

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE
CAMPUS DE IRATI
SETOR DE SOCIAIS E APLICADAS
DEPARTAMENTO DE TURISMO

LUIZ VÁGNER BELO

**TECNOLOGIA E CULTURA: a interpretação do patrimônio cultural de Irati (PR)
por meio de recursos tecnológicos**

IRATI
2018

LUIZ VÁGNER BELO

**TECNOLOGIA E CULTURA: a interpretação do patrimônio cultural de Irati (PR)
por meio de recursos tecnológicos**

Monografia apresentada ao Curso de Turismo da Universidade Estadual do Centro-Oeste – UNICENTRO, *Campus* de Irati-PR, como requisito parcial para obtenção de grau de Bacharel em Turismo.

Orientadora: Profa. Dra. Poliana Fabíula Cardozo.

Ao Curso de Turismo e ao município de Irati.

AGRADECIMENTOS

Aos meus colegas de turma que me deram suporte nesses 4 anos.

A todos os professores do Departamento de Turismo.

A minha orientadora, professora Poliana.

E aos demais colegas e professores que conheci durante a jornada.

Meu sincero obrigado.

“O patrimônio é o legado que recebemos do passado, vivemos no presente e transmitimos às futuras gerações. Nosso patrimônio cultural e natural é fonte insubstituível de vida e inspiração, nossa pedra de toque, nosso ponto de referência, nossa identidade.” (UNESCO)

RESUMO

A interpretação 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 selecionado seis elementos: a Estação Ferroviária, 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. E em paralelo ao plano foi criado um aplicativo denominado Irati Cultural, na intenção de demonstrar de fato uma forma de interpretar o patrimônio em questão. O embasamento teórico conta com os autores: Veverka (1994 *et 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, além do aplicativo Irati Cultural, 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): Estación Ferroviaria, Igreja Nossa Senhora da Luz; Igreja 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. Y en paralelo al plan se creó una aplicación llamada Irati Cultural, con la intención de demostrar de hecho una forma de interpretar el patrimonio en cuestión. 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 móviles, realidad virtual de bajo coste e inteligencia artificial. Con la elaboración de ese plan de interpretación, su implantación posterior y con la aplicación Irati Cultural 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.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Visitante/Turista 2.0.....	28
Figura 2 - Os seis elementos básicos para o modelo de plano interpretativo.....	34
Figura 3 - O nascimento de Irati em 1906	39
Figura 4 - Irati 2018.....	52
Figura 5 - A Estação Ferroviária de Iraty no ano de 1900.....	75
Figura 6 - A Estação Ferroviária em 2018.....	42
Figura 7 - Relação de distância entre as paróquias Nossa Senhora da Luz e São Miguel	44
Figura 8 - Igreja Matriz Nossa Senhora da Luz.....	45
Figura 9 - Imagem Primitiva Original de Nossa Senhora da Luz.....	45
Figura 10 - A Igreja São Miguel.....	47
Figura 11 - Igreja Imaculado Coração de Maria	48
Figura 12 - Monumento Nossa Senhora das Graças de Irati.....	50
Figura 13 - A Casa da Cultura.....	52
Figura 14 - Audio Trails NFC usage.....	54
Figura 15 - Estátua de Sherlock Holmes em Londres.....	55
Figura 16 - Catedral de Jaro em Iloilo nas Filipinas	56
Figura 17 - QR Code no Arpoador (RJ).....	57
Figura 18 - QR Code na madeira	57
Figura 19 - <i>Google Cardboard</i> composto de papelão.....	61
Figura 20 - Outros modelos compatíveis com o <i>Google Cardboard</i>	61
Figura 21 - O uso de <i>Watson</i> em aplicativo na Pinacoteca de São Paulo	77
Figura 22 - O aplicativo <i>Google Arts & Culture</i>	65
Figura 23 - Placa de reforma da Casa da Cultura.....	66
Figura 24 - Tela inicial do aplicativo Irati Cultura.....	71
Figura 25 - Ao clicar em textos por exemplo.....	72

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Algumas definições de interpretação para um melhor entendimento.....	22
Quadro 2 - Os sete princípios apontados por ICOMOS (2004) para interpretação patrimonial.....	24
Quadro 3 - Aspectos positivos e negativos na interpretação de forma guiada e autoguiada	26
Quadro 4 - A evolução da web relacionada com novas possibilidades de interação entre os usuários.....	27
Quadro 5 - Recursos tecnológicos como intérpretes autoguiados	29
Quadro 6 - Relação entre os atrativos culturais de Irati e as tecnologias a serem implementadas	53
Quadro 7 - Plano interpretativo para os patrimônios edificados de Irati	68
Quadro 8 - Prazos para a execução das ações do plano interpretativo de Irati	69

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
CAPÍTULO 1: INTERPRETAÇÃO PATRIMONIAL NA ERA TECNOLÓGICA	17
1.1 O PATRIMÔNIO CULTURAL	17
1.2 O TURISMO CULTURAL	21
1.3 A INTERPRETAÇÃO.....	22
1.4 OS RECURSOS INTERPRETATIVOS.....	25
1.4.1 A Interpretação Autoguiada como forma de atender ao Turista 2.0	27
1.5 O PLANO DE INTEPRETAÇÃO PATRIMONIAL.....	32
CAPÍTULO 2: A APRESENTAÇÃO DO OBJETO DE ESTUDO	36
2.1 MUNICÍPIO DE IRATI – PR	36
2.2 ESTAÇÃO FERROVIÁRIA	39
2.3 IGREJA MATRIZ NOSSA SENHORA DA LUZ	42
2.4 IGREJA SÃO MIGUEL	45
2.5 PARÓQUIA UCRANIANA IMACULADO CORAÇÃO DE MARIA	46
2.6 MONUMENTO NOSSA SENHORA DAS GRAÇAS	48
2.7 CASA DA CULTURA.....	50
CAPÍTULO 3: RESULTADOS	52
3.1 PROPOSTAS TECNOLÓGICAS PARA A BASE DO PLANO INTERPRETATIVO	52
3.1.1 Proposta 1: A utilização do QR <i>code</i>	53
3.1.3 Proposta 2: Realidade Virtual por meio do <i>Google Cardboard</i>	60
3.1.4 Proposta 3: A IA <i>Watson</i> e o aplicativo <i>Google Arts & Culture</i>	63
3.1.5 O Plano Interpretativo para o patrimônio edificado de Irati.....	67
3.2 IRATI CULTURAL: O APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS PORTÁTEIS	70
3.2.1 Recursos utilizados na confecção do aplicativo	70
3.2.2 O resultado final do aplicativo	71
CONSIDERAÇÕES FINAIS	75
REFERÊNCIAS	77
ANEXO 1: O QR <i>code</i> a ser inserido no patrimônio cultural edificado de Irati.....	82

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 nem sempre significa algo cronológico, e sim algo meramente munido de história e com significado. E com essa reflexão associando antiguidade e historicidade chega-se ao patrimônio cultural, que além de fazer parte, resgata a memória de uma sociedade. Cardozo (2012, p. 190), define o patrimônio cultural como “[..] o acúmulo de bens tangíveis e intangíveis culturais de um povo, que lhe designa valor”. Sabendo-se disso, há a necessidade da interpretação para valorização do patrimônio.

A Associação Europeia para Interpretação do Patrimônio (EAHI, s/d), conta que a interpretação é uma estrutura capaz de aproximar de maneira não formal um aprendizado especializado em comunicar ideias significantes a respeito de um lugar para as pessoas de modo agradável. Então, criando uma ligação entre o visitante e o que eles podem descobrir do sítio durante o contato interpretativo. É perceptível que existe uma relação entre patrimônio e a indispensabilidade de sua interpretação, pois quando não se dá o devido valor ao recurso patrimonial, pode resultar no esquecimento de sua importância ou mesmo sua degradação.

A abordagem que se dará nessa pesquisa, será no viés da interpretação do patrimônio, que em 1957, teve a primeira definição como sendo uma atividade educativa que pretende desvendar significâncias com maior contato através de conteúdos concretos (TILDEN, 1957). Cabe aqui ressaltar que “a interpretação patrimonial pode ser definida como uma estratégia de apresentação do patrimônio que utiliza um conjunto de técnicas de comunicação a fim de facilitar a interação entre o patrimônio e a sociedade (MORALES, 2004 *apud* FERREIRA; PIRES, 2007, p. 2).

Portanto, a interpretação patrimonial deve ser entendida como uma atividade educacional, que possui o objetivo de revelar relações e significados, comunicando não somente informações pontuais, mas utilizando de outros artifícios, como objetos originais, relatos de experiências inéditas ou por meio de imagens e notícias já existentes. Seu objetivo é fazer com que o indivíduo tenha melhor interação com o

ambiente em que está visitando, fornecendo-lhe informações para tornar a experiência rica e de melhor compreensão.

Os instrumentos mais utilizados para interpretação patrimonial consistem em “[...] equipamentos, ferramentas e materiais para repassar informações aos visitantes, sendo eles: publicações impressas, placas, painéis e letreiros [...]” (COSTA, 2009 *apud* CARDOZO; TOFFOLO, 2013, p. 802). Contudo, a forma tradicional de utilizar tais painéis limita a quantidade e a interação do indivíduo à uma quantidade de informações e imagens que podem ser colocados nos painéis.

A interpretação se utiliza cada vez mais de recursos tecnológicos tais como áudio guias, telas interativas, estações de áudio, imagens 3D, óculos de realidade aumentada (VR), etc (FERREIRA; PIRES, 2007). E na tentativa de inovar e ampliar a interação entre observador e o patrimônio cultural, esse trabalho pretende dedicar-se ao estudo das possibilidades de interpretação lançando mão de tecnologias digitais, como aplicativos, *QR code*, imagens em 360 graus, telas táteis, áudio guias, projeções, imagens 3D, realidade aumentada/virtual, etc.

Pode-se destacar o *QR code*, atualmente visto em vários lugares no mundo como em pontos de ônibus em Chicago, estações de metrô em Tesco, aeroportos na Alemanha, atrativos turísticos nos Estados Unidos e na Romênia. No Brasil existem alguns pontos com *QR code*, como no Rio de Janeiro (inseridos para a Copa do Mundo de 2014 e para as Olimpíadas de 2016) e recentemente no município de Prudentópolis no Paraná. O código *QR*, criado no Japão, trata-se de um código de barras 2D capaz de carregar uma grande quantidade de informações, como caracteres alfabéticos e numéricos, símbolos, códigos de controle, etc. (DENSO, 2011). Isso permite a adição de conteúdo, por exemplo, um redirecionamento para uma página na internet, muito utilizado por marcas de produtos para venda e na resolução de problemas, ou a um *download* de aplicativo (para *smartphones*).

Diante disso, com o uso de técnicas e métodos mais interativos e inovadores de interpretação patrimonial, é possível incentivar as pessoas a conhecer e reconhecer o patrimônio existente na cidade. E então, lhes proporcionar um olhar renovado para comunidade e uma nova experiência, que instiguem a geração de conhecimento, o resgate histórico, a preservação cultural e a valorização da memória.

Para demonstrar essa possibilidade interpretativa com o uso de tecnologias, esse trabalho aborda os bens tangíveis de Irati, ou seja, construções ou monumentos que remetem um acontecimento histórico e que ainda estão presentes em meio ao

espaço urbano. Assim sendo, destacam-se aqui alguns patrimônios de importância para o município: a Estação Ferroviária, responsável direta pelo progresso e desenvolvimento 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. Com mais de cem anos, reflete o histórico religioso da cidade (SENHORA DA LUZ, s/d); a Igreja São Miguel, uma edificação resultado dos esforços da comunidade polonesa; a Paróquia Imaculado Coração de Maria, carrega tanto externa quanto internamente os traços da cultura ucraniana; 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).

O município de Irati possui importantes patrimônios, os quais poderiam ser interpretados para sua valorização, dessa maneira levando o conhecimento aos visitantes e aos moradores locais. Entretanto, a partir de observação preliminar à pesquisa, constatou-se que Irati não conta com nenhuma ferramenta que possa interpretar seus bens patrimoniais, nem mesmo os mecanismos mais comuns como placas e painéis. Ademais, percebe-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. De posse dessa informação, entende-se que daria para se fazer um planejamento em relação à interpretação dos edifícios patrimoniais do município, e a primeira atitude a ser tomada seria a criação de um plano interpretativo. Com essa ideia em mente, surge o seguinte problema: De que forma a elaboração de um plano interpretativo utilizando-se de recursos tecnológicos contribuiria para o enaltecimento do patrimônio cultural edificado de Irati? A análise do objeto de estudo dar-se-á por meio de propostas interpretativas e paralelamente pela implantação de um piloto, no caso um aplicativo.

Desta forma, o objetivo principal que o estudo busca é: Elaborar um plano interpretativo com possibilidade de inserção de diferentes recursos tecnológicos no patrimônio cultural edificado na cidade de Irati-PR. E para ser atingido esse propósito, três objetivos específicos foram definidos:

- Identificar e descrever os principais elementos que compõem o patrimônio cultural edificado na cidade de Irati;

- Analisar os meios interpretativos não-personalizados fundamentados em novas tecnologias.

- Aplicar como piloto uma etapa do plano de interpretação que trate da implantação de um aplicativo acessado por *QR code* que contemple: imagem, imagem 360°, vídeo, áudio e texto no patrimônio cultural edificado da cidade de Irati.

A pesquisa teve como base as seguintes etapas metodológicas:

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, nas bases de dados: Scopus, Science Direct, Dialnet, Redalyc, Scielo, Ebsco Host, Taylor & Francis online, Publicações de Turismo, Estudios y Perspectivas en Turismo e no Portal de Periódicos da Capes.

Junto à pesquisa bibliográfica foi realizada uma pesquisa documental, a qual teve como objetivo identificar os principais locais de interesse cultural e turístico da cidade de Irati, assim levantar dados, informações e imagens históricas 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, no Ministério do Turismo (Mtur), entre outros. Alguns dos documentos analisados e utilizados para nortear o estudo, basicamente consistem no inventário da oferta turística municipal, o qual aproveitou-se da hierarquização e do nível de potencialidade apresentada, para que fossem selecionados os elementos que compõem o objeto dessa pesquisa; 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. A partir disso, e em paralelo com a elaboração de um plano interpretativo, se buscou a implantação de um piloto com um aplicativo central contemplando os seguintes recursos: imagem, imagem em 360°, áudio, vídeo e texto nos principais locais que se achou relevante durante a pesquisa.

Para acessar o conteúdo de cada atrativo será disponibilizado um *QR code*, o qual redirecionará ao aplicativo (diretamente, sem a necessidade de baixar), então apenas será necessário clicar em um dos ícones com foto e nome do local visitado. Para usuários que não possuem leitor de *QR code* será disponibilizado o *link* de acesso direto ao aplicativo, logo abaixo do código, assim facilitando para qualquer pessoa que possua um dispositivo portátil. A construção do aplicativo e conteúdo, além da geração do *QR code* se deu por meio da plataforma digital Fábrica de Aplicativos (<https://fabricadeaplicativos.com.br/>), que possui os recursos básicos para criação de aplicativos, sem a necessidade do conhecimento técnico em programação. Para a edição das imagens do *layout* do aplicativo foi utilizado o *software Gimp*, disponível gratuitamente pelo endereço: <https://www.gimp.org/>. A câmera utilizada para imagens dos patrimônios foi a do *smartphone Asus Zenfone 3*.

Interpretar o patrimônio é um processo que objetiva sensibilizar, e que acompanhado da revolução tecnológica, tem ganhado cada vez mais ferramentas e a exigência de mais criatividade para sua realização. Portanto, faz-se necessário estar atento ao novo, ao atual, além disso, deve-se prestar atenção não só em ferramentas, mas em seus usuários que, não diferente, tem se modernizado na sua forma de pensar e agir. Para isto, na elaboração do estudo será necessário discorrer acerca de conceitos relacionados ao patrimônio, à sua interpretação com recursos de

tecnologia e ao comportamento do usuário moderno. Dessa maneira, o estudo justifica-se por se tratar de uma iniciativa que pretende demonstrar 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, assim colaborando para o desenvolvimento econômico municipal e do turismo iratiense.

