

QUADRA DE LOS TRAPICHES VIRTUALES: INTERACTIVIDAD Y CONECTIVIDAD

Prof. Dra. Carla Maria Furuno Rimkus

NAU - Núcleo de Arquitectura y Urbanismo de la Universidade Federal de Sergipe

INTRODUCCIÓN

La cultura contemporánea fuertemente marcada por las tecnologías digitales nos permite vivenciar una época de aceleración en la producción, disseminación y consumo de información, provocando un cambio radical en la naturaleza de las relaciones de los hombres con la tecnología y entre sí. En ese nuevo contexto socio-técnico llamado de varias maneras como “sociedad del conocimiento”¹, “sociedad informática”², “cibercultura”³, “era digital”⁴, “sociedad en red”⁵, “sociedad de la información” (CMSI1), vivimos la consolidación de la computadora en línea no hay prevalencia de los medios de comunicación de masa basados en la lógica de la transmisión y en el control del polo de la emisión.⁶

Dentro de ese panorama que se presenta, pretendemos enfocar aquí la cuestión del patrimonio arquitectónico en un ámbito virtual que ofrezca inmersión, operatividad e interactividad.

Tradicionalmente, la noción de patrimonio es orientada por la lógica de conservación de un conjunto de bienes culturales materiales y no materiales, sin embargo con los avances tecnológicos, no sólo la preocupación con la conservación encamina la difusión de conocimientos de ese patrimonio, sino el proceso de su digitalización y la accesibilidad que garantizan el mantenimiento de la transmisión de informaciones.

En el uso de las TICs, cuanto mayor es el número de accesos a esas informaciones digitalizadas, mayor es el número de links asociados a ellas, más consolidadas y democratizadas esas informaciones van a permanecer diferentemente del acumulo de documentos en archivos en las instituciones públicas cuyo acceso a los originales es restringido por razones de protección a estos documentos. La introducción de la tecnología digital para la conservación del patrimonio impactó la propia noción de preservación y divulgación del patrimonio.

En este contexto, se hace imprescindible definir una estrategia de acción para trabajar en el entorno virtual, a través de la planificación, respetando las peculiaridades de los factores específicos de la cuestión del patrimonio y subsidiando las etapas del proceso de distribución de esas informaciones utilizando las TICs.

Esas nuevas posibilidades tecnológicas que se presentan implican un conocimiento de las necesidades, de las características socio-culturales y de las potencialidades intelectuales

¹ Drucker, 1994

² Shaff, 1995

³ Lévy, 1999; Lemos 2002

⁴ Santaella, 2001

⁵ Castells, 1999 e2003

⁶ Edmea Santos,2009

de los que tendrán acceso a las informaciones relativas al patrimonio, para subvencionar el establecimiento de metas, objetivos y procedimientos metodológicos más adecuados.

Este artículo presenta los resultados parciales de una encuesta donde identificamos las potencialidades tecnológicas aplicadas al patrimonio, con el objetivo de formular directrices para procedimientos metodológicos aplicables al patrimonio cultural de la ciudad de Laranjeiras. Es una investigación que está en curso en el Núcleo de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Federal de Sergipe.

“El Trapiche” histórico en un contexto hipermediático

La Quadra de los Trapiches, es compuesta por siete edificaciones construidas a lo largo del Río Cotinguiba Trapiche Santo Antonio, Antigua Exatoría, Desván (edificio de dos pisos) 117, Caserón 159, ruinas al lado del Caserón 159 y ruinas en frente del mercado. Se trata del más importante conjunto arquitectónico del sitio histórico urbano de la ciudad de Laranjeiras, territorio de la gran Aracaju, la segunda ciudad más antigua de Sergipe, fundada en 1605, a la orilla del Río Cotinguiba, que se convirtió en una de las principales ciudades comerciales de *Sergipe del Rey*, obteniendo de la producción de caña de azúcar su principal fuente de ingresos, lo que proporcionó una época dorada en la economía de la ciudad, que puede ser percibida aún hoy en el fuerte estilo barroco presente en su arquitectura, fruto de la riqueza de su pasado.

Objetivamos transponer esa narrativa histórica con recursos tecnológicos de modelado geométrico asociados a walkthroughs, imagen, video y sonido que serán colocados en internet en un sistema de colaboración de varios autores a través de una plataforma de generación de contenido en el cual podemos disfrutar de la interactividad en línea, deparándonos de esta manera con una situación comunicacional totalmente nueva, que nunca antes había sido proporcionada por sus medios habituales de transmisión (radio, impreso y televisión).

Interactividad y Conectividad

En la cultura contemporánea la interactividad y la conectividad manifestada en las prácticas comunicacionales a través de la utilización del correo electrónico, de los sitios de redes sociales, de los blogs, del videolog, del periodismo en línea, de Wikipedia, de Youtube, del MSN Messenger, del Orkut, de los chats, etc. sustituyeron el individualismo y la homogeneidad de los medios de comunicación delante de la posibilidad de conectar comunidades virtuales en el mundo entero, con los más diversos intereses, lo que permite distribuir una pluralidad de informaciones ya que el polo que envía esas informaciones es abierto, y de esa manera cada sujeto puede cambiar, agregar y enviar informaciones. En esta encuesta tenemos la intención de crear un ambiente de colaboración centrando en la Quadra de los Trapiches, donde articularemos los conocimientos de las áreas de conocimiento en el campus de Laranjeiras: Arquitectura y Urbanismo, Museología, Arqueología, Teatro y Danza, con la posibilidad de crear, recrear y manipular informaciones, en ventanas móviles, plásticas y abiertas a las múltiples conexiones en todo el mundo.

