Tecnologia e Cultura: a interpretação do patrimônio cultural de Irati/PR por meio de recursos tecnológicos

Tecnología y Cultura: la interpretación del patrimonio cultural de Irati/PR por medio de recursos tecnológicos

Resumo: A intepretação patrimonial faz-se essencial para a valorização do patrimônio, e com o avanço da tecnologia aproveita-se da presença de diversos recursos tecnológicos para tal fim. Essa pesquisa visou elaborar um plano interpretativo com o uso de recursos tecnológicos para o patrimônio cultural edificado do município de Irati, sendo composto por cinco elementos: a Igreja Matriz Nossa Senhora da Luz, a Igreja São Miguel, a Paróquia Ucraniana Imaculado Coração de Maria, o Monumento Nossa Senhora das Graças e a Casa da Cultura. Para que fosse construído o plano interpretativo primeiramente houve uma pesquisa bibliográfica e documental, então analisou-se os dados obtidos e foram descritas três propostas, as quais finalmente resultaram em um plano. O embasamento teórico conta com os autores: Veverka (1994 apud CHO, 2005), Wicks (2015), Davies (2014), Caro, Luque e Zayas (2015), entre outros. Como resultado o plano conta com quatro tecnologias: o QR *code*, o aplicativo para dispositivos móveis, a realidade virtual de baixo custo e a inteligência artificial (IA). Com elaboração desse plano de interpretação e de sua implantação espera-se a valorização dos bens patrimoniais, bem como desenvolvimento do turismo no município de Irati.
Palavras-chave: patrimônio cultural edificado, interpretação patrimonial, recursos tecnológicos, Irati, plano interpretativo.

Resumen: La interpretación patrimonial es esencial para la valoración del patrimonio. Con el avance de la tecnología se aprovecha de los diferentes recursos para uso interpretativo. Esa investigación tuvo el objetivo de elaborar un plan interpretativo con el uso de recursos tecnológicos para el patrimonio cultural edificado del municipio de Irati (Paraná; Brasil): Iglesia Nossa Senhora da Luz; Iglesia São Miguel, Parroquia Imaculado Coração de Maria, Monumento Nossa Senhora das Graças y Casa da Cultura. Para tal elaboración del plan, se hizo una investigación bibliográfica y documental, a secuencia se han sido analizados los datos y descritas tres propuestas que finalmente se han convertido en el plan propiamente. La base teórica cuenta con: Veverka (1994 apud CHO, 2005), Wicks (2015), Davies (2014), Caro, Luque e Zayas (2015), principalmente. Como resultado, el plan presenta cuatro tecnologías: código QR, aplicación para dispositivos muebles, realidad virtual de bajo coste e inteligencia artificial. Con la elaboración de ese plan de interpretación y de su implantación posterior se espera una valoración de los bienes patrimoniales y el desarrollo del turismo en Irati.
Palabras clave: patrimonio cultural edificado, interpretación patrimonial, recursos tecnológicos, Irati Paraná Brasil, plan interpretativo.

Introdução

Uma antiga edificação muitas vezes é considerada como aquilo que parou ou estacionou no tempo, mas, às vezes, pouco se sabe o que ela vinha a ser na época em que foi construída. Não raro, pode apresentar fatos importantes, desde a idealização da obra, até chegar em seu estado atual. Demonstrando assim, que o antigo pode designar algo munido de história e com significado, podendo ser caracterizado como um bem patrimonial.

Assim, para fazer conhecer um patrimônio há necessidade de interpretá-lo, e interpretar é um processo que objetiva informar e sensibilizar, e que

acompanhado da revolução tecnológica, tem ganhado cada vez mais ferramentas e a exigência de mais criatividade para sua realização. Desse modo, faz-se necessário estar atento ao novo para poder transmitir notícias do que também é antigo. Além disso, deve-se prestar atenção não são só em ferramentas, mas em seus usuários que, não diferente, tem se modernizado na forma de pensar e agir.

Percebendo-se que o município de Irati – centro sul do Paraná – possui importante patrimônio, o qual poderia ser interpretado para sua valorização, e dessa maneira levar o conhecimento aos visitantes e aos moradores locais. Constatando-se a partir de observação preliminar à pesquisa, que a cidade não conta com nenhuma ferramenta que possa interpretar seus bens patrimoniais, nem mesmo os mecanismos mais comuns como placas e painéis. Também, atentou-se que há no mercado variados tipos de artifícios tecnológicos, que permitem a criação de conteúdo de áudio, foto e vídeo, com potencial para o uso interpretativo/educativo. Entende-se que seria possível um planejamento em relação à interpretação dos edifícios patrimoniais do local de estudo. Desta forma, o estudo teve como objetivo elaborar um plano interpretativo com possibilidade de inserção de diferentes recursos tecnológicos no patrimônio cultural edificado na cidade de Irati-PR.