CAPÍTULO 1: INTERPRETAÇÃO PATRIMONIAL NA ERA TECNOLÓGICA

Embora as palavras interpretação e patrimônio caminhem juntas, há necessidade de separá-las para um melhor entendimento da temática trabalhada nessa pesquisa. Para início se discutirá um pouco sobre o patrimônio, suas características, importância e o porquê de sua existência. Será explanado com mais ênfase a respeito do patrimônio material, condizendo com o objeto de estudo patrimônio edificado que será trabalhado mais adiante.

Após, serão abordadas a interpretação de modo generalizado, as formas interpretativas que incluem os recursos tecnológicos e a respeito do turista 2.0 e sua ligação com a era da tecnologia. Por fim, será tratado acerca do plano interpretativo, o que é? para que serve? No fim desse capítulo espera-se concluir que há o uso saudável da interpretação por meio de recursos tecnológicos, demonstrando que a tecnologia tem a capacidade de impactar positivamente em um bem cultural.

1.1 O PATRIMÔNIO CULTURAL

A herança deixada por aqueles que um dia fizeram parte da construção de uma cidade, de sua colonização, na criação de importantes obras de arte ou mesmo fizeram algo que os tornaram heróis aos olhos da sociedade, hoje muitas vezes, pode ser resgatada por meio do patrimônio cultural. Rodrigues (2005) alerta que a perspectiva do patrimônio como parte integrante da memória social também o ressaltaria como um campo de conflito simbólico da sociedade, visto que venceria essa batalha os grupos sociais com maior influência, conseqüentemente a imposição da memória pelo dominante ocorreria.

Relacionando com o que foi dito por Rodrigues, a autora Barretto (2002) cita o exemplo do Brasil como país de herança escravagista, pois o trabalho não era visto como modo de criação de valores culturais. Os objetos tidos como meritórios a serem protegidos estiveram, até pouco tempo, associados à colonização e às classes proprietárias, cujo conceito de sociedade e privilégio excluía em geral, todos que não eram proprietários.

Trazendo essa visão para época atual, observa-se que antigas construções e monumentos providos de memória social sejam esquecidos, para que sejam reformulados trazendo uma espécie de memória mastigada, ou seja, uma memória

que busca enxergar apenas os valores pessoalmente impostos por um indivíduo. Segundo Knack (2007) o patrimônio como bem cultural é elitizado, seu acesso e sua compreensão é limitada a apenas uma fatia da sociedade, defendendo que a cultura pertence a toda população.

Assim, não levam em consideração que “tanto a religião como a filosofia, a ciência e a arte tem uma função na luta pela existência da sociedade” (HAUSER, 1969, p. 14 *apud* FERNÁNDEZ, 2013, p. 604). E nesse caso, os esforços exercidos por essas quatro importantes áreas vêm sendo dificultados por pensamentos etnocêntricos, os quais não são direcionados ao histórico coletivo, mas sim ao próprio ego e interesse pessoal e, em muitas vezes, político e econômico (KNACK, 2007).

Em defesa à população e à cultura, tem-se a seguinte percepção, que também serve como aconselhamento (GONÇALVES, 1988, p. 267 *apud* BARRETTO, 2002, p. 10):

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.

Mediante essa reflexão é notável a força do elo entre pessoas e dos bens produzidos, herdado ou futuramente deixado como herança. Embora, nos últimos anos¹ esse elo esteja enfraquecendo cada dia que passa, devido a visão de o que é velho ficou ultrapassado e precisa ser atualizado, ou seja, deve-se olhar para o que se é hoje, relacionando com o que pode se tornar no futuro e esquecer o que foi um dia.

Compactuando desse pensamento, Tomaz (2010) observa que muitas vezes, mediante atitudes puramente comerciais. Opta-se por derruir o antigo, substituindo-o pelo novo, mais contemporâneo e prático, mais viável a vida moderna, a qual se mostra de forma exigente.

¹Esse fato vem acontecendo, principalmente, com bens tombados, como por exemplo na cidade de Boa Vista, em Roraima. Os autores Barbosa, Falcão e Silva (2010) fazem uma discussão acerca da desvalorização dos bens patrimoniais de Boa Vista e culpam a falta de políticas públicas pela decadência do patrimônio cultural.

Sabe-se que há a necessidade de reconhecer um patrimônio ou bem cultural de forma a ser preservado, tem se tornado a razão para tentar definir o conceito do ponto de vista epistemológico. Trabalhos, produtos, ambientes e outros itens não nascem como bens culturais, mas tornam-se através do reconhecimento baseado na estética e pela avaliação histórica (SARNO, 2013).

Uma construção ou objeto atual só será reconhecido, ou melhor só será valorizado culturalmente quando passar por uma série de acontecimentos ou um acontecimento protagonize um fato significativo que perdure na memória de uma sociedade. Seguindo a mesma linha de raciocínio, Öter (2011 *apud* ÇETINKAYA; ÖTER, 2015, p. 1404) faz alguns apontamentos que resumem o processo de valorização do patrimônio:

- Estudar, documentar, pesquisar e identificar;
- Salvar, 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.

Uma vasta gama de atitudes deve ser tomada na intenção de valorização dos bens patrimoniais culturais. A presente pesquisa buscará em seu resultado final, além de dar destaque aos bens culturais, espera-se também a valorização deles, desse modo tentar-se-á incentivar algumas das atitudes supracitadas como conservar e manter.

Já que se falou em conservação, pode-se citar o Documento de Nara sobre a Autenticidade, onde, além da tocante autenticidade, discorre a respeito da conservação do patrimônio cultural no artigo nove (ICOMOS, 1994, p. 3):

A conservação do património cultural, sob todas as suas formas e em todos os seus períodos históricos, está enraizada nos valores atribuídos ao próprio património. A nossa capacidade para compreendermos estes valores depende, em parte, do grau a que podem ser reconhecidas e as fontes de informação sobre esses valores, como sendo credíveis ou verdadeiras.

Um recurso existente, que possui significativo papel na preservação e conservação do patrimônio é o tombamento, de acordo com a Secretaria de Estado

da Cultura do Paraná (SECPR) o tombamento significa elaborar um registro do patrimônio pertencente a uma pessoa física em livros específicos num órgão de Estado que cumpre tal função. Existem vários órgãos para se efetuar o tombamento, contudo vale lembrar a respeito de um órgão nacional o IPHAN (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional) e de um órgão internacional, nesse caso a UNESCO (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura).

Por mais que tenham sido criados documentos em prol da preservação do patrimônio e por outro lado existam ideologias mais conservacionistas (como John Ruskin, 1849 em seu livro *As sete lâmpadas da Arquitetura*) pregando a intocabilidade dos bens culturais. A valorização dos bens culturais é necessária e crucial, em razão do processo de globalização com os impactos da mídia criarem uma uniformidade na cultura global (ÇETINKAYA; ÖTER, 2015). Por isso, muitos elementos tangíveis (objetos, artefatos, bens palpáveis) ou intangíveis (a dança, a música, algo apenas sentido, não físico) estão sendo perdidos ano a ano (Ibid). Com relação ao que foi dito, será discutido em capítulo posterior acerca de tecnologia, que cada vez mais segue avançando ao lado da globalização, porém dessa vez se tratará da emersão global em favor dos bens culturais, mostrando um outro lado que pode ser positivo aos patrimônios.

Dando continuidade a essa ideia de que o patrimônio cultural é importante, de acordo com Pinassi (2016), representa o legado de uma sociedade, produto de sua manifestação através de diferentes técnicas e processos, que resultam em um conjunto de bens e expressões que formam parte da própria identidade coletiva. Complementando, o patrimônio cultural é “[...] o acúmulo de bens tangíveis e intangíveis culturais de um povo, que lhe designa valor” (CARDOZO, 2012, p. 190).

É compreensível que o patrimônio, naturalmente, possui características que despertam o interesse e a curiosidade das pessoas. Mas, nem sempre um bem patrimonial é capaz de transpassar por si só, as informações relacionadas à sua identidade. Por isso, necessita-se de uma atividade que consiga compreender e repassar os significados, e neste caso, destaca-se nesse primeiro instante o turismo cultural.

1.2 O TURISMO CULTURAL

Vale a pena comentar acerca do turismo cultural, posto que essa atividade permite que se sustente, em um determinado lugar e período específico do tempo, o que deu origem a uma comunidade. Permite ainda, que membros dessa própria comunidade adquiram, pela primeira vez, entendimento do papel que sua cidade representou em um determinado cenário em determinada época (BARRETTO, 2002). Ademais, o patrimônio é uma das mais fortes motivações para o turismo cultural, sendo que desperta a nostalgia que pode também servir como atrativo (RIBEIRO; SOUTO; SANTOS, 2012).

Prosseguindo com a temática, Figueiredo (2005) cita que o turismo cultural se utiliza dos elementos culturais do local como atrativo, para que com essa atividade a comunidade consiga se desenvolver. Já o Ministério do Turismo (BRASIL, 2010, p. 16) faz uma reflexão interessante com a palavra vivência:

O Turismo Cultural implica em experiências positivas do visitante com o patrimônio histórico e cultural e determinados eventos culturais, de modo a favorecer a percepção de seus sentidos e contribuir para sua preservação. Vivenciar significa sentir, captar a essência, e isso se concretiza em duas formas de relação do turista com a cultura ou algum aspecto cultural: a primeira refere-se às formas de interação para conhecer, interpretar, compreender e valorizar aquilo que é o objeto da visita; a segunda corresponde às atividades que propiciam experiências participativas, contemplativas e de entretenimento, que ocorrem em função do atrativo motivador da visita.

Portanto, com base nos conceitos apontados observa-se mais uma vez a importância da participação e do apoio da comunidade local quando envolve a troca de cultura, ou seja, contando com o apoio da comunidade a chance de um bom funcionamento da atividade cultural é maior. Um outro ponto de vista que gera discussão e polêmica referente ao turismo cultural, de acordo com Camargo e Kravets (2008) é a comercialização da cultura, a falsidade e a romantização da história, a mudança do uso da linguagem da comunidade local para com os turistas, a transformação do artesanato popular, impactos ambientais (o que é inevitável quando se trabalha com turismo, mas pode ser minimizado).

Por fim, uma definição criada por Iriarte (2002 *apud* GAYOSO, 2006, p. 9) simples e direta que talvez consiga resumir do que se trata o turismo cultural:

O turismo cultural se dá quando o atrativo que chama o turista é algum tipo de produção humana, uma obra de arte ou um conjunto delas, uma tradição culinária, uma construção ou um conjunto arquitetônico de características muito peculiares, uma cerimônia única em seu gênero, uma dança, ali teremos turismo cultural.

Portanto, o patrimônio cultural e o turismo podem gerar impactos positivos em relação à economia, sociedade e cultura. Vale dizer que o valor do patrimônio cultural pode vir de dois recursos: pelo valor da herança com a intangibilidade ou pela instrumentalidade com objetos tangíveis (ÇETINKAYA; ÖTER, 2015). Diante desses conceitos é relevante que se transmita o legado deixado por aqueles que passaram, já que muitos se perguntam como/quem fez tal construção ou obra de arte, resumidamente o patrimônio cultural deve ser interpretado para que se torne reconhecido.

1.3 A INTERPRETAÇÃO

Um dos principais aliados do conhecimento tem sido a memória, podendo ser compreendida com um processo integral de adaptação em concordância com o presente. Filosoficamente, correlaciona-se memória com a palavra *recordis* (recordar) do latim, onde *re* significa de novo e *cordis* significa coração, o qual antigamente era o órgão responsável pelas faculdades da memória. Então, o interpretar seria um processo unindo trabalho e orientação para formar um fenômeno resultando num experimentar de uma memória autêntica e universal (CASTAING, 2016).

Inicia-se esse tema trazendo a luz uma palavra muito comum na língua portuguesa, mas que juntamente com interpretar ganha um valor considerável. Resumidamente interpretar seria a arte de compartilhar memórias, para que se desperte um sentimento, uma relação de proximidade com o bem interpretado.

De forma mais 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 pelo autor.

Outra definição relevante, porém, mais recente merece ser exposta, esse conceito foi criado pelo Conselho de Patrimônios de New South Wales (NSW), na Austrália, que diz (NSW, 2005, p. 4):

Interpretação significa todos os modos de apresentar o significado de um item. Interpretação pode ser uma combinação do tratamento e da fábrica de um item; o uso de um item; o uso da mídia interpretativa, como eventos, atividades, signos e publicações, ou atividades, mas não limitadas a essas.

Todos os conceitos exaltam a interpretação como uma atividade disposta a explorar os significados de um bem e, então resultando em uma conservação. Todavia, a atividade turística e a recreação se utilizam da interpretação como tipo especial de comunicação para promover a sustentabilidade (MOSCARDO, 1998).

Pode-se dizer que para a presente pesquisa uma definição mesclando os autores SIPB (s/d *apud* MOSCARDO, 1998), Alderson e Low (1985 *apud* MOSCARDO 1998) seria conveniente, pois a ideia principal é trazer ao turista ou morador local informação histórica do atrativo. Assim, fazer com que o desejo de se manter determinado bem conservado se fortaleça, criando um sentimento de respeito e atenção.

Nesse momento é perceptível que há uma relação de proximidade entre o turismo e a interpretação, e é indiscutível que interpretar seja uma tarefa que exige muita atenção aos mínimos detalhes. Mas, se trabalhada de maneira séria e criativa tende a resultar numa atividade interessante na preservação dos bens patrimoniais e na promoção de uma atividade sustentável.

Então, a interpretação vem a ser uma estratégia que oferece técnicas para facilitar a relação entre o patrimônio e a sociedade, ou seja, técnicas que conectem o

visitante com os lugares de interesse patrimonial (MORALES, 2004). Além disso, a interpretação possui uma gama de pautas e diretrizes metodológicas para comunicação com o público, à visita disso a interpretação do patrimônio é a arte de *in situ* de revelar o significado do legado cultural ao público que visita um sítio em seu tempo livre (AIP, s/d).

O Conselho Internacional de Monumentos e Sítios (ICOMOS, 2004) apresenta sete princípios que auxiliam o processo de interpretação patrimonial, apresentados no quadro a seguir:

Quadro 2 – Os sete princípios apontados por ICOMOS (2004) para interpretação patrimonial

I	Compreensão e difusão: No processo de interpretação deve ser facilitada a participação das comunidades locais e pessoas interessadas para o levantamento de informações, repassando estas para o máximo de público possível.
II	Evidências: O levantamento das informações sobre os patrimônios históricos e culturais deve ser baseado em evidências científicas, não excluindo todo o respeito a outras tradições culturais com as quais eles convivem.
III	Contexto e ambiente: A interpretação deve sempre estar relacionada ao seu contexto cultural, histórico e natural, no seu sentido mais amplo.
IV	Autenticidade: A integridade da estrutura original do patrimônio deve ser protegida, conservando sua autenticidade.
V	Sustentabilidade: A interpretação deve ser conduzida em harmonia com seu ambiente cultural e natural dos sítios do patrimônio cultural, sendo desenvolvida de modo equilibrado socialmente, ambientalmente e economicamente.
VI	Participação: O envolvimento e participação ativa das comunidades e outras partes interessadas é essencial no processo de interpretação patrimonial.
VII	Investigação, educação e formação: O processo de interpretação do patrimônio deve ser contínuo, se apresentando como um desafio constante.

Fonte: adaptado pelo autor de ICOMOS (2004).

