

OUTROS RECURSOS, VISUAIS E SONOROS, PARA GARANTIR O ACESSO ÀS NARRATIVAS SOBRE O CASARÃO-SEDE DO MUSEU DO DOCE

MARIA ANTÔNIA HAAS COSTA¹; JULIA PEREIRA PAIM²; MARIANA DE QUADROS FRANTZ³; KARINE BRAGA⁴; SAMANTA QUEVEDO DA SILVA⁵; ADRIANE BORDA⁶

¹Universidade Federal de Pelotas – mariaantoniahcosta@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – juliappaim28@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – mqfrantz@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – chalmes-karine@hotmail.com

⁵Universidade Federal de Pelotas – samantaq@outlook.com

⁶Universidade Federal de Pelotas – adribord@hotmail.com

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta os avanços no desenvolvimento de maquetes tridimensionais dos ambientes do Casarão-sede do Museu do Doce, concebidas como recursos visuais e sonoros de acolhimento aos visitantes do Museu. Os modelos, produzidos em escala reduzida, representam cada um dos ambientes, isoladamente, com informação de cor e textura de paredes, portas, janelas e forros de estuque, possibilitando uma leitura visual do espaço. Elaborados em atividades de ensino, pesquisa e extensão, alinham-se às diretrizes da Política Nacional de Extensão Universitária, que compreende a indissociabilidade dessas atividades.

Dentre as ornamentações do casarão destacadas pelas maquetes visuais, sobressaem os forros de estuque. Conforme Santos (2010), o estuque é uma argamassa empregada na construção ou no revestimento de paredes e tetos, permitindo acabamentos refinados por meio de pinturas ou relevos ornamentais. Nos ambientes internos, esses ornamentos estavam frequentemente associados à função dos cômodos e, por isso, eram concebidos de forma específica para cada espaço, atribuindo-lhes significado próprio e valor comunicativo.

Desde 2015, o Museu do Doce vem constituindo um acervo de recursos táteis e tangíveis para apoiar um público diverso na interpretação da edificação (BORDA, 2017; BRAGA, 2025). Com o avanço da tecnologia, esses recursos vêm sendo ampliados, priorizando alternativas que promovam maior autonomia dos visitantes na ausência de mediadores.

Nesse contexto, a presente pesquisa buscou integrar-se ao acervo multiformato voltado à representação e tradução da arquitetura do museu. Para isso, foram desenvolvidas maquetes tridimensionais dos ambientes, associadas a conteúdos sonoros acessados por meio de *QR Codes*. Considera-se o alerta de Israel (2012) de que o uso de tecnologias pode excluir visitantes pela falta de familiaridade, ampliando desigualdades sociais. No entanto, a autora acrescenta que o lúdico tem sido empregado como estratégia para democratizar o acesso ao conhecimento em museus interativos, princípio também adotado neste estudo.

2. METODOLOGIA

Os recursos foram desenvolvidos no âmbito de um processo formativo para a investigação, sobre o patrimônio cultural abordado, e para a apropriação de tecnologias avançadas de representação. Envolveu doze estudantes voluntários de primeiro ano do curso de Arquitetura e Urbanismo da UFPel. Organizados em

equipes, analisaram, descreveram e representaram cinco ambientes do Casarão 8: escritório, sala de música, sala de visitas, sala de jantar e quarto das meninas.

A formação contou com as seguintes etapas: a) reconhecimento do local de estudo (visitas guiadas ao Museu); b) leitura de referenciais teóricos (grupos de estudo); c) levantamento fotográfico e aplicação da técnica de fotogrametria (oficina formativa teórico-prática); d) estudo sobre os significados dos ornamentos (revisão bibliográfica e aplicação de técnicas de leitura de imagem com inteligência artificial); e) projeto e execução dos recursos expositivos; f) validação junto ao público do Museu. Estas etapas foram desenvolvidas entre os meses de dezembro de 2024 à agosto de 2025. Com encontros semanais de 2 horas, quando necessário. Neste trabalho são detalhadas as etapas “e” e “f”, diretamente relacionadas à produção e experimentação dos recursos.

A validação ocorreu durante a Semana do Patrimônio de Pelotas, nos dias 15, 16 e 17 de agosto de 2025. Esse momento constituiu uma oportunidade de diálogo direto com o público visitante, permitindo realizar a experimentação do recurso, identificar formas de apropriação por diferentes perfis de usuários e reafirmar o potencial da extensão universitária como espaço de aprendizagem compartilhada.