Dessa maneira, o estudo justifica-se por se tratar de uma iniciativa que pretende demostrar que a utilização da tecnologia como recurso interpretativo pode descortinar facetas muitas vezes desconhecidas do grande público, além de valorizar as experiências turísticas de visitantes externos ao município de Irati e podendo ainda, servir de apoio a visitantes internos, tais como visitas escolares. Outro fato considerável é que com o prestígio dos bens, poderá haver também um aumento no número de visitantes, dessa maneira colaborando para o desenvolvimento econômico municipal e do turismo iratiense.

Assim sendo, destacam-se aqui algumas edificações patrimoniais patrimônios de Irati: a Casa da Cultura, um antigo casarão de madeira, que foi construído em 1919 por Arcélio Batista Teixeira, e ainda mantém intactas as características culturais de sua construção (PMI, 2015 apud REIS, 2016); a Igreja Nossa Senhora da Luz, a igreja matriz, localizada na região central do município

iratiense. Com mais de cem anos, reflete o histórico religioso do município (SENHORA DA LUZ, s/d); e o principal atrativo de Irati, a segunda maior imagem de Nossa Senhora das Graças no mundo com 22 metros de altura, popularmente conhecida como “Santa”, está localizada próxima a BR 277, a qual liga a cidade de Guarapuava a Curitiba (PMI, 2017).

Nesse sentido, para alcançar o objetivo proposto a metodologia, a pesquisa se caracterizou por ser de caráter descritiva, exploratória e de cunho qualitativo. Primeiramente foi realizado um estudo bibliográfico sobre a temática, essa se fez essencial para aprofundar o conhecimento sobre a área de estudo possibilitando um olhar crítico quanto ao tema, interpretação patrimonial. Nessa fase da pesquisa foi feito um levantamento de dados e informações através de fontes bibliográficas e documentais em: livros, internet, dissertações, teses, leis (nacional e municipal), normas regulamentares para o uso de placas em lugares públicos, entre outros documentos que abordam assuntos relacionados ao tema estudado, tais como patrimônio e novas tecnologias, interpretação patrimonial via aplicativos, vantagens e desvantagens do uso das novas tecnologias, entre outros. Complementado a fase da pesquisa, realizou-se um levantamento junto aos artigos e trabalhos científicos nas áreas de turismo, geografia, arquitetura e urbanismo, entre outros.

Junto à pesquisa bibliográfica foi realizada uma pesquisa documental, que teve como objetivo identificar os principais locais de interesse cultural e turístico da cidade de Irati e assim levantar dados que auxiliem na interpretação patrimonial; executando um estudo em documentos que ponderam sobre a temática de estudo, principalmente em instituições como: a Prefeitura Municipal de Irati e o Ministério do Turismo (Mtur). Alguns dos documentos analisados e utilizados para nortear o estudo, basicamente consistem no Inventário da Oferta Turística Municipal e um documento com dados gerais elaborado pela Assessoria de Comunicação da Prefeitura Municipal de Irati.

Esse ponto foi fundamental para concluir os objetivos descritos anteriormente e aprofundar o conhecimento do objeto de estudo e a temática desenvolvida pela proposta, bem como subsidiar com informações interpretativas os recursos tecnológicos. Tal momento se caracterizou pela

análise de documentos e registros oral, fotográfico e escrito que foram encontrados para formar um conjunto de dados a ser utilizado na elaboração do material e utilizado para compor as informações do plano interpretativo.

Esses dados foram analisados por meio do emparelhamento teórico prático, cruzando os dados encontrados pelas técnicas de coleta de dados descritas anteriormente. As teorias estudadas reuniram conteúdos para atingir o objetivo de formatação dos dados e serem utilizados para interpretação patrimonial de cada local. Essa pesquisa concentrou-se no estudo das possibilidades de interpretação lançando mão de tecnologias digitais, tais como: aplicativos, *QR code*, imagens em 360 graus, inteligência artificial, áudio guias, projeções, imagens 3D, realidade aumentada/virtual, etc.

1. Reflexões sobre o patrimônio cultural

A priori pode-se dizer que o patrimônio cultural é "[..] o acúmulo de bens tangíveis e intangíveis culturais de um povo, que lhe designa valor" (CARDOZO, 2012, p. 190). No entanto, ao voltar no tempo, exatamente no momento em que começou a perceber sua importância, o patrimônio apresenta-se como bem cultural elitizado, seu acesso e sua compreensão é limitada a apenas uma fatia da sociedade, defendendo que a cultura pertence a toda população (KNACK, 2007). Mediante a essa situação, Gonçalves (1988, p. 267 apud BARRETTO, 2002, p. 10) faz o seguinte aconselhamento:

> Assim como a identidade de um indivíduo ou de uma família pode ser definida pela posse de objetos que foram herdados e que permanece na família por várias gerações, também a identidade de toda uma nação pode ser definida pelos seus monumentos – aquele conjunto de bens culturais associados ao passado nacional. Esses bens constituem um tipo especial de propriedade: a eles se atribui a capacidade de evocar o passado e, desse modo, estabelecer uma ligação entre o passado, presente e futuro. Em outras palavras eles garantem a continuidade da nação no tempo.