Como visto no quadro, o interpretar não é uma tarefa simples e exige muita atenção a detalhes minuciosos. Mas, como recompensa, essa atividade pode acarretar algumas vantagens:

- Trazer significados para a cultura ou recurso de entretenimento, promovendo um melhor entendimento pelo visitante. Com esse resultado os visitantes estarão mais motivados a cuidar do que eles identificaram como um recurso.
- Oferecer mais experiência ao visitante, resultando em mais estadas e a vontade de se repetir a visita. Dessa forma, abrindo espaço para criação de novos empregos.

- Habilitar comunidades para melhor entender seu patrimônio, e a expressar suas próprias ideias e sentimentos sobre seus lares. Ocasionalmente em indivíduos mais identificados com os valores de herança perdidos em sua cultura (AIH, s/d).

A Declaração da Intepretação Patrimonial de Friburgo de julho de 2011, expõe alguns princípios, podendo se fazer um comparativo aos supracitados:

- Provocar curiosidade;
- Expandir horizontes;
- Revelar profundos significados;
- Tocar o emocional;
- Encorajar a conservação;
- Inspirar os visitantes;
- Explicar o porquê de um lugar ser especial (FDHI, 2011).

Observa-se alguns apontamentos idênticos como a revelação de significados, o ganho de experiências e o despertar dos sentimentos. Não obstante, julga-se que seja importante buscar uma relação entre comunidade local, governo e o patrimônio, para que se busque um desenvolvimento econômico e social. Pois, as organizações comunitárias e governamentais têm habilidades, recursos, conhecimentos e vontades que podem representar uma contribuição à interpretação. Essa colaboração possibilita um vínculo a possíveis linhas de investigação e a criação de alianças, projetos colaborativos e, a possibilidade de se aprender mais sobre patrimônio e interpretação (LAWSON; WALKER, 2005).

Após as reflexões sobre a interpretação e de sua importância, cabe agora discutir acerca de alguns pontos que se considere relevante no momento da interpretação. Como desenvolver uma interpretação, métodos e técnicas interpretativas a serem condensadas em um plano interpretativo, tudo isso será trabalhado na sequência.

1.4 OS RECURSOS INTERPRETATIVOS

Basicamente, existem duas formas de interpretação, a de forma 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. Embora ambas as formas de interpretação sejam relevantes e populares, possuem aspectos positivos e negativos. No quadro 3 destacam-se alguns:

Quadro 3 – Aspectos positivos e negativos na interpretação de forma guiada e autoguiada

Tipo de interpretação	Aspectos positivos	Aspectos negativos
Guiada	<p>Possibilita contato pessoal com o intérprete.</p> <p>Possibilita responder, pessoalmente, quaisquer dúvidas.</p> <p>Permite um controle mais eficaz da integridade do patrimônio.</p> <p>Pelo fato do público ser guiado, o risco de degradar o ambiente é menor.</p>	<p>A qualidade dependerá da habilidade e do conhecimento do guia.</p> <p>O visitante é obrigado a acompanhar o ritmo do guia.</p> <p>Com muitos visitantes, o resultado da Interpretação pode ser comprometido.</p> <p>Por trabalhar com poucos visitantes, a atividade pode não ser recomendada, para locais onde a demanda é grande.</p>
Autoguiada	<p>Permite ao visitante seguir em seu próprio ritmo.</p> <p>Permite o acesso, independentemente da existência de um guia.</p> <p>Permite receber um número maior de visitantes.</p> <p>Pode direcionar o público, para uma área que aceita uso mais intensivo, poupando outras áreas mais frágeis.</p>	<p>Não responde dúvidas.</p> <p>É suscetível a vandalismo.</p> <p>O custo de manutenção pode ser alto.</p> <p>O local pode ficar congestionado, se utilizado para outros fins não interpretativos.</p> <p>Não é suscetível a adaptações. Restringe-se ao estabelecido nos roteiros.</p>

Fonte: adaptado pelo autor do Instituto Estadual de Florestas-MG (IEF, 2002)

Ambas as formas interpretativas, como se pode perceber, possuem seus prós e contras, diante dessa situação é possível deixar claro que se ambas forem trabalhadas minuciosamente, eventuais problemas podem ser evitados. Mas, como o foco dessa pesquisa é na interpretação autoguiada, assim não se faz necessário discorrer mais sobre os dois métodos traçando comparativos. A temática a seguir faz jus aos objetivos dessa pesquisa, logo, será uma discussão relevante.

1.4.1 A Interpretação Autoguiada como forma de atender ao Turista 2.0

Com relação a interpretação 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 modelo de visitante.

Esse novo modelo é o turista 2.0 que surgiu após a era Fordista, trata-se de um novo 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 4 a seguir ilustra essa relação:

Quadro 4 – A evolução da web relacionada com novas possibilidades de interação entre os usuários

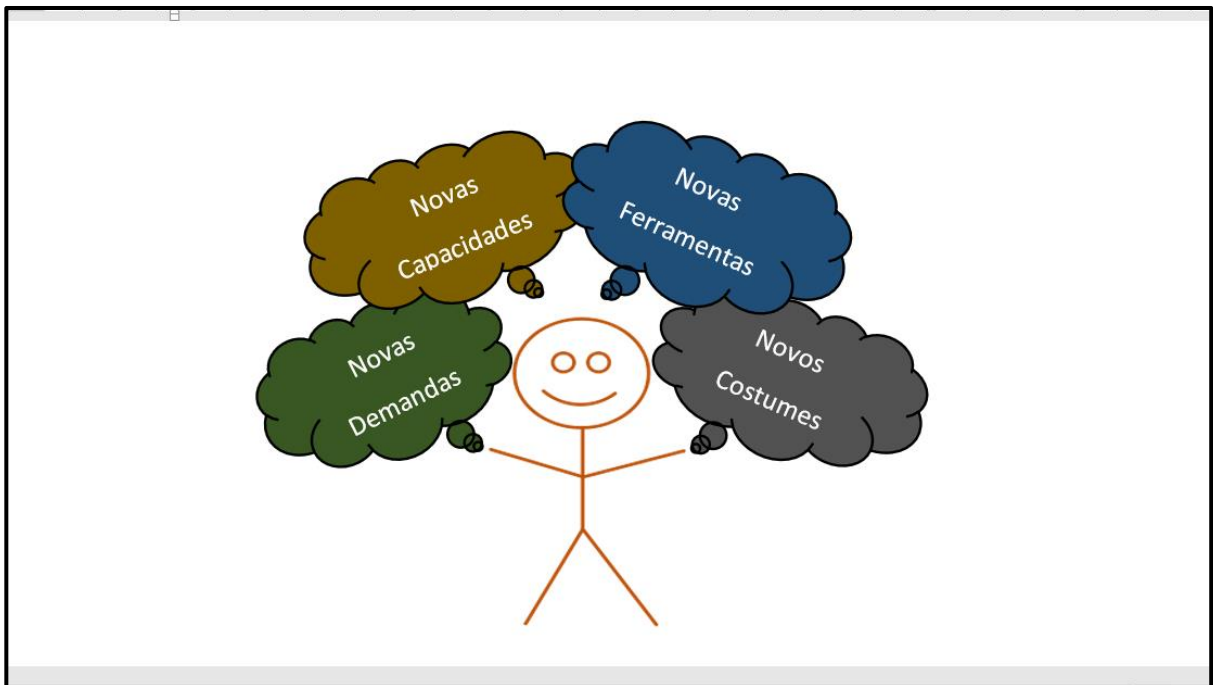
<i>Usuário Leitor</i>		<i>Usuário Produtor de Informação</i>
Web 1.0 (1990-2003)	Características presentes nas webs	Web 2.0 (2003)
O usuário era apenas leitor	> Modo <	Pode escrever e contribuir
A página da <i>web</i> era simples sem opção de <i>feedback</i>	> Unidade Primária de < Informação	São <i>posts</i> que podem ser compartilhados
A página era estática	> Estado das páginas <	Passa a ser dinâmica
Navegador Web	> Se lê a informação < através de...	Navegadores, RSS, qualquer sistema
<i>Web Coders</i> (pessoas especializadas na criação de conteúdo)	> Conteúdo criado por <	Qualquer um
Geeks (especialistas em informática)	> Domínio de... <	Mass Amatuerization (pessoas amadoras)

Fonte: Caro; Luque; Zayas (2015) adaptado pelo autor.

Evidencia-se nessa figura que a *web* 1.0 possuía muitas limitações com relação a quem poderia publicar, pois como visto apenas usuários avançados (*geeks*) teriam

o conhecimento necessário para a publicação de conteúdo. Em contrapartida, por meio da *web 2.0* houve o amadorismo em massa (*mass amateurization*), o que possibilitou a qualquer pessoa (usuário) criar suas próprias publicações. A principal diferença da nova web, é oferecer uma maior gama de possibilidades e uma maior gama de público usuário, diferentemente de alguns anos atrás. No entanto, o importante é deixar claro o que é o novo modelo visitante (ou turista), e para se ter uma melhor noção do significado da expressão turista ou visitante 2.0 foi criada a Figura 1 para ilustrar:

Figura 1 – Visitante/Turista 2.0



Fonte: Caro; Luque; Zayas (2015) adaptado pelo autor.

Por estarem ligados a tecnologia e ocorrendo nesse caso uma evolução mútua, onde 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 artifícios tecnológicos que surgem ano após ano. Assim sendo, a interpretação guiada acaba por ser tornar

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. Mais adiante serão descritas maneiras de criar uma boa interpretação autoguiada.

Entretanto, percebendo-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 há 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 percebeu-se um potencial e foi colocado em teste, após isso acabou servindo para um fim diferente do original.

No quadro 5 estão expostos os principais recursos, bem como algumas reflexões em torno deles:

Quadro 5 – Recursos tecnológicos como intérpretes autoguiados

Recursos Tecnológicos	Sobre
Dispositivos móveis	<p>Para se ter uma ideia os primeiros <i>smartphones</i> foram criados pela IBM em 1993. Eles possuíam apenas algumas funções como calendário e calculadora (APPSCHOPPER, s/d <i>apud</i> WICKS, 2015). Porém, no ano de 2008 se consolida a <i>AppStore</i> (pertencente a <i>Apple</i>) e o <i>Android Market</i> (pertencente a <i>Linux</i>, que trabalha com a maioria das marcas de <i>smartphones e tablets</i>), esses dois são as grandes marcas encontrados no mercado atualmente (BOWLING, 2012). Tanto <i>Apple</i> quanto <i>Linux (Android)</i> trabalham no desenvolvimento de sistemas operacionais para dispositivos portáteis (COSTELLO, 2017).</p> <p><i>Smartphones e tablets</i> são ferramentas muito úteis para serem utilizadas como guias interpretativos, já que possibilitam carregar uma grande quantia de documentação e informações extras. Além disso, por apresentar uma tela normalmente de qualidade possibilita a execução de vídeos com testemunhos de pessoas, fotografias antigas que ilustram um patrimônio que não existe mais ou que foi alterado, plantas, mapas, arquivos de áudio, entre outras possibilidades (ALAI, 2016).</p> <p>O aumento no uso de <i>smartphones</i> e as facilidades de navegação na internet são fatores que fazem com que o preço do</p>

	<p><i>hardware</i> seja mais barato, desse modo sendo acessível a maioria das classes sociais. Também, o aumento da conectividade hoje além do <i>Wi-Fi</i> (rede de internet sem fio), podem ser utilizadas as redes 3G e 4G oferecidas pelas operadoras telefônicas (CISCO, 2014 <i>apud</i> DAVIES, 2014).</p> <p>Os dispositivos portáteis (principalmente o <i>smartphone</i>) têm estado a cada dia que passa mais evidentes, já que a maioria das marcas lança novos aparelhos durante o ano todo, com um público alvo mais diversificado possível, e normalmente os modelos dividem-se em básico (mais barato), intermediário e topo de linha (os mais caros). Com isso em mente, uma interpretação autoguiada utilizando esse tipo de ferramenta conseguiria atingir a um número expressivo de pessoas, principalmente pela variedade de preços encontrados no mercado.</p>
Aplicativos	<p>O uso dos aplicativos sempre vem motivado por uma força exterior ao dispositivo móvel, seja entrar em contato com os amigos, utilizar a lanterna ou compreender melhor uma obra de arte (APPS, 2013).</p> <p>Os aplicativos ou <i>apps</i> são <i>softwares</i> desenvolvidos para dispositivos portáteis (<i>smartphones</i> e <i>tablets</i>) e televisões <i>smart</i> (<i>Smart TV</i>), muito similar aos computadores. Pois, no que se refere aos <i>smartphones</i> disponíveis atualmente, fazem quase tudo o que um computador (<i>desktop</i> e <i>notebook</i>) 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).</p> <p>Em 2013, o número de museus utilizando <i>apps</i> cresceu de 12 por cento para 39 por cento em relação a <i>Apple</i> e 36 por cento para <i>Android</i>. 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 <i>apud</i> DAVIS, 2014).</p> <p>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 <i>apps</i> 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 <i>smartphones</i>, vão ter a função fundamental 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.</p>
QR Code	<p>O <i>QR code</i> (<i>Quick Response Code</i>) é um código de barras 2D, onde abrindo um aplicativo de leitor de código de barras, que trabalhará em conjunto com a câmera do <i>smartphone</i> ou <i>tablet</i>, após isso, o leitor interpretará o código e redirecionará o <i>smartphone</i> a uma página, aplicativo ou qualquer outro conteúdo na internet (ROUSE, 2013).</p> <p>Com o <i>QR code</i> existe a possibilidade de se comunicar várias histórias. <i>Web Sites</i> de museus podem ser armazenados, assim como aplicativos. Outro uso seria na venda de souvenir, que possibilitaria o visitante a escanear um código e após o passeio escolher o que comprar (Moortheeswari, s/d).</p> <p>O aumento do uso dessa tecnologia nos últimos 14 anos tem resultado na proliferação em dispositivos móveis por meio dos leitores disponíveis para se baixar. Aproveitando-se dos <i>QR codes</i></p>

	<p>os museus são líder em seu uso no setor de patrimônios (DAVIS, 2015).</p> <p>Segundo Davis (2015) os <i>QR codes</i> são investimentos de baixo custo comparados aos aplicativos e, geralmente são fabricados em casa, como eles são relativamente de fácil produção, por meio de um <i>software</i> gratuito.</p> <p>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 <i>link</i>. 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.</p>
Realidade Virtual/Aumentada	<p>A realidade virtual permite ao usuário ver o mundo real com objetos virtuais sobrepostos ou compósitos com o mundo real (ATTILA; EDIT, 2012).</p> <p>Imagens e vídeos 3D são espécies de realidade virtual muito utilizadas na recomposição de objetos ou lugares, dessa maneira possibilitando ao visitante comparar um objeto real já em mal estado, com o objeto virtual reconstituído. Um programa utilizado pelos museus é o <i>Autocad</i>, o qual permite com o auxílio de <i>scanners</i> restaurar virtualmente um objeto ou até mesmo um sítio (BANDIERA <i>et al</i>, 2004).</p> <p>Outro artifício que vem sendo usado para interpretação é o VR (<i>Virtual Reality</i>), 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 <i>Google Glass</i>, <i>Hololens</i> e <i>Oculus Rift</i> (PRADO, 2016).</p> <p>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° também funcionam sem o VR com a ferramenta <i>Street View</i>, utilizada pelo <i>Google Maps</i>, nesse caso o fim não é interpretativo, mas de georeferenciamento (NIELD, 2016).</p> <p>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.</p>
Videogames	<p>Em relação a esse dispositivo, tem-se o console portátil (videogame) <i>Nintendo 3DS</i>, que oferece uma visão 3D sem o uso de óculos. Nesse último, há pouco tempo vem sendo utilizado no Museu do <i>Louvre</i>, em Paris, substituindo o antigo aparelho de áudio e estando disponível 5 mil consoles em 7 línguas, o aparelho funciona também como mapa facilitando o deslocamento do visitante (ELIAS, s/d).</p> <p>Esse aparelho possui potencial para estar substituindo antigos dispositivos de áudio, principalmente aqueles utilizados pelos museus. Além disso, o <i>Nintendo 3DS</i> tem características peculiares que o fazem divertido e prático, mas seu uso seria mais indicado a ambientes fechados como museus e alguns parques. Pois, há a necessidade de se ter um controle dos aparelhos, ou seja,</p>

	um responsável para orientar e evitar furtos e o uso incorreto. Outra observação, é que apenas a <i>Nintendo</i> e empresas associadas que têm o direito de desenvolver um software para uso. Além do mais, pode-se notar que provavelmente foi escolhido o <i>Louvre</i> por ser um dos museus mais conhecidos do mundo. Por enquanto, há somente um lugar que conta com essa tecnologia, todavia se outras empresas acharem lucrativo, outros lugares surjam futuramente.
Inteligência Artificial (IA)	<p>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 <i>Watson</i> – uma pessoa virtual programada para dar respostas a várias perguntas – na Pinacoteca de São Paulo. Então, divulgou um vídeo demonstrando que com <i>Watson</i> a interpretação das obras e objetos seria mais dinâmica. Por meio de um <i>smartphone</i> e fone de ouvido as pessoas poderiam fazer perguntas em frente ao objeto observado e <i>Watson</i> 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 <i>Watson</i> a procura e o interesse por museus cresça mudando essa estatística (IBM, 2017).</p> <p>Essa tecnologia seria uma ótima aliada caso disseminasse por todo o Brasil, já que não possui um valor tão alto quanto as tecnologias anteriormente citadas. Para essa pesquisa essa ferramenta será discutida no plano interpretativo para o município. Não obstante, espera-se a cogitação da possibilidade de se empregar essa IA nos principais museus do Brasil.</p>

Fonte: elaborado pelo autor.