3. RELATOS E IMPACTOS GERADOS

O projeto e a execução dos recursos explorou, inicialmente, conhecimentos prévios dos estudantes envolvidos, junto à disciplina de Geometria Gráfica e Digital, de primeiro semestre formativo da FAUrb/UFPEl, como a geração de vistas ortográficas para a planificação da volumetria de cada cômodo. Envolveu o uso de ferramentas digitais vetoriais e o entendimento das relações espaciais possibilitaram o desenvolvimento das planificações com maior precisão e intencionalidade. Conceitos, como projeção ortogonal, simetria, escala, representação plana e tridimensional, foram aplicados, reforçando o aprendizado por meio da experimentação.

A Figura 1 registra o desenvolvimento das planificações dos cômodos do Casarão 8, realizadas por meio do *software AutoCAD* (Fig. 1A). Parte dos grupos utilizou os estuques vetorizados na elaboração das planificações (Fig. 1B), enquanto outros, que não dispunham desses vetores, recorreram à ortofoto obtida por meio do processo de fotogrametria (Fig. 1C), como no caso deste estudo.

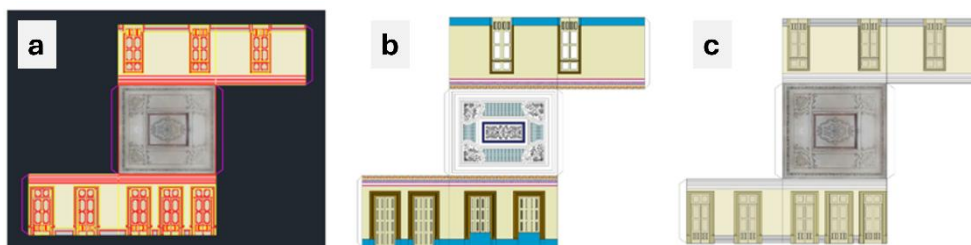


Figura 1: Planificação: (a) no AutoCAD; (b) da sala de música com o estuque vetorizado; (c) da sala de visitas com ortofoto do estuque. Fonte: autoras, 2025

Para a construção da maquete, o modelo planificado foi impresso em papel, na escala 1:100, recortado e montado. Como a intenção era que fosse manipulado, buscou-se maior durabilidade ao colocá-lo em uma caixa de acrílico transparente, produzida por corte a laser. Na base do modelo, inseriu-se um adesivo com a

impressão de um *QR Code*, que permitia o acesso a um conteúdo de audiodescrição do ambiente, preexistente junto ao acervo do Museu.

O recurso foi experimentado por um público diverso que visitou o Museu do Doce durante a Semana do Patrimônio. Nesse período, as autoras ficaram responsáveis pela mediação sobre a história e a arquitetura do ambiente, que, em sua função original como residência, desempenhava o papel de sala de visitas. Além da maquete que representava a sala, a exposição contemplava outros recursos, como jogos, com o objetivo de proporcionar uma interpretação lúdica do lugar. A Figura 2 ilustra momentos de interação dialógica entre os mediadores e os visitantes, evidenciando o uso desses recursos como ferramentas de apoio.



Figura 2: Registro das mediações. Fonte: autoras, 2025

Conforme relataram alguns participantes, o recurso revelou-se especialmente significativo pelo acesso às descrições referentes à iconografia dos elementos presentes no forro de estuque. Estes denunciam a função original do ambiente, neste caso da sala de visitas, com ornamentação que expressa vigilância e poder do proprietário para sediar festas e encontros políticos.

A Figura 3 apresenta um comparativo entre um modelo preexistente no Museu do Doce, concebido para interação em uma mesa tangível (monocromático e com a rugosidade do estuque decorativo no teto), e o modelo proposto neste estudo (com imagem colorida). Ambos facilitam o acesso à informação, por meios diferentes de interação. Nesse sentido, as representações em multiformatos possibilitam a inclusão de públicos diversos, sendo assim complementares. O fiducial do primeiro apenas informa a função do cômodo, o do segundo traz toda a audiodescrição do estuque. O da mesa tangível faz compreender a escala do casarão, enquanto este, a narrativa do estuque.