Com o que foi dito, é notável a força do elo entre pessoas e dos bens produzidos, herdado ou futuramente deixado como herança. Embora, atualmente esse elo pode estar enfraquecendo, em razão da visão de que o

velho ficou ultrapassado e precisa passar por um processo de atualização, deve-se olhar para o que se é hoje, relacionando com o que pode se tornar no futuro.

A preservação patrimonial se apresenta como fundamental para que se possa perdurar na memória da sociedade que o envolve. Nesse sentido Öter (2011 apud ÇETINKAYA; ÖTER, 2015, p. 1404) faz alguns apontamentos que resumem o processo de valorização do patrimônio:

- Estudar, documentar, pesquisar e identificar;
- Salvaguardar, conservar e proteger;
- Restaurar, reabilitar, reparar e manter;
- Conceituar (desenvolver) estratégia plano gerencial para o patrimônio e executar;
- Gerir questões administrativas e financeiras;
- Interpretar e mediar;
- Comunicar;
- Comercializar.

A partir da valorização do bem patrimonial com o apoio e a sensibilização da população local e dos turistas/visitantes, cria-se uma barreira de proteção que vai contribuir diretamente na geração do respeito e do apreço por aquilo que não é apenas uma mera obra, mas sim parte da história de um povo. O patrimônio cultural passa a ser visto como uma memória coletiva construída com o objetivo de ser repassada às gerações futuras.

1.1 A interpretação do patrimônio cultural

De forma curta, a interpretação é um processo de informar e educar visitantes (MOSCARDO, 1998). Para aprofundar um pouco mais a seguir são descritas mais algumas definições de interpretação no quadro 1:

Quadro 1 – Algumas definições de interpretação para um melhor entendimento

Definição	Autor
Interpretação é o processo de explanação por pessoas do significado de um lugar ou objeto, através do olhar, então a diversão da visita é entender melhor o legado e o ambiente e, assim desenvolver um maior cuidado de atitudes relacionadas a conservação.	Sociedade para Interpretação do Patrimônio Britânico (SIPB, s/d).
Interpretação é uma atividade educacional com objetivos de revelar significados e relações por meio do uso de objetos originais, experiências pessoais e com mídias ilustrativas, mais do que simplesmente comunicar informações fatuais.	Tilden, 1977.

A ideia de interpretar é abrir a mente das pessoas então elas podem receber o interesse nos sinais que o mundo está constantemente enviando.	Edwards. 1979.
Interpretação é um esforço planejado para criar ao visitante um entendimento da história e significados de eventos, pessoas, e objetos os quais um lugar está associado.	Alderson e Low. 1985.

Fonte: MOSCARDO, 1998 adaptado pelos autores.

Diante desses conceitos, ressalta-se que interpretação é um método educativo com papel de – além trazer a sensibilidade aos visitantes e moradores locais – ajudar no resguardo dos patrimônios culturais. Para que a interpretação ocorra, existem basicamente duas formas, a guiada e a autoguiada. A primeira delas é representada pelos guias, ou seja, pessoas capacitadas na condução de visitantes a interpretar o espaço em que se encontram, de acordo com os objetivos sugeridos. Já na segunda, recorrem à exposição de painéis e placas interpretativas, sistemas de áudio e vídeo como aparelhos de mp3, *tablet*, *smartphone*, óculos 3D (VR – *Virtual Reality*), postos de escuta, desenhos e esculturas, por exemplo (FERREIRA; PIRES, 2007). Entretanto, cada uma das formas apresentadas possui suas especificidades, ou seja, dependendo do ambiente onde o patrimônio estiver inserido, isso diferirá o método interpretativo a ser aplicado.

1.2 A Interpretação Autoguiada como forma de atender ao Turista 2.0

Com relação a intepretação autoguiada é importante levar em consideração o avanço tecnológico, que possui relação direta com o comportamento dos visitantes, como por exemplo a necessidade que se tem hoje de estar conectado. Nesse sentido, a interpretação de maneira autoguiada acaba se destacando por utilizar recursos da *web* e assim satisfazer as exigências do novo tipo de visitante.