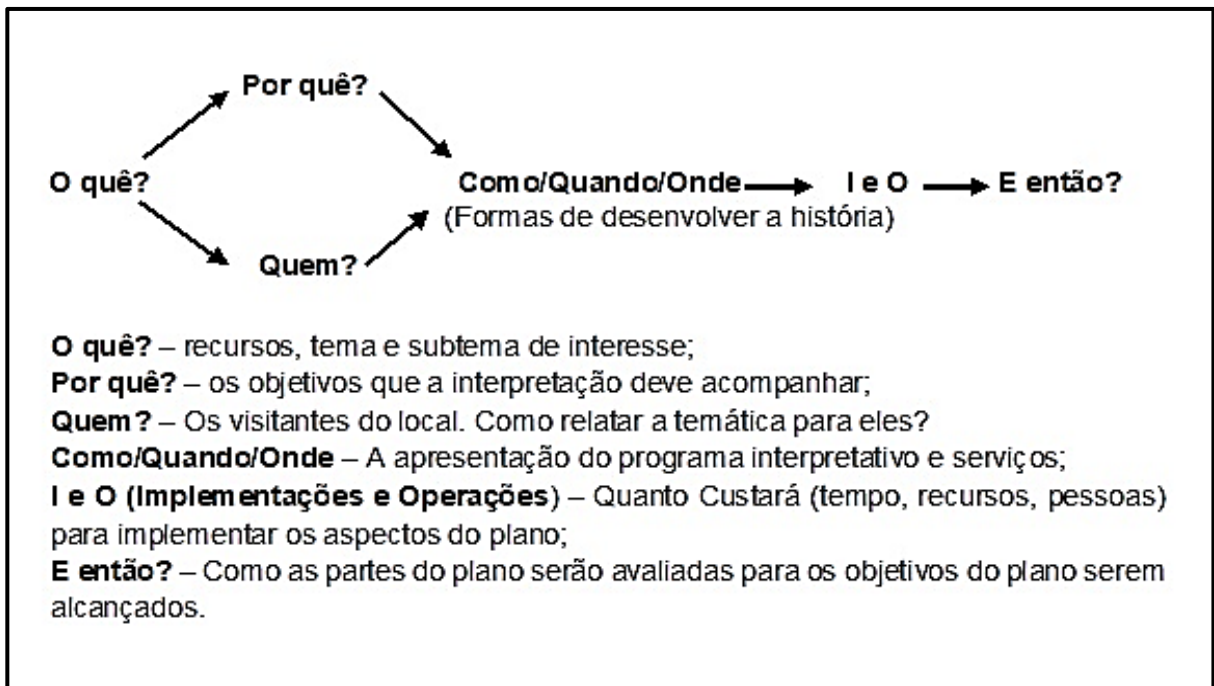
Como foi visto, existem várias ferramentas com potencial para interpretação de patrimônio, seja pequenos objetos ou grandes construções. Após discorrer sobre essas tecnologias faz-se necessário entender como acontece a elaboração de um plano.

1.5 PLANO DE INTERPRETAÇÃO PATRIMONIAL

O plano interpretativo é um documento que estabelece políticas, estratégias, e avisos detalhados para interpretação de um bem patrimonial. Tal documento tem base em pesquisas, análises, planos para comunicar o significado do bem e buscar a conservação do patrimônio. O plano identifica temas, linhas históricas e estimula recomendações acerca de meios interpretativos, ainda se inclui práticas e avisos específicos de como implementar o plano (NSW, 2005).

Para clarear a ideia de plano interpretativo relacionado ao patrimônio, Veverka (1994 *apud* CHO, 2005) apresenta o seguinte esquema na figura 2:

FIGURA 2 – Os seis elementos básicos para o modelo de plano interpretativo patrimonial



Fonte: Veverka (1994 *apud* Cho, 2005) adaptado pelo autor.

Compreende-se que para um plano interpretativo ter êxito seria interessante responder todas as seis questões. Portanto, no capítulo de resultados será criado um plano interpretativo juntamente com um piloto, no intuito de esclarecer a todas as perguntas, com a intenção de tornar o plano o mais eficaz possível. Toda essa questão de plano e piloto ficarão claras no momento da exposição dos resultados, pois será onde ficará em evidência o objeto de estudo (e os elementos que o compõe) juntamente com os recursos interpretativos que possivelmente podem ser empregados.

Assim sendo, observou-se que a tecnologia impacta positivamente na interpretação por razão, de atingir diferentes tipos de visitante. Adaptando-se a eles conforme gosto. Por exemplo, a preferência ao áudio, vídeo ou texto, os quais prontamente podem ser optados pelo visitante em um aplicativo.

Em contrapartida, impactos negativos são vistos em relação a acessibilidade, com relação a pessoas idosas, linguagem para crianças, pessoas com algum tipo deficiência: visual, auditiva ou cognitiva. Desse modo, a interpretação autoguiada às vezes não terá suporte para atender esse tipo de público que possui o mesmo direito de todos.

Por mais que a interpretação patrimonial com recursos tecnológicos não consiga atingir a cem por cento dos visitantes, se feita de maneira bem estruturada pode promover a valorização do patrimônio em suas nuances mais detalhadas. Assim, pode acarretar numa valorização do visitante e comunidade, chegando numa construção de um elo tecnológico-cultural entre patrimônio e sociedade.

No fim desse capítulo, concluiu-se que é necessário prestar muita atenção aos detalhes ao trabalhar com a interpretação patrimonial com recursos tecnológicos. Uma série de ações devem ser levadas em consideração como: evitar ser monótono, inserir conteúdo extra, responder ao maior número de dúvidas possível, atingir o lado emocional das pessoas, entre outras. No entanto, considera-se possível a execução da maior parte das ações, e espera-se que para as próximas etapas não se deixe de atender aos detalhes que expostos fazem da interpretação eficiente, mas se não expostos pode acontecer o oposto.

O uso de ferramentas fundamentadas em novas tecnologias pode influenciar sobretudo os mais jovens, já que esses são a parte mais exigente do público, isto é, os que já convivem com esse tipo de instrumento e aguardam novas utilidades para serem surpreendidos. Além do mais, o público jovem tem a capacidade de cooperar com aqueles não tão familiarizados com a modernidade, e assim gerar um relacionamento interpessoal.

Além de buscar a sensibilização das pessoas perante o patrimônio edificado de Irati, pode haver também um maior contato entre diferentes tipos de indivíduos. Por mais que esse estudo permeie principalmente na proteção dos bens patrimoniais do município iratiense, não se descarta a possibilidade desse elo entre a população e bem se expandir para um reforço no relacionamento interpessoal entre os próprios munícipes, bem como com os visitantes.

Logo, com a tecnologia aliada ao patrimônio podem resultar em diversos acontecimentos, mas obviamente sem o esforço necessário e o envolvimento saudável entre os agentes responsáveis, nada tende a suceder. Entretanto, em uma perspectiva mais positiva da situação, seja pela execução das etapas conforme estipulado ou no relacionamento sadio entre os envolvidos, espera-se que com a confecção desse plano interpretativo, construa-se algo que possa perdurar às futuras gerações.

No decorrer dessa etapa da pesquisa, discutiu-se sobre patrimônio, interpretação, turismo cultural, recursos interpretativos, turista 2.0 e o plano de

interpretação. Diante de todos os conceitos referentes às temáticas mencionadas, construiu-se a base para dar prosseguimento ao estudo. O próximo capítulo se fundamentará na exposição das informações referentes aos componentes do patrimônio edificado de Irati. Os dados obtidos em relação ao objeto desse estudo serão fundamentais para que todos os objetivos sejam alcançados.

CAPÍTULO 2: A APRESENTAÇÃO DO OBJETO DE ESTUDO

O presente capítulo vai discorrer acerca dos locais a serem trabalhados nesse estudo. O recorte conta com o patrimônio edificado de Irati (PR) como objeto de estudo, estando localizado área central da cidade. Em sua composição se encontram seis elementos, que foram selecionados baseando-se na hierarquização disponível no Inventário da Oferta Turística de Irati², onde elegeu-se conforme maior nota de potencialidade.

Primeiramente, será evidenciado o município de Irati, suas características históricas e dados geográficos. Posteriormente, elucidar-se-á sobre os seis elementos/edificações (selecionados) que compõem o patrimônio edificado de Irati por si mesmo, constituindo-se da: Igreja Matriz Nossa Senhora da Luz, Igreja São Miguel, Paróquia Ucraniana Imaculado Coração de Maria, do Monumento de Nossa Senhora das Graças, Casa da Cultura e Estação Ferroviária. Com a descrição detalhada dos objetos será possível ter os dados necessários para dar procedimento à pesquisa.

2.1 MUNICÍPIO DE IRATI – PR

Localizado na região centro-sul do Estado do Paraná, o município de Irati está a aproximadamente 156 km da capital Curitiba. De acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2017), sua população estimada foi de 60.425 habitantes para o ano de 2017, encontrando-se a maior parte dos habitantes na área urbana do município.

Não diferente de grande parte das cidades brasileiras, o histórico de Irati conta que por mais de mil anos as terras pertenceram aos índios, nesse caso da tribo Caingangue (ramificação dos Tupi). Os indígenas eram dominadores da cerâmica e, alguns vestígios como: pontas de flechas, vasos de barro, machados de pedra, tigelas e braços de pilão, foram encontrados principalmente na zona rural do município (ORREDA, 1981).

Se avançando um pouco mais no tempo, de acordo com Orreda (1981), no ano de 1829 ou 1830 tem-se a denominação de Irati, escolhida por Pacífico de Souza

²As notas variavam de 0 a 6, assim sendo, selecionou-se o Monumento Nossa Senhora das Graças com a nota máxima 6 e os demais patrimônios selecionados possuíam nota 4. Com isso, edifícios que não se localizavam na área central do município e com nota inferior a 4 foram desconsiderados.

Borges e Cipriano Francisco Ferraz, que vieram conhecer o sertão e batizar terras e rios, sendo ambos advindos da região onde está situada a cidade de Teixeira Soares. O nome Irati foi escolhido pela vasta presença de abelhas de mesmo nome. Ademais, IRA significa mel e TY quer dizer rio, portanto IRATY pode ser definida como rio ou região do mel.

Os primeiros grupos de família que habitaram Irati na época, que depois se chamou Irati-Velho e agora se chama Vila São João, teriam vindo de Palmeira, Imbituva, Lapa, Cerro Azul e Curitiba, desde 1860. Entretanto, no ano de 1899 foram fixados em Covalzinho³ (atual sede de Irati), os trilhos da Estrada de Ferro São Paulo-Rio Grande e também a inauguração da Estação Ferroviária denominada Irati, após esse feito Covalzinho logo passou a ser conhecida como Irati (IRATI, 1959).

Segundo Orreda (1981), com a chegada da linha férrea, iniciou-se o desenvolvimento da região central de Irati (em Covalzinho) que contava com apenas algumas moradias rústicas e era subordinada a Irati (Irati-Velho, Vila São João). Por fim, Covalzinho/Irati acabou se tornando a parte central da cidade, onde está concentrada a maior parte do comércio. Já a Vila São João passou a ficar geograficamente mais distante em relação à sede e às outras vilas e bairros, desse modo perdendo seu valor de marco zero municipal.

Para ilustrar o município, a figura 3 demonstra o nascimento de Irati, especificamente a Rua XV de Julho, esquina com a Coronel Pires e a figura 4 mostra esse mesmo encontro de ruas em 2018:

³ Portanto, Irati nasce onde está localizada a maior vila da cidade, a Vila São João, e não na área central onde atualmente se localiza a sede.

FIGURA 3 – O nascimento de Irati em 1906



Fonte: Orreda, 1981, p.4.

FIGURA 4 – Irati 2018



Fonte: acervo do autor.

No ano de 1907 foi criado definitivamente o município de Irati, pois até então, todos os desdobramentos jurídicos pertenciam ao município de Imbituva. Assim, conseguindo no dia 15 de julho de 1907 a constituição pelos Distritos Judiciários Irati,

Imbituvinha e Bom Retiro, hoje com o nome de Guamirim pertencente à zona rural de Irati (IRATI, 1959).

Em conformidade com Orreda (1981), em 1908, Irati recebeu o primeiro contingente de colonos holandeses no Núcleo Irati (atual Gonçalves Júnior). No mesmo ano, outra localidade do interior que recebeu colonos foi Itapará, dessa vez poloneses e ucranianos. Houve também a migração de alemães em 1909 para o Núcleo Irati e italianos em 1913 para outras regiões rurais como Mato Queimado e Rio do Couro. Contudo, muitos imigrantes, devido as péssimas condições de trabalho, acabaram deixando o município e se deslocaram principalmente para a capital Curitiba. Entretanto, essa evasão não fez com que se erradicasse as culturas desses povos europeus, pelo contrário a maioria das munícipes possui uma descendência (seja do lado paterno ou materno) polonesa, ucraniana, italiana, alemã ou holandesa, dependendo da localidade específica da cidade onde estão inseridos, além disso, esses povos tiveram relação direta com o início da atividade econômica da cidade.

Após essa abordagem histórica e geográfica do município, pode-se iniciar as reflexões sobre o patrimônio cultural edificado presente no cotidiano dos munícipes. E para explanar de forma mais clara e direta, começar-se-á a discorrer uma das partes mais relevantes da presente pesquisa, isto é, os elementos que formam o patrimônio cultural iratiense a serem interpretados. A discussão acerca deles será fundamental para o desenvolvimento do piloto e do plano interpretativo com o uso de tecnologias.

2.2 ESTAÇÃO FERROVIÁRIA

Responsável direta pelo desenvolvimento de Irati, está localizada na Rua Conselheiro Zacarias e foi inaugurada em dezembro de 1899 (antes da emancipação). Recebeu o nome de Estação Ferroviária Iraty por João Visinoni, o engenheiro responsável pelas obras da ferrovia (GRECHINSKI, 2011). E graças a essa estação ferroviária, a localidade antes conhecida por Covalzinho, passou a ser chamada de Irati. Assim, deu-se o início do progresso do município que esteve totalmente atrelado a construção da estação (GRYCZYNSKA, 2004).