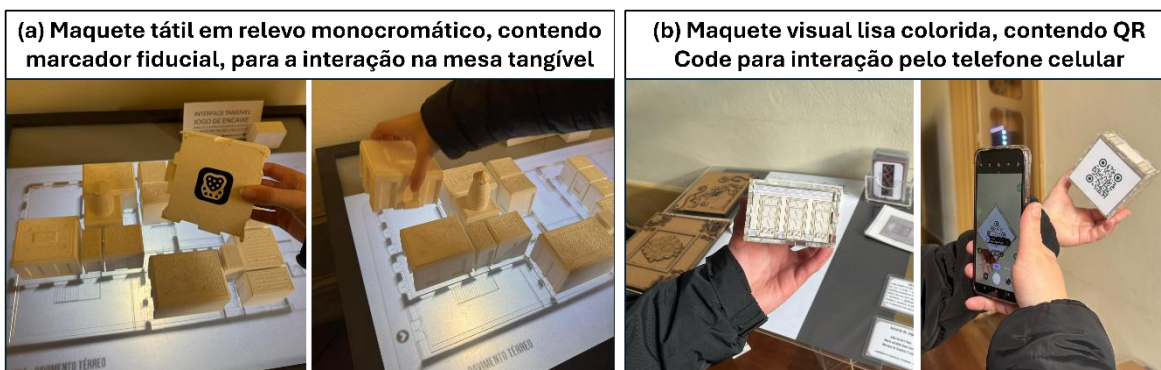


Figura 3: (a) Modelo tátil 3D e (b) modelo visual 3D da antiga sala de visitas.
Fonte: autoras, 2025

Embora a análise não seja quantitativa, observou-se que o público de maior idade teve mais interesse em acessar o conteúdo por meio do *QR Code* do que os visitantes mais jovens. Alguns optaram por fotografar o código para consultá-lo posteriormente. Outros demonstraram desconhecimento para o uso de maneira autônoma e solicitava auxílio aos mediadores. Essa dificuldade confirma o alerta de Israel (2012) sobre o risco de exclusão pela falta de familiaridade com tecnologias. Soma-se a isso o fato de que o acesso à internet do Museu depende da rede da universidade, restrita a seus membros, exigindo *internet* móvel do visitante. Apesar dessas limitações, reconhece-se a relevância dos *QR Codes* para promover autonomia, sobretudo na ausência de mediadores. Ressalta-se, porém, a importância de disponibilizar os conteúdos em multiformatos e com sinalização clara. Os recursos produzidos foram incorporados à expografia do Museu.

4. CONSIDERAÇÕES

A experiência desenvolvida mostrou que o recurso produzido associado a conteúdos sonoros amplia as possibilidades de mediação, articulando ensino, pesquisa e extensão em um mesmo processo formativo. A validação junto ao público evidenciou tanto o potencial dos recursos em promover leituras acessíveis da arquitetura e de seus ornamentos quanto os desafios relacionados ao uso de tecnologias digitais em contextos museais, especialmente diante das limitações de conectividade e de familiaridade de alguns visitantes. A incorporação do recurso ao acervo expográfico confirma sua relevância como estratégia complementar de interpretação do patrimônio, ao mesmo tempo em que aponta para a necessidade de diversificar formatos e garantir sinalizações claras para diferentes perfis de público.

Agradecimentos: à CAPES e ao CNPq pelas bolsas de estudo e aos estudantes que participaram deste estudo.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRAGA, K. C. **Uma interface tangível para promover a interpretação de um patrimônio cultural:** um estudo com o Museu do Doce, Pelotas/RS. Orientadora: Adriane Borda Almeida da Silva. 2024. 161 f. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2024.

BORDA, A. Tactile narratives about an architecture's ornaments. In: **SIGRADI 2017 – XXI Congreso de la Sociedad Iberoamericana de Gráfica Digital**, 2017, Concepción, Chile. Anais... Concepción: SIGraDi, 2017.

ISRAEL, K. P. Informação e tecnologia nos museus interativos do contemporâneo. **Biblioteca Latino-Americana de Cultura e Comunicação**, v. 1, n. 1, 2012.

SANTOS, C. A. A. et al. **Elementos funcionais e ornamentais da arquitetura eclética pelotense:** 1870-1931. Estuques. Artigo.