Esse novo turista, o 2.0, que surgiu após a era Fordista, trata-se de um tipo que valoriza mais aquilo que faz durante a viagem do que a própria viagem em si, caracterizando-se por uma busca constante de novas experiências, principalmente, relacionadas à natureza, à saúde e à cultura (ANTÓN; GONZALES, 2008 apud CARO; LUQUE; ZAYAS, 2015). O termo 2.0 está relacionado a evolução da internet *web* e dos computadores, isso relacionando

com o comportamento dos turistas/visitantes. O quadro 2 a seguir ilustra essa relação:

Quadro 2 – A evolução da web relacionada com novas possibilidades de interação entre os usuários

Usuário Leitor	**Web 2.0**	**Usuário Produtor de Informação**
Web 1.0 (1990-2003)		*Web 2.0 (2003)*
Leitura	Modo	Escrever e Contribuir
Página	Unidade Primária de Informação	Post/Registro
Estático	Estado das páginas	Dinâmico
Navegador Web	Se lê a informação através de...	Navegadores, RSS, qualquer sistema
Cliente Servidor	Arquitetura	Web Services (é Cliente Servidor)
Web Coders	Conteúdo criado por	Qualquer um
Geeks	Domínio de..	Mass Amatuerization

Fonte: Caro; Luque; Zayas (2015) adaptado pelos autores.

Fica claro nessa figura a diferença da nova web, a qual oferece uma maior gama de possibilidades e uma maior gama de público usuário, devido ao fato de que qualquer pessoa poder criar conteúdo, diferentemente de alguns anos atrás. Essa mudança no usuário também reflete no comportamento dos turistas/visitante que vem se tornando cada vez mais modernos.

Por estarem ligados a tecnologia e ocorrendo nesse caso uma evolução mútua, na qual as pessoas precisam evoluir para estarem aptas a usufruir das novas tecnologias que surgem a cada ano. Tem-se hoje um turista mais exigente, isto posto, com os meios de interpretação autoguiados esse turista pode às vezes se dar por satisfeito ou dependendo ficar insatisfeito esperando por mais.

Diante disso, recursos tradicionais como guias de mão, mapas físicos e painéis interpretativos (recursos personalizados) estão se tornando obsoletos, uma vez que o novo perfil supracitado de visitante/turista no mercado e novos recursos tecnológicos que surgem ano após ano. Assim sendo, a interpretação

guiada acaba se convertendo paulatinamente em uma interpretação guiada digital, fazendo uso da internet, da inteligência artificial, da realidade virtual e de dispositivos portáteis.

Em conformidade com Armsign (s/d), o uso da tecnologia para envio de mensagem interpretativa, se feita de modo criativo, pode resultar em uma melhor experiência para o visitante. Não diferente dos guias, as técnicas auto interpretativas precisam ser bem elaboradas, na intenção de evitar a transmissão de equívocos aos turistas, também uma monotonia e falta de dinâmica podem acarretar em uma experiência nada satisfatória.

Entretanto, notando-se que a tecnologia tem potencial para ser uma aliada como intérprete. Há a necessidade de se discorrer sobre alguns recursos tecnológicos, sendo aqueles que já vem a um bom tempo sendo utilizados para a atividade interpretativa e outros que estão se desenvolvendo. Porém, é importante deixar claro que a maioria desses recursos não foram criados como meios interpretativos (não-personalizados), mas que no decorrer do tempo observou-se um potencial e foi colocado em teste, após isso acabou servindo para um fim diferente do original. A seguir estão expostos os principais recursos, bem como algumas reflexões em torno deles:

- Aplicativos: ou *apps* são *softwares* desenvolvidos para dispositivos portáteis (*smartphones e tablets*) e televisões *smart* (*Smart TV*), muito similar aos computadores. Pois, no que se refere aos *smartphones* disponíveis atualmente, fazem quase tudo o que um computador (*desktop e notebook*) consegue fazer. No entanto, os dispositivos portáteis possuem uma vantagem em relação a portabilidade, já que são na maioria das vezes menor que um computador (WICKS, 2015).

Em 2013, o número de museus utilizando *apps* cresceu de 12 por cento para 39 por cento em relação a *Apple* e 36 por cento para *Android*. A razão da ampliação dos investimentos em aplicativos seriam as vantagens e benefícios dos dispositivos portáteis, além do fornecimento de conteúdo e da criação de vínculo com a experiência do visitante (ATKINSON, 2013 apud DAVIS, 2014).

Os aplicativos são os principais aliados aos dispositivos portáteis, pois antes de eles existirem, apenas ligações e mensagens de textos (torpedos) eram

as funções disponíveis. Porém, hoje os *apps* são em grande quantidade. Além disso, assim como os dispositivos portáteis evoluem com o passar do tempo, os aplicativos acabam acompanhando essa evolução e adquirem funções de acordo com cada nova tecnologia inventada. Então, os aplicativos, por serem uma parte dos *smartphones,* vão ter o objetivo de entreter o visitante, para que ele consiga obter informações utilizando recurso próprio, sem depender de outras pessoas, outras ferramentas ou mesmo depender de horário e de estar fisicamente em um determinado local.

- QR *code*: (*Quick Response Code*) é um código de barras 2D, o qual abrindo um aplicativo de leitor de código de barras, que trabalhará em conjunto com a câmera do *smartphone* ou *tablet*, após isso, o leitor interpretará o código e redirecionará o *gadget* a uma página, aplicativo ou qualquer outro conteúdo na internet (ROUSE, 2013).