Então, no que concerne Gryczynska (2004), começou a correr por toda a região a notícia acerca da edificação da ferrovia e da Estação Ferroviária, diante dessa informação iniciou-se um movimento no intuito de povoar os arredores da estrada de ferro, na antiga Covalzinho (hoje Irati). Ainda, a autora afirma que também foram as

terras férteis, a vasta presença de pinheiros e de erva-mate, responsáveis por chamar a atenção e despertar o interesse em se habitar a localidade que se transformou no município de Irati.

A estação também despertou o interesse de vários comerciantes em razão do transporte ferroviário e esses passaram a se fixar naquela pequena cidade. Com isso, diferentes estabelecimentos se instalaram nos arredores da ferrovia como botequins, padarias, marcenarias, carpintarias, ferrarias, etc., desse modo expandindo cada vez mais aquela simples e singela localidade (GRYCZYNSKA, 2004). Além disso, Orreda (1981) afirma que a Estação Ferroviária de Irati tornou o município um centro comercial com forte importância para região e um ponto de convergência para tropeiros e comerciantes, os quais vendiam e compravam produtos, bem como voltavam para suas viagens carregados de mercadorias.

Grechinski (2011) aponta que havia o serviço de embarque e desembarque, contudo, não era somente isso, mas também existia a possibilidade de os usuários enviarem cartas, usufruírem do restaurante presente na estação, além de ser um ponto de encontro para os cidadãos iratienses. Com isso a estação vinha a ser um elemento representativo do *status* para o município, assim como para todos os municípios. Era também um local onde aconteciam encontros de caráter cultural e político.

Na atualidade a estação iratiense vem funcionando como meio de hospedagem para os funcionários da empresa responsável pela ferrovia. Segundo Grechinski (2011) a estação não possui mais a função de transportar os passageiros como no passado, pois durante período do governo houve a redução do transporte ferroviário no país inteiro para ampliação das rodovias. A autora ainda afirma que a desestatização das estações ferroviárias brasileiras, ocorrida na década de 90, trouxe a negligência quanto a preservação do patrimônio ferroviário, dessa forma perdeu-se parte do patrimônio iratiense e de várias outras regiões.

De modo a elucidar a edificação, na sequência estão expostas duas figuras, sendo a figura 5 (como era a Estação Iraty no ano de 1900) e a figura 6 (o atual estado dela em 2018), podendo ser feito um comparativo:

FIGURA 5 – A Estação Ferroviária de Iraty no ano de 1900



Fonte: Giesbrecht. 2009 *apud* Grechinski, 2011.

FIGURA 6 – A Estação Ferroviária em 2018



Fonte: acervo do autor.

Atenta-se que a estação se encontra mais ampla que no ano de 1900 e mesmo com mudanças no contexto na década de 90, o bem ainda se encontra em bom estado de conservação, já que aparenta ter sido pintada há pouco tempo. Em contrapartida, algumas pichações estão na parte dos fundos, região onde fica ainda mais exposta aos passantes, tal ato prejudica a imagem do bem. Porém, não raros são os casos

desse tipo de vandalismo em bens patrimoniais e infelizmente a falta de educação e respeito é um problema que não circunda somente no município em questão, mas no Brasil como um todo. Todavia, espera-se que talvez com a utilização de algum meio interpretativo se consiga trazer, mesmo que numa pequena escala, o respeito e o valor que essa edificação representa para Irati.

Tratou-se sobre o elemento responsável pelo início de Irati, tanto comercial quanto cultural e político. Os próximos elementos irão discutir um pouco mais sobre o histórico, mas retratando sobretudo, acerca da religiosidade e da importância dos povos eslavos em edificar bens patrimoniais de cunho devocional.

2.3 IGREJA MATRIZ NOSSA SENHORA DA LUZ

As obras da Igreja Nossa Senhora da Luz, se iniciaram no ano de 1931, na Rua Coronel Pires (SENHORA DA LUZ IRATI, s/d). No dia 8 de janeiro de 1943 o Pe. Tadeu Dziedzic, lazarista polonês, tomou posse da paróquia e permaneceu até o ano de 1948, pois naquele ano a direção passou a ser por conta dos Freis Capuchinhos e o Frei Nereu M. do Vale se tornou vigário. Frei Nereu foi responsável pela criação da Festa de São Cristóvão, a maior festa religiosa do município e uma das mais tradicionais do país, pois é a mais antiga que se tem notícia. Outro acontecimento naquele ano, foi a criação da Paróquia São Miguel, localizada a algumas quadras da Igreja Nossa Senhora da Luz (Ibid). A figura 7 a seguir demonstra essa distância:

FIGURA 8 – Igreja Matriz Nossa Senhora da Luz



Fonte: acervo do autor.

FIGURA 9 – Imagem Primitiva Original de Nossa Senhora da Luz



Fonte: acervo do autor.

Nota-se, que essa Igreja possui relevante relação com Irati e com o início de seu desenvolvimento urbano, em razão de ter sido a primeira igreja construída na

sede (área central do município). Pode-se perceber também, a luta da comunidade para que a capela subordinada a Imbituva fosse convertida em Paróquia, dessa forma emancipando o direito à religião que era totalmente dependente de outro município (Ibid). Falou-se a respeito da primeira igreja católica da Sede, e brevemente de sua relação com uma outra paróquia, nada mais justo que continuar discutindo sobre essa outra paróquia, a Igreja São Miguel, sendo importante destacar o seu vínculo com a cultura polonesa.

2.4 IGREJA SÃO MIGUEL

Estando localizada na Rua XIX de Dezembro, em uma das partes altas cidade, dificilmente passando despercebida por quem encontra-se na área central, ou mesmo partindo da Igreja Nossa Senhora da Luz e encontrando-se em uma distância de aproximadamente uma quadra, pode ser contemplada ao alto. A igreja foi primeiramente construída em madeira e posteriormente reformada em alvenaria. Estando situada em frente à Praça da Bíblia ou Praça Magdalena Anciutti, e aos fundos, encontra-se o Cemitério Municipal (FERNANDES; MENEZES, 2010). Está ainda, ao lado do Colégio Nossa Senhora das Graças, um edifício da década de 30, fundado pelas Filhas da Caridade de São Vicente de Paulo da Congregação da Província Polonesa (LEDESMA; REMAR, 2010).

Inicialmente a Igreja São Miguel era apenas uma capela nos anos 20, se transformando em igreja no ano de 1948. Toda a história de sua construção tem ligação com os imigrantes poloneses, foram eles que trabalharam em prol de sua construção (GARDIN, 2018). A arquitetura da Igreja São Miguel possui algumas características que a distinguem da Igreja Matriz Nossa Senhora da Luz (principalmente com relação as torres) como pode ser observada na figura 10:

FIGURA 10 – A Igreja São Miguel



Fonte: acervo do autor.

Tanto a Igreja São Miguel, quanto a igreja anteriormente discutida estão relacionadas diretamente com a cultura polonesa, talvez essa última tenha ficado mais evidente, mas em ambas as edificações tiveram como construtores os imigrantes poloneses. Partindo dessa percepção, a igreja a ser discutida na sequência trará a luz outra cultura presente em Irati, ou seja, a cultura ucraniana.

2.5 PARÓQUIA UCRANIANA IMACULADO CORAÇÃO DE MARIA

Devido aos pedidos das comunidades ucranianas vizinhas de Gonçalves Júnior, Itapará e Linha B, surgiu a ideia de criar uma comunidade ucraniana na área urbana do município. Diante disso, no dia 24 de junho de 1950 uma nova igreja, na Rua Coronel Garcia, foi inaugurada tendo como padroeiro o Imaculado Coração de Maria. Essa construção se deu pelo esforço das famílias ucranianas, principalmente pela família do Sr. Pedro Choma. Por meio de festas e promoções (orientadas pelo Pe. Benedito Melnik) foi possível arrecadar fundos para a construção em alvenaria da igreja (METROPOLIA, s/d).

Porém, em 1964, devido ao crescimento da cidade e o aumento do número de famílias ucranianas advindas da zona rural para a área urbana a igreja se tornou

pequena. Em razão desse fato, houve uma discussão acerca de um espaço mais amplo para acomodar todos os fiéis, já que o atual não conseguia mais acolher tantas pessoas. Destarte, em conversa com o prefeito Dr. Ildelfonso Zanetti, o qual conseguiu encontrar um terreno de posse própria, e então, acabou vendendo para a comunidade ucraniana, onde as famílias se dividiram e cada família pagou uma quantidade em cruzeiros referente ao metro quadrado (Ibid).

A igreja ucraniana⁵ possui características distintas das outras igrejas discutidas nessa pesquisa, em especial com relação a sua arquitetura, como podem ser verificadas na figura 11:

FIGURA 11 – Igreja Imaculado Coração de Maria⁶



Fonte: acervo do autor.

Não diferente das famílias polonesas, a comunidade ucraniana de Irati também é responsável pelo desenvolvimento social e econômico do município, além de claro, fazer parte da cultura da cidade como um todo. Talvez, os traços mais visíveis dessa cultura ucraniana sejam mais abundantes na localidade de Itapará, mas como a presente pesquisa trata apenas de patrimônios no espaço urbano, caberia um estudo

⁵ A Igreja Ucraniana Imaculado Coração de Maria é do rito bizantino da Ordem de São Basílio Magno, que pode ser entendido como uma ordem especial característica da Ucrânia, e que é reconhecida pela Igreja Católica Romana (OSBM, s/d).

⁶ Pode-se dizer que o que mais chama a atenção é a presença de uma coroa em seu teto.

futuro relacionado à interpretação dos atrativos culturais das localidades rurais de Irati. Na sequência será discorrido a respeito do Monumento Nossa Senhora das Graças, que em muitas ocasiões é tratado com o cartão postal da cidade.

2.6 MONUMENTO NOSSA SENHORA DAS GRAÇAS

No intuito de comemorar os 50 anos da cidade, em 1956, ocorreu uma discussão acerca da realização de um evento para a comemoração da data. O principal idealizador do evento foi Jorge Garzuze, professor do Colégio São Vicente, que por meio de uma conversa informal na mencionada instituição de ensino, idealizou a criação de um monumento, o qual poderia ser construído em uma das colinas no entorno do município (ASSESSORIA DE COMUNICAÇÃO DA PREFEITURA DE IRATI, 2018⁷).

A princípio surgiu o interesse da criação da imagem da padroeira da cidade, isto é, Nossa Senhora da Luz. Contudo, pelo fato de a representação contar com um bebê em seus braços, detalhe que tornaria a criação de um monumento inviável, pois o escultor encontraria muitas dificuldades no decorrer do seu trabalho. Diante dessa situação, houve uma pesquisa entre populares e percebeu-se a existência de considerável devoção à Nossa Senhora das Graças, isto posto, ficou estabelecido que o monumento a ser criado não seria da padroeira da cidade, mas de Nossa Senhora das Graças (Ibid).

Entretanto, chegando ao fim da elaboração do bem, notou-se que as mãos da Santa estavam postas de maneira errônea, elas estavam na horizontal e não caídas, derramando graças, assim como na representação original. Depois desse ocorrido, a população precisou tomar uma atitude em corrigir tal falha, à vista disso, os iratienses com a ajuda de pedreiros e pesadas estruturas, após muito esforço, conseguiram reposicionar as mãos da Santa da maneira correta (ASSESSORIA DE COMUNICAÇÃO DA PREFEITURA DE IRATI, 2018).

O monumento encontra-se localizado na Colina Nossa Senhora das Graças, e hoje trata-se do principal atrativo turístico de Irati, pois sua visibilidade atinge a quem passa pela BR 277 e em vários pontos da cidade, sendo assim uma referência para o município. A obra foi estruturada pelo escultor paulista Ottaviano Papaiz, da Oficina

⁷ Não disponível online.

Artística de Campinas, o qual foi pesquisado pelo Padre Rui Pereira. A estrutura da obra conta com 70 peças e foi orçada em Cr\$ 7.350, 00 na época (Ibid). A figura 12 representa o resultado final desse importante monumento religioso (ou obra de arte) para o município:

FIGURA 12 – Monumento Nossa Senhora das Graças de Irati



Fonte: acervo do autor.

Como foi dito, esse é o principal atrativo turístico de Irati. Com 22 metros de altura, até pouco tempo era a maior imagem de Nossa Senhora das Graças do mundo, mas recentemente passou a ser a segunda, perdendo o posto para o Oratório Nossa Senhora das Graças⁸, em Laurentino (SC). Mesmo assim, ainda se trata de um atrativo com valor, tanto religioso, quanto cultural e artístico, além de ser fielmente visitado por moradores locais e de municípios vizinhos. Por fim, chega-se ao último elemento componente do objeto de estudo dessa pesquisa, a Casa da Cultura. De posse de características arquitetônicas únicas, o bem agrega uma parte importante da história do município, que será discutido a seguir.

⁸Disponível em: <https://g1.globo.com/sc/santa-catarina/noticia/laurentino-inaugura-estatua-gigante-de-nossa-senhora-das-gracas.ghtml>.

2.7 CASA DA CULTURA

A Casa da Cultura tem como nome de oficial Fundação Edgard & Egas Andrade Gomes, de propriedade da família Gomes, construída no ano de 1919 por Arcélio Batista Teixeira. No ano de 1987, a edificação foi cedida no modo comodato para a Prefeitura e, em 2004, foi doada para o município. O bem caracteriza-se como um antigo casarão de madeira, datado nas primeiras décadas do século XX, ainda conserva grande parte das características culturais, principalmente no tangente arquitetônico. Com sua localização na Rua XV de Julho, uma das principais de Irati, destaca-se em meio a pequenas lojas e residências. Também, se encontra em frente ao Clube do Comércio, uma antiga construção comercial que hoje, além de agregar pequenos estabelecimentos comerciais, realiza alguns eventos. (ASSESSORIA DE COMUNICAÇÃO DA PREFEITURA DE IRATI, 2018).

Quando tratado do aspecto arquitetônico, pela circunstância de a família Gomes (nesse caso o Coronel Emílio Gomes) possuir descendência espanhola, a arquitetura do imóvel teve como base o neoclassicismo espanhol. Segundo a Prefeitura Municipal de Irati (2015 *apud* REIS, 2016), o imóvel apresenta características estruturais originais interculturais, contando com alicerces de pedra e paredes de dupla vedação, outro detalhe é o sistema de encaixe feito por tábuas no sentido horizontal, sem contar com o processo de arremate, fundamentado na influência da cultura eslava, muito presente na região.

A Casa da Cultura estava funcionando até 2016 como Secretaria da Cultura e Museu, de posse de alguns artefatos que contam a história do município e da família Gomes. Entretanto, devido ao apodrecimento da madeira da estrutura, o imóvel encontra-se em reforma e não se sabe quando estará novamente em funcionamento. E mesmo diante dessa situação, a figura 13 consegue demonstrar a originalidade do bem:

FIGURA 13 – A Casa da Cultura



Fonte: acervo do autor.

É perceptível que, embora a edificação esteja passando pelo processo de reforma, suas características arquitetônicas e seu valor cultural para a cidade continuam tendo destaque. Portanto, não justificaria descartar esse elemento pelo estado atual, pelo contrário, essa pesquisa sugerirá ao bem um novo uso em relação a sua interpretação, para que quando estiver pronto se inaugure, não só um imóvel reformado, mas sim um novo atrativo cultural de respeito pelos munícipes.

CAPÍTULO 3: RESULTADOS

O presente estudo objetiva, no primeiro momento, analisar os meios interpretativos não-personalizados fundamentados em novas tecnologias. Pois, em razão do avanço na modernização dos equipamentos eletrônicos, observa-se que essas ferramentas acabam sendo inventadas para um determinado fim, mas novas finalidades vêm ganhando espaço, simplesmente por haver diferentes pontos de vista.

