dia do patrimônio de 2024, para identificar elementos que apontem à permanência ou transformação de regras e repertórios de cada um dos recursos disponibilizados; 4) aquisição e análise de fotografias da expografia após o dia do patrimônio; 5) comparação das análises das fotografias e reflexão frente ao conceito de jogos e de interpretação de patrimônio cultural.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados são parciais. Dentre eles estão os registros de como os recursos foram dispostos originalmente, durante o seu uso e de como atualmente estão reorganizados e até mesmo alterados. Estas observações estão registradas em formato de tabela, individualizando cada um dos seis recursos lúdicos disponibilizados, contendo imagens, objetivos, descrições de seu repertório e estrutura nas diferentes temporalidades da expografia. Na Figura 1a tem-se o registro da disposição dos recursos para o dia do patrimônio, quando foi realizada a mediação pelo grupo responsável pela produção dos recursos, sob a proposta de um circuito apontado pela ordem numérica indicada na figura. Esta ordem pretende induzir o visitante à compreender a lógica da adição gradual da informação, utilizando-se de recursos que fazem referência à escala urbana, recursos 1 e 2, à escala arquitetônica, recursos 3 e 4, e, por fim, à escala do detalhe, recursos 5 e 6.

O recurso 1(Figura 1b), que aborda a paisagem urbana, ficou situado sobre um balcão junto à parede, sob a proposta de disposição linear de fotografias antigas, em preto e branco, para que o jogador conectasse as fotos coloridas, atuais, relativas ao mesmo ponto de vista das anteriores. Este recurso foi suprimido da exposição temporariamente e por isto não houve o registro fotográfico após o dia do patrimônio.

O recurso 2 é caracterizado como “jogo do maquetão”, Figura 2b. O repertório (elementos combináveis) é composto por: uma base constituída pela fotografia aérea da Praça; volumetrias detalhadas da maior parte das edificações de estilo eclético que compõem este entorno; volumetrias simplificadas das edificações deste entorno, sendo que estas já estão fixadas sobre a base; cartas com informações (função original, ano de construção, arquiteto e/ou construtor, descrição das características formais). A estrutura do jogo foi apresentada, na primeira mediação, a partir de uma única regra: todas as peças soltas bem embaralhadas no centro da base para que de maneira individual ou coletiva elas sejam situadas de acordo com esta paisagem.

O recurso 3 se refere ao livro multiformato que traz a história da edificação em diferentes linguagens e permite assim atribuir autonomia ao visitante.

O recurso 4 se refere a um jogo tangível, Figura 2a, que abarca a escala da arquitetura. A base é constituída por uma planta baixa configurada para receber o encaixe da volumetria de cada cômodo do casarão. Estas volumetrias contêm a representação da rugosidade dos tetos (estiques ornamentais) e a marcação em baixo relevo do local das esquadrias.

O recurso 5 se constitui por jogos de encaixe de diferentes elementos construtivos (Figura 1c): escaiola, para que de maneira tátil se compreenda o desenho desta superfície plana; dos estiques do teto, em diferentes escalas para compreender os contornos de cada área ornamentada e, logo, ampliando a escala, tem-se a volumetria de cada elemento; as esquadrias e as fachadas em suas partes, incluindo a comparação com a escala humana.

O recurso 6 é um quebra-cabeça para montar  $\frac{1}{4}$  do tapete de ladrilhos do hall de entrada do casarão, com peças em formato quadrangular cuja dificuldade está na diferença de escala (Figura 1d).

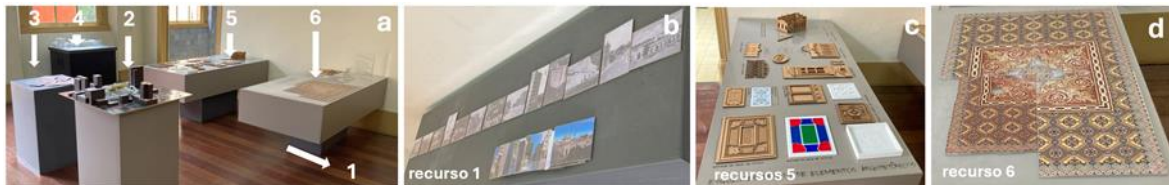


Figura 1: a) circuito da expografia; b) jogo associativo entre paisagem urbana antiga e atual; c) jogos de encaixes: esquemas táteis de elementos construtivos; d) quebra-cabeça do tapete de ladrilhos cerâmicos do hall de entrada. Fonte: Acervo GEGRADI

Ao refletir sobre a atribuição do conceito de jogo aberto ou fechado, compreende-se que foram apresentados no dia do patrimônio, como jogos fechados, com o repertório e a estrutura já determinados pelos mediadores. Entretanto, pode-se perceber, pela imagem da Figura 2d, que uma visitante modificou tanto o repertório quanto a estrutura de um jogo. O recurso 2 foi ampliado em seus elementos combináveis, adicionando peças trazidas do recurso 1. Observa-se, na figura referida, o propósito de identificar o modelo tátil de uma edificação em uma imagem em seu contexto urbano. Entende-se que este resultado indica um movimento na direção da postura interpretativa, por demonstrar o envolvimento efetivo do visitante que passou a criar seu próprio jogo.



Figura 2: disposição e uso dos recursos expostos. Fonte: Acervo GEGRADI

Entretanto, considera-se a necessidade de produzir observações sistemáticas de uso destes recursos para compreender a recorrência de movimentos similares envolvendo os demais recursos. Por outra parte, o fato de

haver uma proposta sob a lógica da adição gradual da informação, o conjunto dos recursos pode ser considerado como um único jogo aberto, pressupondo a possibilidade da criação de outras estruturas, ao provocar o somatório de muitas regras possíveis, mesmo que haja um repertório determinado.

#### 4. CONCLUSÕES

O estudo, mesmo que em estágio inicial de desenvolvimento, registra a lógica dos repertórios e estruturas dos recursos lúdicos disponibilizados junto à expografia sobre a arquitetura e o entorno urbano relativos ao Casarão-sede do Museu do Doce. Este registro pode contribuir com a atuação de outros mediadores do Museu, em particular para compreender a proposta do circuito sob a lógica da Adição Gradual da Informação. Ao problematizar estes recursos sob as diferenças entre jogos abertos e fechados, o estudo provoca pensar outras possibilidades de estruturação dos jogos, mesmo que considerando a limitação dos elementos combináveis.

#### 5. AGRADECIMENTOS

À PRPPG e à CAPES, pelo apoio com bolsas de estudo.

#### 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

TILDEN, F. **Interpreting our heritage**. University of North Carolina Press, 1957.

BORDA, A.; NUNES, C.; SILVA, B. Adição Gradual da Informação sobre um patrimônio Arquitetônico: produção de modelos e de sentidos. **Gestão e Tecnologia de Projetos**. v. 15, p. 49-63, 2020.

COELHO, J.; QUEVEDO, D.; ROCHA, R. **A Casa do Conselheiro: Livro inclusivo multiformato do Museu do Doce da UFPel**. 2018.

FLUSSER, V. **Jogos**. Suplemento Literário OESP, São Paulo, 1967.