O aumento do uso dessa tecnologia nos últimos dez anos tem resultado na proliferação em dispositivos móveis por meio dos leitores disponíveis para se baixar. Aproveitando-se dos *QR codes*, os museus são líder em seu uso no setor de patrimônios (DAVIS, 2014).

Essa tecnologia também está ligada aos dispositivos portáteis e vem sendo utilizada, tanto no comércio, quanto no turismo. No entanto, a principal utilidade seria a rapidez para acessar um *link.* Assim, sua utilização nos atrativos facilitaria na coleta de informações pelos usuários, visto que não há a necessidade de acessar os conteúdos na hora, eles podem ser armazenados e acessados em momento mais oportuno, se for o caso.

- Realidade Virtual/Aumentada: permite ao usuário ver o mundo real com objetos virtuais sobrepostos ou compósitos com o mundo real (ATTILA; EDIT, 2012). E um artifício que vem sendo usado para interpretação é o VR (*Virtual Reality*), também usado no cinema e em videogames. Trata-se de um óculos que mostra uma realidade 100 por cento virtual criada para divertir o usuário, mas também serve para mostrar o passado, sendo uma experiência interessante. Outras tecnologias semelhantes são o *Google Glass, Hololens* e *Oculus Rift* (PRADO, 2016).

As imagens 360°, também são utilizadas em conjunto com VR. Essas imagens permitem olhar ao redor em qualquer direção, a partir da posição inicial (TFI, s/d). As imagens 360 graus também funcionam sem o VR com a ferramenta *Street View,* utilizada pelo *Google Maps,* nesse caso o fim não é interpretativo, mas de georeferenciamento (NIELD, 2016).

A realidade virtual pode ser umas das mais interessantes formas interpretativas, e vem ganhando espaço em diferentes atrativos turísticos. Contudo, o custo alto dessa tecnologia não torna viável a maioria das pessoas (pessoa física ou jurídica) e também para quem possui um orçamento muito baixo para trabalhar com interpretação. Por mais divertida e inovadora, a realidade virtual ainda está em seu início, talvez com o tempo os preços decresçam e seu uso torne-se mais acessível.

- Inteligência Artificial: referente a esse recurso existe uma empresa americana chamada IBM (Comércio Internacional de Máquinas) que atua no Brasil. A empresa tem trabalhado com a IA nos últimos tempos. Em maio de 2017, inseriu *Watson* – uma pessoa virtual programada para dar respostas a várias perguntas – na Pinacoteca de São Paulo. Então, divulgou um vídeo demonstrando que com Watson a intepretação das obras e objetos seria mais dinâmica. Por meio de um *smartphone* e fone de ouvido as pessoas poderiam fazer perguntas em frente ao objeto observado e *Watson* as responderia na sequência. Uma das finalidades desse ato seria despertar nas crianças a vontade de conhecer museus, mas também despertar o público brasileiro em geral, devido a mais de setenta por cento dessa população nunca ter conhecido um museu (a própria empresa cita essa estatística no vídeo de divulgação). A IBM espera que com *Watson* a procura e o interesse por museus cresça mudando essa estatística (IBM, 2017).

Essa tecnologia seria uma ótima aliada caso disseminasse por todo o Brasil, já que não possui um valor tão alto quanto algumas das tecnologias anteriormente citadas. Não obstante, espera-se a cogitação da possibilidade de se empregar essa IA nos principais museus do Brasil.

2. O patrimônio cultural edificado de Irati

Baseados na hierarquização disponível no Inventário da Oferta Turística de Irati (PMI), encontrou-se cinco edificações patrimoniais que foram selecionadas para este trabalho a partir de sua maior nota. Sendo: a Igreja Matriz Nossa Senhora da Luz, a Igreja São Miguel, a Paróquia Ucraniana Imaculado Coração de Maria, o Monumento de Nossa Senhora das Graças e a Casa da Cultura. A seguir far-se-á descrição e análise dos dados coletados na forma de propostas.

2.1 Propostas para base do Plano Interpretativo

Proposta 1 – Igreja Matriz Nossa Senhora da Luz, Igreja São Miguel, Igreja Imaculado Coração de Maria – utilização do QR *code*:

IGREJA MATRIZ NOSSA SENHORA DA LUZ (figura 01)**:** conteúdo com imagens antigas retratando a sua construção, bem como textos (em português, inglês e espanhol) ou áudios (ou ambos) explicando o processo construtivo, principalmente com relação às torres, que diferentemente do que se imagina, foram levantadas após a base ficar pronta e pessoas distintas foram responsáveis por finalizar cada uma delas.