Aproveitando-se desse fato, compreende-se que as distintas finalidades no uso dos recursos tecnológicos podem ser empregadas na interpretação patrimonial, trazendo inovação na forma de entreter o visitante e em algumas ocasiões se apresentam com mais baixo custo em relação aos métodos tradicionais (banners, folhetos, áudio-guias, painéis interpretativos). Além disso, não são só as máquinas que dia após dia são inovadas, mas também às pessoas, as quais acompanham esse progresso e precisam estar adaptadas às novidades. Diante dessa reflexão, para se interpretar nessa era moderna é necessário equiparar a metodologia a ser utilizada juntamente com os últimos recursos disponíveis e à nova mentalidade dos indivíduos.

3.1 PROPOSTAS TECNOLÓGICAS PARA A BASE DO PLANO INTERPRETATIVO

Nesse momento é necessário retomar alguns conceitos que são fundamentais e imprescindíveis para dar continuidade a essa etapa. Nesse caso, relembrar primeiramente a ideia de Veverka (1994 *apud* CHO, 2005), que para desenvolver um bom plano interpretativo para patrimônios é importante enfatizar as seguintes variáveis:

- a) Recursos a serem utilizados, Tema e Subtema;
- b) Os objetivos que acompanham a interpretação;
- c) O como relatar a temática aos visitantes;
- d) A apresentação do programa interpretativo;
- e) Os custos (tempo, recursos, pessoas) da implementação de aspectos do plano;
- f) Como serão avaliadas as partes do plano para os objetivos serem alcançados.

Também é necessário retomar quais foram os recursos tecnológicos explanados. Por essa razão, está condensado no quadro 6 os atrativos/patrimônios culturais juntamente com cada a tecnologia que será proposta para implementação:

Quadro 6 – Relação entre os atrativos culturais de Irati e as tecnologias a serem implementadas

Atrativo Cultural	Recurso Tecnológico
Igreja Nossa Senhora da Luz; Igreja São Miguel; Paróquia Imaculado Coração de maria; e Estação Ferroviária	QR code: código de barras com redirecionamento a algum tipo de conteúdo, podendo ser uma página na internet, foto, áudio, vídeo, aplicativo, entre outros.
Monumento Nossa Senhora das Graças	Realidade Virtual (VR): óculos capaz de levar o usuário a enxergar imagens ou de estar em um ambiente totalmente criado de modo artificial.
Casa da Cultura	Aplicativo: espécie de ferramenta para dispositivos móveis disponível em lojas na internet para respectiva marca e sistema operacional utilizado.
Casa da Cultura	Inteligência Artificial (IA): um tipo de robô virtual que funciona com um software e tem a capacidade de atender a diferentes comandos dados por um ser humano.

Fonte: elaborado pelo autor.

Com base nas variáveis apontadas por Veverka e por meio das informações apresentadas no Quadro 6, se terá a base para essa etapa do trabalho, a qual consistirá em – como já diz o título – propor novas maneiras interpretativas para uso futuro dos atrativos/patrimônios culturais. Para a proposta 1, com o enfoque na arquitetura religiosa e no histórico do município de Irati, tem-se as três paróquias: Nossa Senhora da Luz, São Miguel e Imaculado Coração de Maria. Além da arquitetura, pode-se acrescentar características culturais relacionadas aos povos eslavos, os quais têm relação direta com a criação e o funcionamento dos edifícios. Também dentro dessa proposta está a Estação Ferroviária, responsável por todo o desenvolvimento e progresso da cidade iratiense. Nessa situação, a seguir é descrita a proposta 1, que vai tratar acerca do QR *code* como recurso interpretativo para os quatro patrimônios em questão.

3.1.1 Proposta 1: A utilização do QR *code*

I – O que pode ser feito? Para as Igrejas: Matriz Nossa Senhora da Luz, São Miguel, Imaculado Coração de Maria e Estação Ferroviária, o QR *code* seria uma opção interessante, pois existem variados modelos de diferentes materiais que

poderiam facilmente ser inseridos. Para aprofundar essa ideia serão analisadas algumas figuras que demonstram a implantação desse recurso e de seu suporte no Brasil e em outros países. Para tanto, os métodos de aplicação serão classificados pela posição a qual foi inserido:

a) Na vertical: pode estar em suporte como mostram as figuras 14 e 15 em diferentes materiais, os quais geralmente devem estar em harmonia com o atrativo. Um exemplo muito comum pode ser notado na maioria dos QR code inseridos em atrativos ligados a natureza (figura 14), que comumente podem ser montados em um suporte de madeira (geralmente em tocos⁹), com intuito de indicar que se trata de um atrativo sustentável preocupado com natureza.

FIGURA 14 – Audio Trails NFC usage



Fonte: Digitalvidya, 2017.¹⁰

⁹ Segundo a Lei 9605/98, afixar placas e cartazes em árvores configura-se como crime ambiental.

¹⁰ Disponível em: <https://www.digitalvidya.com/blog/mobile-marketing-for-travel-agencies/>

FIGURA 15 – Estátua de Sherlock Holmes em Londres



Fonte: Poliana Cardozo acervo pessoal.

Fica claro nas figuras supracitadas que há harmonia entre o atrativo, o ambiente e o material utilizado para dar suporte a exposição dos códigos. Embora não haja obrigatoriedade para a harmonização, fica nítida a elegância que o bem agrega, portanto não é um detalhe irrelevante a se pensar no momento da implantação desse artifício. Ademais, outra opção de se implantar na vertical, seria fixá-lo em uma parede, porta, janela, lata de lixo ou em um poste de iluminação pública¹¹ como ilustra a figura 16:

¹¹ Vale dizer que várias cidades se defrontam com um problema chamado poluição visual, a qual prejudica o trânsito, qualidade de vida, harmonia urbana, entre outros. Todavia, para a inserção de placas devem ser levados em consideração o tamanho da placa e as leis que regem o município (LIPSCH, 2014).

FIGURA 16 – Catedral de Jaro em Iloilo nas Filipinas



Fonte: Iloilo Digital Tourism, 2013.¹²

A alternativa utilizada na figura 16 apresenta-se como uma das mais viáveis, pois aproveitou-se de um objeto que não detêm função além da assistência aos fios condutores de eletricidade. E é notável que o QR code está impresso sobre um plástico, aparentemente acrílico e fixado por cola, desse modo não exigindo materiais de alto custo tornando uma opção pertinente a quem procura menor investimento.

b) Na horizontal: nessa posição existem algumas opções, por exemplo, pode-se fixar o QR Code no chão por meio de uma placa de acrílico e uma outra ideia se observa na figura 17 a utilização das pedras da própria calçada formando o código. Ainda, permitiria ser implantado com uma pintura no chão ou no caso de chão de madeira, pode ser talhado como na figura 18:

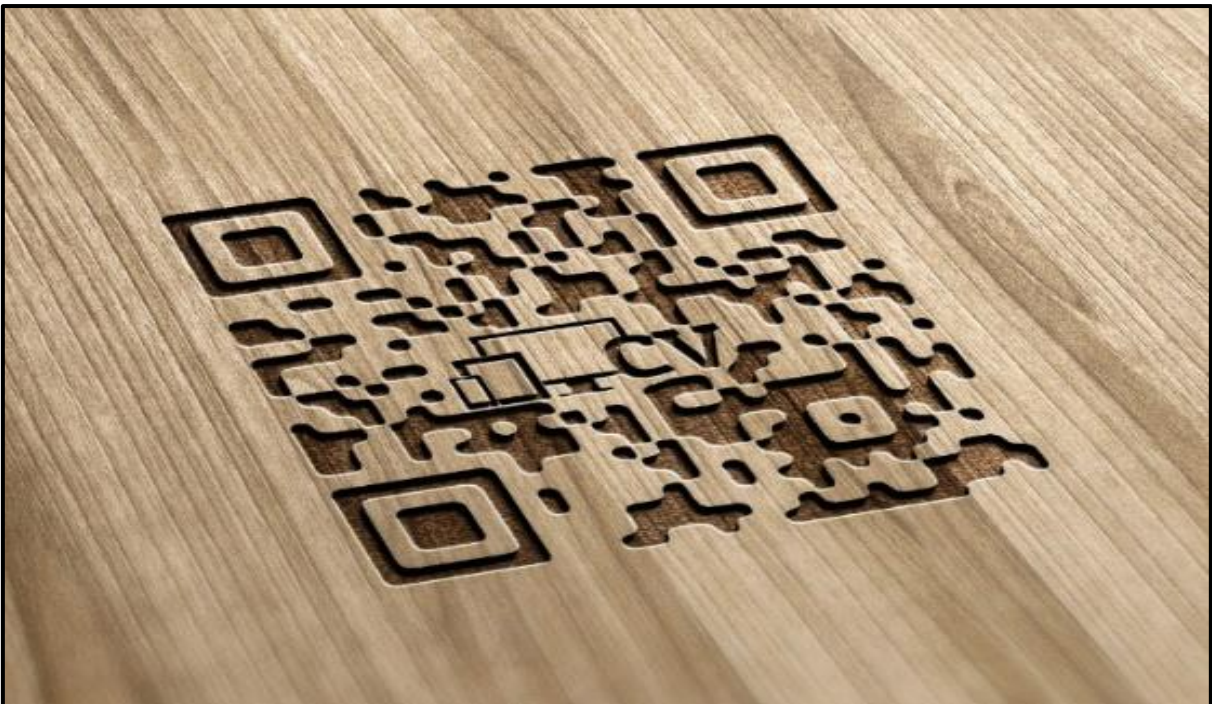
¹² Disponível em: http://qr.biz/articles/iloilo_attracts_tourists_by_qr_codes_on_the_sights/

FIGURA 17 – QR Code no Arpoador (RJ)



Fonte: Daniel Coelho, 2013.¹³

FIGURA 18 – QR Code na madeira



Fonte: DeluxQR, 2013.¹⁴

¹³Disponível em: <https://www.guiadasemana.com.br/turismo/noticia/rio-coloca-qr-codes-em-pontos-turisticos-da-cidade>.

¹⁴ Disponível em: <http://www.deluxqr.com/custom-qr-code-art/>.

Os métodos presentes nas figuras 17 e 18 são claramente os mais difíceis a serem utilizados, já que em ambos necessitam de um especialista, seja na construção de calçadas ou em talhar na madeira. Entretanto, o resultado final é surpreendente e curioso, pois não atrapalha o fluxo de pessoas, sendo uma das formas mais discretas de fixação.

II – Como pode ser aplicado nos atrativos? Aconselha-se para a Matriz Nossa Senhora da Luz, a implantação do QR code conforme a Figura 16, ou seja, em um dos postes em frente à Igreja, pois a situação é semelhante a encontrada na Catedral de Iloilo. Porém, o exemplo do Rio de Janeiro (Figura 17) é uma outra possibilidade, no entanto, a confecção seria um pouco mais complexa e exigiria maior investimento.

No que diz respeito a Igreja São Miguel pode ser levantada e mesma possibilidade da implantação horizontal na calçada. Mais uma alternativa viável seria uma placa na cerca em frente à Igreja ou na Praça do outro lado da rua, a qual contém algumas informações, e nada mais justo que adicionar algumas informações que fazem falta.

Na Igreja Imaculado Coração de Maria também a fixação na cerca em frente, seria uma opção, contudo, devido a parede apresentar algumas informações como horário de missa, e ter um espaço livre que facilitaria se utilizar da mesma placa de aviso para inserir um QR code. Bastaria imprimir um adesivo e colar na placa ou mesmo na própria parede. Ressalta-se que não há necessidade de a placa ser de tamanho grande, apenas recomenda-se sua fixação em um lugar visível onde as pessoas consigam fazer a leitura do código.

Já para a Estação Ferroviária a implantação seria aconselhável na parede na parte dos fundos, onde o fluxo de pessoas é maior (além de ser uma rua de constante movimentação de veículos) e se tem uma maior visibilidade. No entanto, antes disso, faz-se necessário cobrir as pichações e a instalação de uma câmera de segurança no local ou uma maior vigilância pela polícia, senão a contratação de alguma empresa de segurança noturna para buscar sanar esse problema.

III – Que conteúdo o QR code pode apresentar? Com relação ao conteúdo são várias possibilidades entre fotos, vídeos, textos, áudios e aplicativos. No entanto, considera-se importante mostrar aos moradores locais e turistas como foi a construção dos edifícios, o porquê de sua construção e quem foram as pessoas que colaboram para que as obras fossem realizadas. Não se pode esquecer que as igrejas

também estão ligadas à cultura dos povos eslavos (poloneses e ucranianos), sendo esses povos responsáveis pelo desenvolvimento econômico e social de Irati. Então, propõe-se o seguinte:

Igreja Matriz Nossa Senhora da Luz: 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.

Igreja São Miguel: informações relatando a relação da obra com os imigrantes poloneses, através de textos e áudios (preferencialmente de curta duração) 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*.

Igreja Imaculado Coração de Maria: 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, espanhol e ucraniano) 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 como um local de identidade dos devotos do rito bizantino.

Estação Ferroviária: digna de ser a responsável pelo crescimento do município, deveria haver um vídeo com fotos antigas de diferentes datas, preferencialmente a partir de 1900, demonstrando a estação, e em paralelo o desenvolvimento de Irati ao seu entorno. Enquanto as fotos vão aparecendo, também nesse vídeo deve conter áudio narrando o porquê de sua construção, assim como a sua importância para a cidade, e claro, legendas em espanhol e inglês. Julga-se relevante contar a respeito do restaurante que existia dentro da estação, pois esse era responsável pela socialização dos munícipes, ou seja, um ambiente de cultura e de troca de informações.

Existem muitas outras alternativas além das expostas, e outros recursos tecnológicos que se encaixariam na interpretação desses atrativos. Porém, para a descrição do resultado da pesquisa não se tornar repetitivo, preferiu-se em mostrar

uma ou mais ferramentas de interpretação diferentes a cada proposta, desse modo dinamizar a organização dos eventos.

3.1.3 Proposta 2: Realidade Virtual por meio do *Google Cardboard*

Considerando que o Monumento Nossa Senhora das Graças se trata do principal atrativo de Irati, decidiu-se por elaborar uma proposta isolada, que vise mesclar a contemplação artística com o entretenimento. Buscar-se-á sugerir uma forma de educação patrimonial no intuito de acrescentar um novo uso ao atrativo, sem claro, desrespeitar às pessoas que frequentam por cunho religioso.

Para esse patrimônio, com a intenção de sensibilizar os visitantes em interpretar o atrativo por meio do entretenimento, escolheu-se em recomendar um aplicativo que contemple a realidade virtual e um jogo educativo. Durante a pesquisa deparou-se com a ferramenta *Google Cardboard*, a qual será discutida para a proposta 2 na sequência.

I – No que consiste o *Google Cardboard*? Criado pelo grupo *Google*, fundamenta-se em um óculos de realidade virtual com baixo custo e que pode ser utilizado em *smartphones* com giroscópio. O primeiro modelo anunciado é composto basicamente de papelão e lentes que criam a sensação de imersão em 3D, mas vários modelos constituídos de outros materiais podem ser facilmente encontrados no mercado. Além disso, a *Google* também tem apoiado para que os próprios usuários¹⁵ fabriquem o seu próprio óculos/*Cardboard* (HOLLY, 2016). A seguir as figuras 19 e 20 representam essa ferramenta:

¹⁵ O modelo de confecção está disponível no próprio site do Google Cardboard: https://vr.google.com/intl/pt-BR_pt/cardboard/manufacturers/.

FIGURA 19 – *Google Cardboard* composto de papelão



Fonte: Russel Holly, 2016.¹⁶

FIGURA 20 – Outros modelos compatíveis com o *Google Cardboard*



Fonte: James Bareham, s/d.¹⁷

¹⁶ Disponível em: <https://www.vrheads.com/google-cardboard>.