Guimarães comenta que la Internet, además de constituirse en un artefacto tecnológico innovador, estableció un nuevo espacio y tiempo de interacción social, dentro de los cuales surgen formas nuevas y distintas de sociabilidad. Estas, no son homogéneas, ni con respecto a la propia internet, ni tampoco a lo que se refiere a sus relaciones con el mundo “real”.

Según Lemos⁷ las computadoras en red parecen ir en la dirección opuesta a la de la cultura impresa, estando más próximas del tribalismo anterior a la escrita y a la prensa. Podemos decir que la dinámica social actual del ciberespacio no es nada más que ese deseo de conexión realizándose de forma planetaria. Él es la transformación de la PC (computadora personal), desconectada, austera, hecha para un individuo racional y objetivo, en una CC (Computadora Colectiva), las computadoras en red. Así, la combinación de una tecnología retribalizante (el ciberespacio) con la sociedad contemporánea va a producir la cibercultura predicha por *McLuhan*.

Metodología

En este proyecto buscamos realizar una práctica sustentable de los recursos de la ciudad de Laranjeiras, dueña de un patrimonio cultural de incalculable valor histórico y así estructuramos una metodología que considerase una actividad dedicada a preservar y difundir el conocimiento de ese patrimonio.

El proyecto prevé las siguientes etapas:

1. Encuesta historiográfica del conjunto arquitectónico de la Quadra de los Trapiches.
2. Encuesta fotográfica
3. Elaboración del material Arquitectónico: Basándose en diseños técnicos y fotografías produciremos la maqueta electrónica de la Quadra de los Trapiches y después de definir los planes de trabajo, serán elaborados los walkthroughs. Para “modelar” y “renderizar” la maqueta y hacer el tratamiento de las imágenes utilizaremos los siguientes programas: 3d Studio, Adobe Premiere, After Effects e Photoshop.
4. Elaboración de un sitio web donde estarán disponibles los materiales producidos asociados a recursos de imagen, video y sonido. En este ítem vamos a utilizar el programa Flash y para la edición de sonido utilizaremos el programa Sound Forge.

REFLEXIONES FINALES

Hasta el momento pudimos comprobar:

- Hay un gran aumento de productividad con el uso de la tecnología en la configuración de la colección digital del patrimonio.
- La construcción del espacio virtual ayuda a estimular el análisis crítico en los procesos de conservación e intervención de contextos históricos arquitectónicos y urbanísticos.
- Una gran evolución de la interactividad y de la conectividad que puede ser observada a lo largo de los años.
- Reducción en el costo de realizaciones de actividades de grupo y posibilidad de realizar ciertos tipos de tareas en grupo que serían imposibles sin la conectividad posibilitada por el apoyo informático.
- La utilización de las TICs es un desafío en la tarea de modificar y diversificar las relaciones humanas, posibilitando la interactividad.
- La metodología presentada en este proyecto para sistematizar el proceso de registro digital del patrimonio demuestra la importancia del factor humano para alcanzar los objetivos propuestos con conciencia crítica, en el proceso de

⁷ Lemos, op. cit., p. 71

construcción del conocimiento, fomentando la conciencia de valores culturales que es propia de los humanos.

- La transición de la lógica de la distribución de informaciones que suponía la mera transmisión de informaciones de la televisión para la lógica de la comunicación de la computadora conectada a la internet, que supone interactividad y conectividad provoca cambios positivos en la cuestión de la divulgación y de la preservación del patrimonio con bajo costo de implantación.

BIBLIOGRAFÍA

GUIMARÃES Jr., Mário José Lopes. *A Cibercultura e o Surgimento de Novas Formas de Sociabilidade*. Disponível em <http://www.cfh.ufsc.br/~guima/ciber.htm> .(Acesso em 05 de setembro de 2010)

MELLO, Janaina Cardoso de. *A Universidade é o Monstro! A restauração patrimonial do Quarteirão dos Trapiches em Laranjeiras – Sergipe*. In: Anais Eletrônicos da VIII REUNIÃO DE ANTROPOLOGIA DEL MERCOSUR (RAM).

Buenos Aires, Argentina (29 de septiembre al 2 de octubre de 2009) In:

<http://www.ram2009.unsam.edu.ar/paginas/GT15.html> (acesso em: 10 de agosto de 2010)

PARAISO, R.C. 2005. *A Construção de narrativas do patrimônio urbano em hiperdocumentos*. In: Sigradi 2005/Anais do IX CONGRESO IBERO AMERICANO DE GRAFICA DIGITAL, 2005. Anais. Lima, Peru. p. 623-627.

Patrimônios arquitetônicos que lecionam. Disponível em:

<<http://www.cultura.gov.br/site/2009/06/18/patrimonios-arquitetonicos-que-lecionam/>>. Acesso em 29.junho.2010.

RIMKUS, Carla Maria Furuno et SILVA, Rita Maia da. *Laranjeiras e a utilização da tecnologia da informação e comunicação na educação patrimonial: uma experiência cultural*. In Sigradi 2009/Anais do XIII CONGRESO IBERO AMERICANO DE GRAFICA DIGITAL, 2009. São Paulo, Brasil. P. 623-627.

SILVA, Eder Donizeti da; NOGUEIRA, Adriana Dantas. Lançando um olhar sobre o patrimônio arquitetônico de Laranjeiras In: NUNES, Verônica Maria Meneses; NOGUEIRA, Adriana Dantas (Orgs.). *O despertar do conhecimento na colina azulada. A Universidade Federal de Sergipe em Laranjeiras*. Vol. 1. 2ª Ed. São Cristóvão: EDUFS, 2009