Figura 01 – Igreja Matriz Nossa Senhora da Luz
Fonte: acervo pessoal dos autores (2018)

IGREJA SÃO MIGUEL (figura 02): informações relatando a relação da obra com os imigrantes poloneses, através de textos e áudios com depoimentos de pessoas que tem conhecimento relativo aos acontecimentos que culminaram na

fundação da igreja. Em adicional, pela região onde se encontra a igreja contar com outros lugares que contam parte da história da cidade, sugere-se que esses dados também sejam incorporados ao QR *code*.

Figura 02 – Igreja São Miguel
Fonte: acervo pessoal dos autores (2018).

PARÓQUIA IMACULADO CORAÇÃO DE MARIA (figura 03): por ser a única igreja do rito ucraniano e desse ser uma característica singular no município, poderia ser levando em consideração e explorado por meio textos (em português, inglês e espanhol) e áudios explicativos sobre as características principais do rito. Além disso, caberia explicar os detalhes da arquitetura (não há necessidade de muitas imagens), assim como a história que envolve o desejo das comunidades ucranianas (do meio rural e de cidades vizinhas) em edificar uma igreja para unificar os devotos.

Figura 03 – Paróquia Ucraniana Imaculado Coração de Maria
Fonte: acervo pessoal dos autores (2018)

Proposta 2 – Monumento Nossa Senhora das Graças – a criação de um aplicativo com o *Google Cardboard* (Realidade virtual de baixo custo):

MONUMENTO NOSSA SENHORA DAS GRAÇAS (figura 04): a criação de um aplicativo compatível com o *Google Cardboard*, no qual o usuário possa conhecer o patrimônio e interagir com ele. Como fazer isso:

PRIMEIRO PASSO: reunir o máximo de dados referentes ao monumento;

SEGUNDO PASSO: enviar esses dados juntamente com a ideia a um profissional no desenvolvimento de aplicações para *smartphones*;

TERCEIRO PASSO: de posse de todos os dados, pode ser desenvolvido um jogo/aplicativo tratando por exemplo, da recolocação das mãos da obra na forma correta. Basicamente, com os óculos colocados, abre-se o aplicativo onde poderão ser escolhidas as opções de texto ou áudio (ambos disponíveis na língua portuguesa, inglesa e espanhola) contando a história da obra. Já com os óculos postos, após ouvir ou ler a história, inicia-se o jogo, onde o visitante se deparará com uma imagem virtual do monumento sem braços, assim por meio do movimento da cabeça (com os óculos) começa o desafio, que é colocar as mãos da Santa na posição certa;

QUARTO PASSO: para obter a aplicação indica-se o QR *code* a essa funcionalidade, o qual também irá explicar o passo a passo como utilizá-lo. O QR *code* deve ser exposto tanto em folhetos nos estabelecimentos comerciais da cidade, quanto no próprio atrativo;

QUINTO PASSO: a experiência pode ser comercializada para os visitantes, nesse caso a venda dos óculos ou até mesmo o material para sua elaboração. Para visitantes que não estejam de posse de um dispositivo móvel deverá haver a disponibilidade de aluguel ou os visitantes podem compartilhar uns com os outros.

Figura 04 – Monumento Nossa Senhora das Graças
Fonte: acervo pessoal dos autores (2018).

Proposta 3 – A Casa da Cultura – Aplicativo Instituto Cultural *Google* e Inteligência Artificial (IA):

CASA DA CULTURA (figura 05)**:** com o patrimônio restaurado, a primeira atitude a se fazer é reunir o maior número de informações, sendo imagens antigas, objetos que se encontravam em seus cômodos e depoimentos de pessoas que conheceram o interior da casa na época em que era pertencente à família Gomes. De posse desses dados pode ser reconstituído o momento em que o imóvel era uma estrutura familiar. Para causar mais realismo, devem ser colocados todos os móveis e objetos – idênticos ou similares – nos respectivos locais apontados pela coleta de dados. Depois dessa etapa, abre-se a possibilidade da inscrição do patrimônio no Instituto Cultural *Google*, e então se não houver empecilhos, disponibilizar a interpretação por meio do aplicativo *Google Arts & Culture*.

Já para a visita no local seria interessante, para uma maior interatividade, a disposição de *smartphones* (e fones de ouvido) com um aplicativo desenvolvido pela IA (sistema cognitivo) *Watson*, da mesma forma que acontece na Pinacoteca de São Paulo. Porém, como todas as ações necessárias demandam um investimento significativamente alto, considera-se a utilização da IA como opcional, somente no caso de despertar interesse de investidores terceiros.

Figura 05 – Casa da Cultura
Fonte: acervo pessoal dos autores (2018).