¹⁷ Disponível em: <https://www.theverge.com/a/best-vr-headset-oculus-rift-samsung-gear-htc-vive-virtual-reality>.

Para utilizar esse assessorio e necessário o aplicativo gratuito, de mesmo nome, *Google Cardboard*, disponível para as plataformas *Android* e *IOS*. O processo de pareamento é bem simples, basta fazer a leitura do QR code impresso nos óculos e então já pode ser utilizado (HOLLY, 2016). Atualmente existem vários aplicativos que tem funcionalidade com os óculos (*Cardboard*), principalmente jogos educativos, de terror e alguns turísticos como o *Sites in VR*¹⁸, o qual possibilita ao usuário viajar pelos atrativos, desde urbanos aos naturais. Diante dessas informações, percebe-se a potencialidade que essa ferramenta sustenta, em razão disso para o Monumento Nossa Senhora das Graças foi selecionado esse recurso.

II – Como o *Google Cardboard* pode servir para interpretação do patrimônio? Pelo Monumento Nossa Senhora das Graças não dispor de nenhum recurso interpretativo¹⁹, nem mesmo os tradicionais como placa e painel, pensou-se em construir algo que não precisasse estar fisicamente exposto para evitar o conflito com os costumes religiosos do atrativo, dessa forma atribuir um uso recreativo em paralelo com a atual função. Com a finalidade de interpretação somada ao entretenimento propõe-se que:

Monumento Nossa Senhora: a criação de um aplicativo compatível com o *Google Cardboard*, onde 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

¹⁸ Disponível em: <http://www.sitesinvr.com/viewer/setup.htm>.

¹⁹ Havia há algum tempo um *banner* criado por alunos do Curso de Turismo, no entanto, não há mais.

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.

A esse elemento tem-se a preocupação de não descaracterizar e desrespeitar a vigente atividade. Para isso, adverte-se que a implantação aconteça aos poucos e primeiramente se discuta com a comunidade para não haver problemas. Ao próximo patrimônio, na tentativa de resgatá-lo novamente aos seus melhores tempos, foram selecionadas duas ferramentas distintas, mas que sem nenhuma adversidade podem ser utilizadas concomitantemente.

3.1.4 Proposta 3: A IA *Watson* e o aplicativo *Google Arts & Culture*

Por razão de a Casa da Cultura ser um atrativo singular em meio à área central e de não estar em boas condições estruturais, escolheu-se por apresentar uma proposta exclusiva a esse edifício. Espera-se que ao mostrar novas possibilidades interpretativas, o objeto em questão, consiga se recuperar e volte a transmitir cultura à população e aos turistas. Logo, apresentam-se os instrumentos em evidência, sendo a IA (Inteligência Artificial) denominada *Watson* e o aplicativo para dispositivos móveis *Google Arts & Culture*.

I – O que são? Como funcionam essas tecnologias?

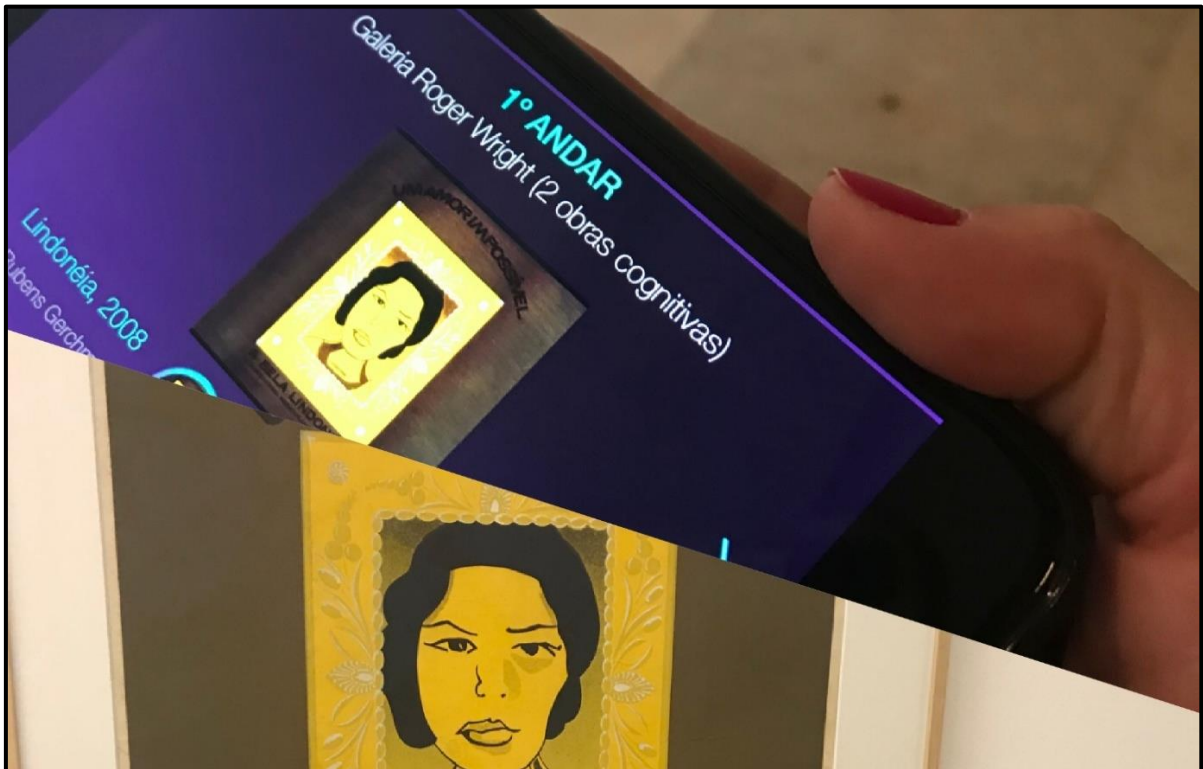
Inteligência Artificial: a primeira em pauta compõe-se por um *software*, muito semelhante a *Siri*²⁰ da empresa *Apple*. É um sistema de programação cognitiva que permite entender emoções. Interpretar textos e imagens, ouvir sons, oferecer respostas, entre outros. Por meio das API's (Interface de Programação de Aplicações) desse sistema os desenvolvedores podem criar diversas aplicações como por exemplo um aplicativo para dispositivos portáteis, portanto *Watson* funciona com um canal de distribuição (D'EGMONT, 2016). Segundo Worstall (2012), *Watson* tem se

²⁰ *Siri* é uma assistente de voz que atende comandos feitos pelo usuário. Basta clicar no ícone microfone disponível no dispositivo (*iphone* ou *ipad*) e pedir informação que a assistente rapidamente traz a resposta.

destacado pela sua especialização em diferentes campos de atuação, enquanto *Siri* é mais generalista.

Essa IA (ou Sistema Cognitivo) foi criada para contribuir com as empresas, no entanto, o uso dessa tecnologia empregado na Pinacoteca de São Paulo dá uma distinta utilidade, isto é, como ferramenta auxiliar para interpretação. Como pode ser observado a seguir na figura 21:

FIGURA 21 – O uso de *Watson* em aplicativo na Pinacoteca de São Paulo



Fonte: Poliana Cardozo acervo pessoal.

Com base no sistema cognitivo foi criado um aplicativo para dispositivos portáteis, possibilitando ao visitante fazer perguntas referente às obras e obter resposta. Nota-se, que na figura supracitada a usuária está de posse de um *smartphone*, e nesse caso, ela (a pessoa) em frente a um quadro questiona ao seu aparelho acerca da obra.

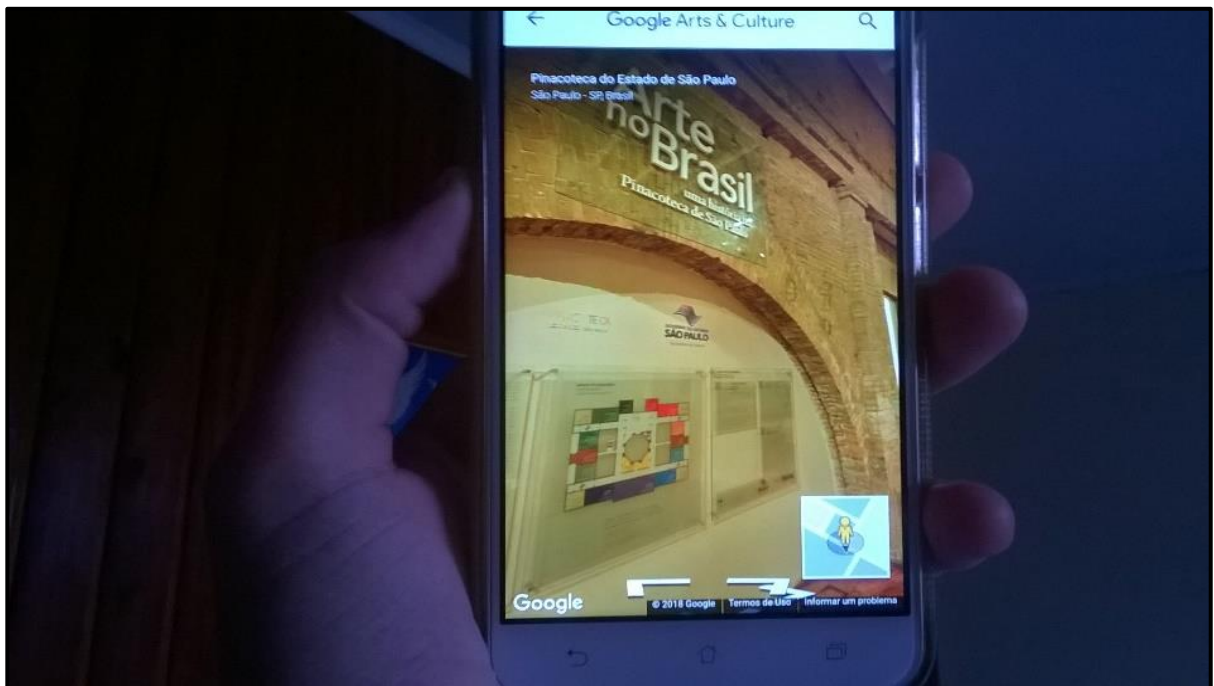
Existe também um vídeo da Empresa IBM²¹ que demonstra como acontece a visitação, e ilustra que o dispositivo é capaz de responder as mais variadas perguntas, das óbvias às complexas. O uso dessa tecnologia ainda é recente no Brasil, pois somente a Pinacoteca (implantado em 2017) dispõe desse recurso, mas é indiscutível

²¹ Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=m9JT6nStyCQ>.

que consiste em uma nova forma de inovação para os museus, buscando torna-los cada vez mais dinâmicos, e então chamar a atenção de um público mais diversificado.

Google Arts & Culture: já a segunda fundamenta-se a uma aplicação – disponível para *Android* e *IOS* – do Instituto Cultural *Google*, a qual objetiva de forma gratuita oferecer visitas virtuais aos museus do mundo inteiro, além disso, qualquer instituição (sem fins lucrativos) pode inscrever seu patrimônio (gratuitamente) para ter a oportunidade de incorporar ao aplicativo e *website*. Para isso, as instituições interessadas precisam entrar em contato pelo site: <https://services.google.com/fb/forms/cisignup/>, e preencher um formulário que conta com várias informações. Após isso, em no mínimo dois meses a empresa *Google* entrará em contato (e prestará assistência) para que sejam enviados os dados e comece o desenvolvimento do conteúdo a ser exposto no *website* e aplicativo *Google Arts & Culture* (CULTURAL INSTITUTE, s/d). Com relação a aplicação, ela trabalha com imagens em 360 graus, as quais possibilitam ao usuário – por intermédio do giroscópio do *smartphone* – investigar o local de modo interativo. Para ilustrar tem-se a figura 22 na sequência:

FIGURA 22 – O aplicativo *Google Arts & Culture*



Fonte: acervo do autor.

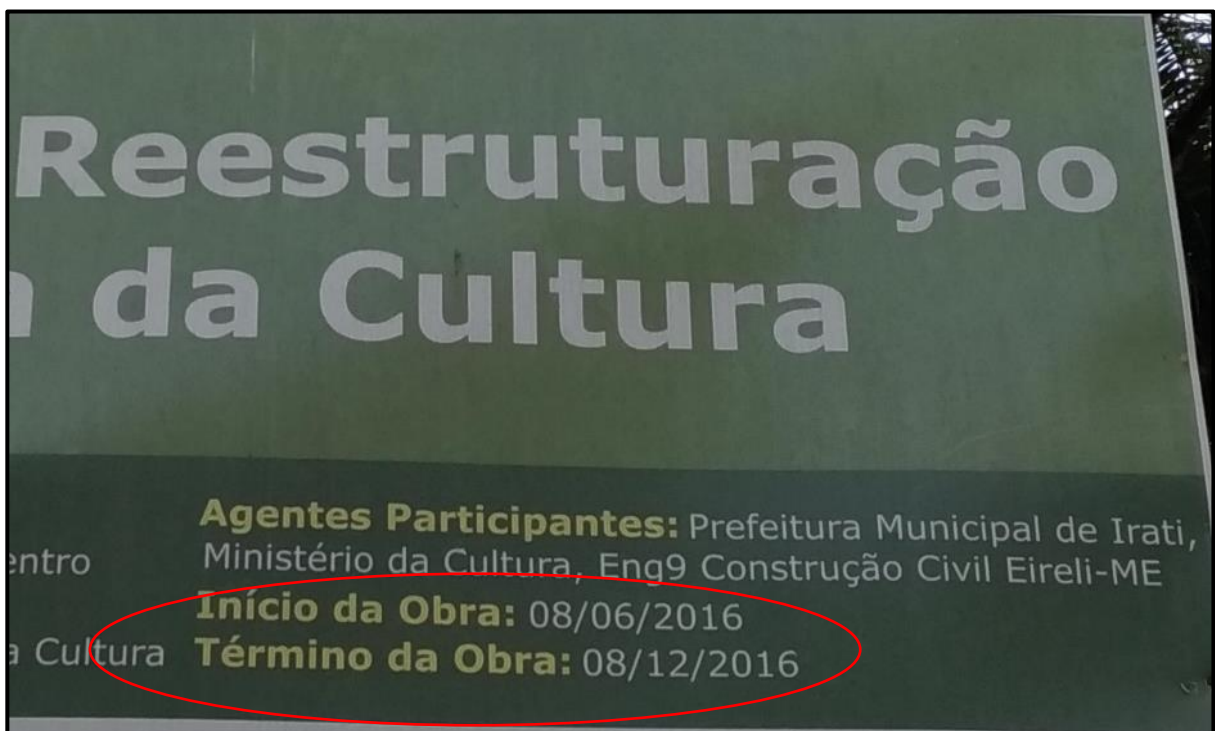
A figura 22 ilustra a visitação à Pinacoteca (SP), movendo-se o *smartphone* para direita, esquerda, para cima ou baixo, a imagem acompanha o movimento. Além

disso, existe a possibilidade de *zoom in e out* nas imagens. Essa ferramenta tecnológica apresenta-se como uma possibilidade criativa e interativa de interpretação, sem a necessidade investimentos em programação, entretanto é necessário investir em imagens de qualidade para que possam ser inseridas dentro do aplicativo.

II – De que maneiras essas ferramentas podem contribuir com bem?

Infelizmente a Casa da Cultura, diferentemente de todos os outros patrimônios percorridos até o momento, encontra-se em péssimas condições estruturais. No entanto, no local onde encontra-se a edificação observa-se uma placa de reforma e reestruturação, com o valor total da obra; as empresas e órgãos envolvidos com essa ação e que chama a atenção é a seguinte informação representada pela figura 23:

FIGURA 23 – Placa de reforma da Casa da Cultura



Fonte: acervo do autor.

