

MUSEUS E REALIDADE VIRTUAL: A VISITA 3D AOS MONUMENTOS DE BELÉM

Apresentação Oral

A ideia de construção do Museu Virtual dos Monumentos de Belém surgiu com o Projeto de Extensão Universitária Transcodificações Urbanas: Virtualização dos Monumentos de Belém. O Museu Virtual é um desdobramento das ações que iniciaram em 2010, resultando em uma exposição e na construção do site www.monumentosdebelelem.ufpa.br.

No segundo ano de execução, desenvolvido no ano de 2012, o Projeto prosseguiu com o trabalho de levantamento de informações, formação de banco de dados e a virtualização de quatorze monumentos de Belém. No terceiro ano de execução, desenvolvido no ano de 2013, o Projeto aprofundou o trabalho de virtualização e iniciou a construção de ambientes virtuais interativos com a modelagem 3D dos espaços e monumentos.

Nesta terceira etapa, que prossegue em 2014, o Projeto avançou na construção 3D e apresentou os primeiros ambientes que levarão à configuração de um Museu Virtual dos Monumentos de Belém. Para isso, lançou as visitas virtuais a cinco monumentos: República, Chafariz das Sereias, Coreto da Praça Batista Campos, Frei Caetano Brandão e Lauro Sodré.

O objetivo do projeto é consolidar um espaço de acesso à memória e ao patrimônio histórico, cultural e artístico paraense, por meio da pesquisa e da construção de ambientes interativos na internet. Será ampliado com o prosseguimento da pesquisa, para que estas informações sejam acessíveis à população, como ambiente de acesso, interação e compartilhamento de conhecimento.

Para alcançar os objetivos propostos foram utilizados os seguintes procedimentos metodológicos: pesquisa bibliográfica e documental; análise e sistematização de dados e enunciados; registro imagético; virtualização dos dados obtidos; construção de ambientes virtuais interativos, através da tecnologia da Realidade Virtual, modelagem do cenário, criação do ambiente 3D e a disponibilização na internet para a visita pública.

O advento da internet possibilitou aos museus mais um instrumento de comunicação e de interação com o público, inserido em um espaço aberto por meio da interconexão mundial das informações, da máquina e dos homens (LEVY, 1999, p.113). Nesse novo

cenário, o ciberespaço, os museus adquiriram uma nova tipologia, classificados como museus virtuais e configurados como uma coleção de objetos digitalizados, articulada logicamente e composta por diversos suportes que, por sua conectividade e seu caráter multiacessível, permite transcender os modos tradicionais de comunicação e de interação com o visitante (DESVALLÉES, MAIRESSE, 2013, p.75).

Caracterizados como desterritorializados, os museus virtuais se deslocam do espaço físico ou geográfico ordinário e da temporalidade do relógio e do calendário, entretanto, não são independentes do espaço-tempo de referência. A sincronização substitui a unidade de lugar, e a interconexão, a unidade de tempo. Mas nem por isso o virtual é imaginário (LEVY, 2011, p.21). O virtual é um imenso hipercorpo híbrido e mundializado (LEVY, 2011, p.31).

Os museus virtuais são classificados em três categorias: folheto eletrônico, cujo objetivo é a apresentação do museu e que funciona como uma ferramenta de marketing; museu no mundo virtual, que apresenta informações mais detalhadas sobre o seu acervo e os museus realmente interativos, onde são acrescentados elementos de interatividade, que envolvem o visitante. O museu na internet não perde suas características essenciais e pode adquirir novas facetas. Ou seja, os objetos do museu virtual não são necessariamente diferentes dos do museu físico, mas o complementam (HENRIQUES, 2007, p.248). As tecnologias digitais integram textos, imagens e sons no mesmo sistema, possibilitando a interação a partir de pontos múltiplos, no tempo escolhido (real ou atrasado) em uma rede global, em condições de acesso aberto (CASTELLS, 1999, p.414).

O Museu Virtual dos Monumentos de Belém, a ser criado com o avanço do projeto, é classificado na categoria de museu realmente interativo. Existirá somente na web, possuindo um acervo convertido e também criado digitalmente. A Realidade Virtual é uma interface avançada do usuário para acessar aplicações executadas no computador, proporcionando a visualização, movimentação e interação do usuário, em tempo real, em ambientes tridimensionais gerados por computador. (KIRNER, SISCOOTTO, 2007, p.7).

Do tradicional espaço físico, o museu se recriou no espaço virtual, aberto a recursos outros e não acessíveis nos antigos formatos. No ciberespaço, expande-se para um novo e mais amplo público, que pode acessá-lo em diferentes partes do planeta. Com o novo museu, virtual, é possível também interagir de forma mais dinâmica e ampliada, o que democratiza o acesso à informação em processo de circulação.

REFERÊNCIAS

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em rede**. Tradução: Roneide Venancio Majer. 8 ed. rev. amp. São Paulo: Paz e Terra, 1999. 574 p.

DESVALLÉES, André; MAIRESSE, François (ed.). **Conceitos-chave de Museologia**. Tradução e comentários de Bruno Brulon Soares e Marília Xavier Cury. São Paulo: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus: Pinacoteca do Estado de São Paulo: Secretaria de Estado da Cultura, 2013. 100 p.

HENRIQUES, R. M. N. Os museus e a internet: interação no ciberespaço. **Anais do Museu Histórico Nacional**, v. 39, p. 247-254, 2007.

KIRNER, Claudio; SISCOOTTO, Robson. Fundamentos de Realidade Virtual e Aumentada. p.2-21. In: **IX Simpósio de RV e RA**. Porto Alegre (RS): SBC, 2007. 292 p.

LEVY, Pierre. **O que é virtual?** Tradução de Paulo Neves. 2 ed. São Paulo: Editora 34, 2011. 157 p. (Coleção Trans).

_____. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999. 250 p. (Coleção Trans).