2.2 O Plano Interpretativo para o patrimônio cultural edificado de Irati

Com a análise dos dados criou-se o quadro 3, que é um plano interpretativo baseado nas variáveis apontadas por Veverka (1994 apud CHO, 2005):

Quadro 3 – Plano interpretativo para os patrimônios edificados de Irati

Variáveis para o plano interpretativo	Atribuições aos patrimônios
O como relatar a temática aos visitantes	**Proposta 1:** com o auxílio da ferramenta QR *code;* **Proposta 2:** por intermédio de um aplicativo para dispositivos portáteis e dos óculos *Google Cardboard;* **Proposta 3:** por interseção do Instituto Cultural *Google* e optativamente pela IA da empresa IBM.
Os objetivos que acompanham a interpretação	**Proposta 1:** aproximar a comunidade local e os turistas (e visitantes) da história do município, bem como a importância dos povos eslavos no desenvolvimento econômico e social; **Proposta 2:** apresentar uma nova perspectiva sobre o monumento sem confrontar com a religiosidade, demonstrando a intepretação como uma atividade de entretenimento (interatividade); **Proposta 3:** a sensibilização da comunidade local, visitantes e turistas acerca da preservação do patrimônio e de sua importância para a cidade.

Recursos a serem utilizados, tema e subtema	**Proposta 1:** cultura polonesa, cultura ucraniana e história do município; **Proposta 2:** cultura, arte e entretenimento; **Proposta 3:** história do município e arquitetura.
A apresentação do programa interpretativo	Se dá mediante ao resultado da soma das três propostas referentes aos objetos dessa pesquisa.
Os custos (tempo, recursos, pessoas) da implementação de aspectos do plano	**Proposta 1:** coleta de dados para serem inseridos em nova página na *web* ou a atualização das páginas já existentes. Geração do QR *code* pelo *site*: https://br.qr-code-generator.com/. Confecção de placa para impressão/colagem do código ou placa com suporte. O tempo total para execução dos procedimentos é de quatro a seis meses. **Proposta 2:** a elaboração de um documento detalhado contendo dados sobre o monumento e a ideia do funcionamento do aplicativo, para então, ser entregue a um profissional no desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis. A compra de dez óculos *Google* Cardboard ou de peças necessárias para sua elaboração, e um *smartphone* com giroscópio. Estima-se um período de seis meses para o desenvolvimento do aplicativo. **Proposta 3:** é necessário o término da obra de restauração em um prazo de seis a oito meses. Enquanto isso, reúne-se informações referente ao antigo funcionamento da edificação. E após a reforma, a compra ou aquisição de objetos para serem inseridos no interior/exterior do imóvel. Por fim. a inscrição no Instituto Cultural *Google*, através da página: https://services.google.com/fb/forms/cisignup/. - A conclusão completa dessa etapa ocorre em curto prazo, de 12 a 15 meses. Para que isso aconteça, são necessárias equipes trabalhando em cada proposta específica. Além disso, não existe sinal de internet gratuito nos locais e isso é primordial para que o plano funcione. O sinal deve estar disponível até se iniciarem os primeiros testes.
Como serão avaliadas as partes do plano para os objetivos serem alcançados	Para a avaliação será montado um grupo de pessoas distintas, moradores locais, professores e profissionais de turismo. Serão feitas reuniões a cada passo do plano, como por exemplo, na análise de textos, áudios, vídeos e fotos; primeiros testes com o aplicativo.

Fonte: elaborado pelo autor com base em Veverka (1994, apud CHO, 2005).

Considerações finais

Discutiu-se a respeito de uma evolução na forma de se pensar a respeito da interpretação de um bem patrimonial, bem como a possível contribuição da tecnologia. Desse modo, elaborou-se um plano interpretativo visando uma maior valorização ao patrimônio cultural edificado do município de Irati. A pesquisa demonstrou soluções interpretativas com base na visão dos autores, mas nada impede que hajam outros usos de tecnologias que aqui não foram apresentadas. O importante é deixar claro que existem variadas opções, bastando apenas o esforço criativo em visualizar o presente cenário e pensar de que forma o antigo poderia se fazer presente no moderno.

Sem embargo, a colocação do plano em prática irá trazer ao munícipio uma contribuição, seja pela valorização dos bens ou no desenvolvimento econômico-social, mas sobretudo o crescimento do turismo iratiense. Acredita-se que com o trabalho da comunidade local e dos outros envolvidos que foram citados no plano interpretativo, a chance da eficiência das ações seja assegurada. No entanto, o fator social vai ser fundamental para que àqueles que prezam pelo bem dos patrimônios culturais edificados de Irati, pois obrigatoriamente necessita-se da união entre essas pessoas, para que assim os bens possam sobreviver nessa era de supervalorização do moderno e desvalorização do clássico.

Conclui-se que o patrimônio cultural edificado se refere a algo além de uma simples obra de arte, mas algo vivido, cheio de história de uma sociedade e seu culturalismo. Opina-se que interpretar os bens patrimoniais é uma tarefa árdua e a tecnologia está aí para cooperar e tentar facilitar, mesmo que brandamente. Também, entende-se claramente que modernizar não significa literalmente derrubar e construir alguma coisa nova, mas aplicar um novo uso se utilizando de ferramentas recentes.

Referências

ARMSIGN. S/d. **Digital Interpretation**. Disponível em: <https://www.armsign.com.au/portfolio-case/digital-interpretation/>. Acesso em: 15 nov. 2017.

ATTILA, K., EDIT, B. **Beyond Reality - The Possibilities of Augmented Reality in Cultural and Heritage Tourism**. Artigo apresentado na 2° Conferência Internacional de Turismo e Administração de Esportes. 6 p. Dez. 2012.

BARRETTO, M. **Turismo e Legado Cultural**. 3 ed. São Paulo: Papirus, 2002.

CARDOZO, P. F. A Interpretação do Patrimônio Histórico Romano na cidade de Mainz, Renânia-Palatinado (Alemanha). **Pasos**. Vol. 10, n 1, pg. 661-670. Universidade Federal do Paraná, 2012.

CARO, J.L.; LUQUE, Ana; ZAYAS, B. Nuevas tecnologías para la interpretación y promoción de los recursos turísticos culturales. **Pasos**. San Cristóbal de la Laguna – Espanha, vol. 13, n. 4, p. 931-945, jul. 2015.

ÇETINKAYA, M. Y; ÖTER, Z. Sustainable valorization of cultural heritage via tour guides: Turkish case of Ephesus ancient city. **Pasos**. Vol. 6, n. 6, p. 1401-1412. Izmir Katip Celebi University, 2015.

CHO, K. J**. Devolping an interpretative planning model for a national park system**: A stakeholder-based needs assessment study for Korea. 2005. 404 f. Dissertation for the Degree Doctor of Philosophy in The Graduate School of The Ohio State University. 2005.

DAVIES, J. **On-site digital heritage interpretation: current uses and future possibilities at world heritage sites**. 2014. 90 f. Tese (MA in International Cultural Heritage Management) – Department of Archaeology, Durham University, Durham. 2014.

FERREIRA, M.A.T.; PIRES, F.M. Percepções Sobre A Interpretação do Patrimônio Edificado Em Tiradentes. **Revista Eletrônica de Turismo Cultural**. 2 sem. Universidade de São Paulo, 2007.

IBM, International Business Machines. 2017. **IBM e Pinacoteca de São Paulo treinam IBM Watson para conversar com público sobre obras de arte**. Disponível em: <https://www-03.ibm.com/press/br/pt/pressrelease/52020.wss>. Acesso em: 14 nov. 2017.

IRATI, Paraná. In: **ENCICLOPÉDIA dos municípios brasileiros**. Rio de Janeiro: IBGE, 1959. v. 31. p. 257-261. Disponível em: <http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv27295_31.pdf>. Acesso em: 18 abr. 2018.

MOORTHEESWARI, S. K. **Telling stories with museum objects – Reflection on Interpretation**. Deputy Superintending Archaeologist. Fort Museum, Archaeological Survey of India. Fort St. George, Chennai, s/d.

MOSCARDO, G. Interpretation and Sustainable Tourism:Functions, examples and principles. **The Journal of Tourism and Studies**. Vol. 14, n. 1, mai. 2003.

NIELD, D. **How to shoot 360-degree photos with your smartphone**.2016. Disponível em: < http://fieldguide.gizmodo.com/how-to-shoot-360-degree-photos-with-your-smartphone-1783077083>. Acesso em: 18 set. 2017.

PMI, Prefeitura Municipal de Irati. **Histórico**. 2017. Disponível em:< http://irati.pr.gov.br/pagina/78_Historico.html>. Acesso em: 18 abr. 2017.

PRADO, J. 2016. **As mil e uma utilidades da realidade virtual e aumentada.** Disponível em: < https://tecnoblog.net/195283/realidade-virtual-aumentada-aplicacao-diferenca-futuro/>. Acesso em: 16 nov. 2017.

REIS, D. G. dos. **A importância da restauração e da interpretação patrimonial para a valorização de edifícios históricos:** a Casa Sede da Fazenda Florestal e a Casa da Cultura de Irati-PR. 2016. 74 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Turismo). Universidade Estadual do Centro-Oeste, Irati, 2016.

ROUSE, M. **QR code (quick response code)**. 2013. Disponível em: < http://whatis.techtarget.com/definition/QR-code-quick-response-code>. Acesso em: 11 set. 2017.

SENHORA DA LUZ IRATI. S/d. **História**. Disponível em: <http://www.senhoradaluzirati.com.br/historia>. Acesso em: 28 mar. 2018.

TFI, The Franklin Institute. S/d. **Virtual Reality At The Museum.** Disponível em: <https://www.fi.edu/VR-at-the-museum>. Acesso em: 16 nov. 2017.

WICKS, S. P. **The Value of Mobile Phone Applications in Heritage Interpretation**. 2015. 195 f. Tese (Masters by Research in Cultural Heritage) – Ironbridge International Institute for Cultural Heritage, University of Birmingham, Birmingham, 2015.