Como dá para perceber, o período de seis meses para reforma e reestruturação do bem já expirou, entretanto, essas obras até o presente momento estão estagnadas, agravando cada vez mais o estado da estrutura. Diante disso, a proposta interpretativa para essa edificação não seria conveniente, pois Reis (2016) em sua pesquisa constatou que a interpretação e a restauração devem caminhar juntas. Mas mesmo assim, com o propósito de sensibilizar às autoridades em resolver o problema, isto é,

primeiramente terminar a restauração. Permanece a ideia para a implantação de recursos interpretativos para a Casa da Cultura de Irati

Com base nos recursos modernos discutidos anteriormente, recomenda-se o seguinte para o último elemento dessa pesquisa:

Casa da Cultura: 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.

É preocupante o estado da edificação em evidência, uma vez que sua obra de restauração se encontra estacionada, quando já deveria ter chegado ao fim a mais de um ano. Apesar disso, insiste-se que o bem é importante para o município e a comunidade que nele reside. Mas, seu futuro encontra-se indefinido e dependente das atitudes a serem tomadas pelos governantes.

3.1.5 O Plano Interpretativo para o patrimônio edificado de Irati

Toda essa etapa da pesquisa resultou no quadro 7, que é a relação entre as três propostas apresentadas e as variáveis apontadas por Veverka (1994 *apud* CHO, 2005), chegando-se em um plano interpretativo:

Quadro 7 – Plano interpretativo para os patrimônios edificados de Irati

Variáveis para o plano interpretativo	Atribuições aos objetos de estudo
O como relatar a temática aos visitantes	<p>Proposta 1: com o auxílio da ferramenta <i>QR code</i>;</p> <p>Proposta 2: por intermédio de um aplicativo para dispositivos portáteis e dos óculos <i>Google Cardboard</i>;</p> <p>Proposta 3: por interseção do Instituto Cultural <i>Google</i> e optativamente pela IA da empresa IBM.</p>
Os objetivos que acompanham a interpretação	<p>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;</p> <p>Proposta 2: apresentar uma nova perspectiva sobre o monumento sem confrontar com a religiosidade, demonstrando a interpretação como uma atividade de entretenimento (interatividade);</p> <p>Proposta 3: a sensibilização da comunidade local, visitantes e turistas acerca da preservação do patrimônio e de sua importância para a cidade.</p>
Recursos a serem utilizados, tema e subtema	<p>Proposta 1: cultura polonesa, cultura ucraniana e história do município;</p> <p>Proposta 2: cultura, arte e entretenimento;</p> <p>Proposta 3: história do município e arquitetura.</p>
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	<p>Proposta 1: coleta de dados para serem inseridos em nova página na <i>web</i> ou a atualização das páginas já existentes. Geração do <i>QR code</i> pelo <i>site</i>: 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.</p> <p>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 <i>Google</i></p>

	<p>Cardboard ou de peças necessárias para sua elaboração, e um <i>smartphone</i> com giroscópio. Estima-se um período de seis meses para o desenvolvimento do aplicativo.</p> <p>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 <i>Google</i>, através da página: https://services.google.com/fb/forms/cisignup/.</p> <p>- 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.</p>
<p>Como serão avaliadas as partes do plano para os objetivos serem alcançados</p>	<p>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.</p>

Fonte: elaborado pelo autor com base em Veverka.

Cabe dizer que havendo interesse e trabalho sério, consegue-se cumprir todas as fases do plano dentro do período estipulado, no entanto é necessário ter o apoio da comunidade local, pois essa é quem estará num contato mais próximo com as ações e com os patrimônios. Para resumir o que foi trabalhado nesse subcapítulo elaborou-se o Quadro 8, o qual mostra os recursos tecnológicos, os patrimônios culturais e o prazo para ocorrerem as ações de implantação:

Quadro 8 – Prazos para a execução das ações do plano interpretativo de Irati

Ferramenta	Atrativo Cultural	Prazo
QR code	Igreja Nossa Senhora da Luz; Igreja São Miguel; Paróquia Imaculado Coração de Maria; e Estação Ferroviária.	4 a 6 meses (curto prazo)
Realidade Virtual (VR)	Monumento Nossa Senhora das Graças.	6 meses (curto prazo)

Aplicativo	Casa da Cultura	12 a 15 meses (médio prazo)
Inteligência Artificial (IA)	Casa da Cultura	12 a 15 meses (médio prazo)

Fonte: elaborado pelo autor.

A partir desse ponto encerra-se esse subcapítulo, o qual trouxe propostas e um plano interpretativo com a utilização de tecnologias para os edifícios de Irati. O próximo subcapítulo dissertará sobre uma aplicação desenvolvida exclusivamente ao presente trabalho para responder a um de seus objetivos.

3.2 IRATI CULTURAL: O APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS PORTÁTEIS

Muito foi discutido acerca do uso da tecnologia em prol da educação patrimonial, mas nada do proposto certamente estará em vigente circulação. Resolveu-se em razão disso, confeccionar um piloto, que é um aplicativo contemplando as ferramentas: QR *code*, áudio, texto, foto, foto em 360 graus, entre outros. A aplicação conta com todos os objetos de estudo dessa pesquisa e se intitula Irati Cultural. O nome foi escolhido pelo fato do presente trabalho buscar mostrar aos iratienses um pouco mais da sua própria história, a qual influi diretamente em sua identidade.

Essa aplicação foi idealizada pelo autor e servirá como alicerce até a inserção do plano interpretativo por completo. Mas, dependendo do interesse do município poderia ocorrer sua oficialização, aprimoramento e implantação ou como modelo na fabricação de um novo aplicativo oficial.

Para a apresentação do Irati Cultural serão destacados a seguir os recursos utilizados na sua elaboração; as informações que estão inseridas nele; o como ele ficou depois de pronto; e como obtê-lo. Portanto, essa parte do estudo servirá para responder a um dos objetivos da pesquisa. Então, de modo a facilitar o entendimento, se fragmentará o aplicativo em partes.

3.2.1 Recursos utilizados na confecção do aplicativo

Por experiência própria do autor optou-se por utilizar a plataforma fábrica de aplicativos (fabricadeaplicativos.com.br) para a montagem do *layout* e de todas

linguagens de programação necessárias para o funcionamento, e de posse de imagens, textos referentes aos elementos trabalhados na presente pesquisa foi possível o desenvolvimento de um aplicativo. Para a manipulação das imagens foi escolhido – também já conhecido pelo autor – o *software Gimp*, o qual está disponível gratuitamente no site: www.gimp.org; e também o aplicativo para *smartphones photo editor*. Para a mixagem do conteúdo de áudio utilizou-se o *smartphone Asus Zenfone 3* com o aplicativo *n-Track 8*. Para baixar o aplicativo basta entrar no navegador do *smartphone* ou computador pessoal e acessar o site: app.vc/iraticultural. Outra opção será por meio do QR code que estará disponível em cada patrimônio (modelo no Anexo 1).

3.2.2 O resultado final do aplicativo

Na primeira tela ficam expostos todos os recursos que o aplicativo possui para interpretar os elementos que compõem a pesquisa, e para um melhor esclarecimento tem-se a figura 24:

FIGURA 24 – Tela inicial do aplicativo Irati Cultural



Fonte: aplicativo Irati Cultural adaptado pelo autor.

Ao clicar no ícone de algum recurso (áudio, imagem, texto ou 360 graus) abre-se listas, bastando clicar no atrativo desejado (ou em visitação), assim abrirão as seguintes opções representadas na figura 25:

FIGURA 25 – Ao clicar em textos por exemplo



Fonte: aplicativo Irati Cultural adaptado pelo autor.

Como observado existem algumas opções, entretanto, não há diferença entre o conteúdo descrito na opção texto ou narrado na opção áudio. Com relação as abas de imagens e 360 graus, possuem diferença com relação a dinamização, e no momento em que o usuário estiver manipulando-as isso se torna perceptível.

Para todos os bens está disponível a localização por intermédio do *Google Maps*, essa opção será útil para quem conhecer o aplicativo por indicação de terceiros (compartilhamento), isto é, turistas (visitantes) de outros municípios e estados. Estão marcados no mapa todos os seis atrativos que podem ser visitados de acordo com a vontade do visitante. O conteúdo de texto e áudio do aplicativo tem como base o descrito nessa pesquisa, ou seja, o Inventário Turístico, documentos, livros e artigos.

No que tange às imagens, são do acervo do autor e foram capturadas pelo já mencionado *Smartphone Asus Zenfone 3*.

Nesse ponto encerra-se esse capítulo, que demonstrou as possíveis ações a serem empregadas no patrimônio cultural edificado de Irati. Primeiramente foi destacado tecnologias e seus respectivos usos com as propostas para cada um dos componentes do objeto dessa pesquisa, assim resultando em um plano interpretativo. E por fim a análise do aplicativo Irati Cultural, o qual comprova que a tecnologia está apta a contribuir na relação entre a sociedade e a preservação dos bens patrimoniais, além de ser ferramenta auxiliar na educação.

Para o plano de interpretação acredita-se que muito do exposto apresenta-se como algo alcançável, em especial o *QR code*, que consiste em um recurso de baixo custo e de fácil construção. E por mais que as outras tecnologias pareçam mais complexas, se houver pessoas dispostas a cooperar, profissionais competentes e o comprometimento do poder público, pode-se chegar ao resultado que busca o plano aqui demonstrado.

Como relação ao aplicativo Irati Cultural, ele foi pensado como ferramenta de posse de alguns dos recursos discutidos durante toda essa pesquisa. A partir dessa aplicação tem-se uma noção de que interpretar o patrimônio iratiense é algo real, ou seja, não apenas um discurso na forma escrita e sim algo que pode ser experienciado. Mesmo que o Irati Cultural seja uma simples aplicação, consegue transmitir aos usuários o mínimo de informação que cada bem agrega, de modo a decifra-lo.

Vale a dizer que esse trabalho propõe duas opções (que podem acontecer simultaneamente), a primeira na fixação do aplicativo Irati Cultural nos patrimônios; e a segunda na colocação em prática do plano interpretativo, sendo o que mais se preza. Para que aconteça alguma dessas opções – preferencialmente as duas – vai exigir o interesse do poder público juntamente com a comunidade local.

Sabe-se da escassez de recursos financeiros que a maioria das cidades brasileiras se encontra nos últimos anos. Tendo isso em mente, a maior parte do exposto nesse estudo consiste em ferramentas de baixo custo e poderiam ser implantadas de imediato, como por exemplo o *QR code* (Proposta 1), desse modo começando a desenvolver um Turismo Cultural em Irati. As demais propostas podem ser implementadas aos poucos (atenta-se que Casa da Cultura necessita da continuidade da reforma), de acordo com a disponibilidade de recursos que o poder público tiver em posse.

Uma saída para o poder público seria a parceria com iniciativa privada, a qual tem a possibilidade, por exemplo, de contribuir na confecção das placas com QR code. Nota-se que há alternativas, bastando apenas que os envolvidos tenham interesse em tomar uma atitude em prol da proteção dos bens patrimoniais, bem como no desenvolvimento do turismo iratiense.

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 do autor, 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.

Considera-se alcançados todos os objetivos dessa pesquisa, sendo o geral: elaborar um plano interpretativo com possibilidade de inserção de diferentes recursos tecnológicos no patrimônio cultural edificado na cidade de Irati-PR. Pode ser declarado como plano interpretativo o quadro 7, em razão de nele estarem expostos todas as etapas a serem cumpridas, na tentativa da implementação de ações.

Para o primeiro objetivo específico: identificar e descrever os principais elementos que compõem o patrimônio cultural edificado na cidade de Irati, foi auferido graças a hierarquização presente no Inventário da Oferta Turística de Irati. Entretanto, conforme especulações, a Secretaria de Turismo não se mostra favorável com a empresa que executou o inventário, e futuramente podem haver alterações com relação aos atrativos presentes na hierarquização, bem como no inventário turístico em geral. Mas, acredita-se que não serão descartados nenhum dos patrimônios culturais trabalhados nesse estudo, apenas serão acrescentados mais alguns à lista.

Em relação ao segundo objetivo específico: analisar os meios interpretativos não-personalizados fundamentados em novas tecnologias, pode-se dizer que foi cumprido. Foram expostas diferentes espécies de recursos tecnológicos que facilmente são encontrados no cotidiano da sociedade. No entanto, fica evidente que nunca terá um fim, já que a cada dia que passa são criadas novas tecnologias que tem o potencial em servir como meio interpretativo de patrimônios. Diante disso, julga-se relevante que hajam, a todo ano, pesquisas com essa temática, para que os envolvidos no mercado turístico se mantenham atualizados.

No que diz respeito ao terceiro objetivo específico em: aplicar como piloto uma etapa do plano de interpretação que trate da implantação de um aplicativo acessado por QR code que contemple: imagem, imagem 360°, vídeo, áudio e texto no patrimônio cultural edificado da cidade de Irati. A esse houve êxito em seu cumprimento, somente com algumas ressalvas, pois em relação a plataforma utilizada – em sua forma básica ou gratuita – para criação do aplicativo, se mostrou mais limitada do que o esperado. Então, não restou outra alternativa, a não ser reduzir o conteúdo a ser inserido na aplicação. Mesmo assim, o aplicativo Irati Cultural conta com todos os recursos pré-estipulados.

Por fim, no que tange ao problema da pesquisa: de que forma a elaboração de um plano interpretativo utilizando-se de recursos tecnológicos contribuiria para o enaltecimento do patrimônio cultural edificado de Irati? Sem embargo, a colocação do plano em prática irá trazer ao município 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 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 modernização e desvalorização do clássico.

No decorrer desse trabalho deparou-se com a presença de importantes patrimônios no município de Irati. Contudo, de acordo com o Inventário da Oferta Turística existem vários outros bens patrimoniais localizados na região rural iratiense, como Itapará e Gonçalves Júnior. Nessas localidades percebe-se a presença de traços consistentes da cultura eslava, tal fato culmina no interesse da elaboração de pesquisas futuras referentes aos patrimônios culturais rurais do município.

Conclui-se que o patrimônio cultural edificado se refere a algo além de uma mera obra, 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

- AIH, Association for Heritage Interpretation. **What is interpretation?** Disponível em: <http://www.ahi.org.uk/www/about/what_is_interpretation/>. Acesso em: 07 set. 2017.
- AIP, Asociación para la Interpretación del Patrimonio. **¿Que és la interpretación del patrimonio?** Disponível em: <<http://www.interpretaciondelpatrimonio.com/i-que-es-la-interpretacion-del-patrimonio>>. Acesso em: 07 set. 2017.
- ALAIX, M. M. **Interpreting our heritage with smartphones and apps.**2016. Disponível em: <<https://manelmiro.com/2016/03/17/interpreting-our-heritage-with-smartphones-and-apps/>>. Acesso em: 10 set. 2017.
- APPS, P. **Apps de patrimônio: de la comunicación a la interpretación [es].** 2013. Disponível em: <<http://www.stoneappsblog.com/?p=1052>>. Acesso em: 10 set. 2017.
- ARMSIGN. S/d. **Digital Interpretation.** Disponível em: <<https://www.armsign.com.au/portfolio-case/digital-interpretation/>>. Acesso em: 15 nov. 2017.
- ASSESSORIA DE COMUNICAÇÃO DA PREFEITURA DE IRATI. **Dados Gerais.** Prefeitura Municipal de Irati. Irati, 2017.
- ATTILA, K., EDIT, B. **Beyond Reality - The Possibilities of Augmented Reality in Cultural and Heritage Tourism.** Artigo apresentado na 2º Conferência Internacional de Turismo e Administração de Esportes. 6 p. Dez. 2012. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/262562437_BEYOND_REALITY_-_THE_POSSIBILITIES_OF_AUGMENTED_REALITY_IN_CULTURAL_AND_HERITAGE_TOURISM>. Acesso em: 16 nov. 2017.
- BARRETTO, M. **Turismo e Legado Cultural.** 3 ed. São Paulo: Papyrus, 2002.
- BERALDIN, J.; PICARD, M.; EL-HAKIM, S.; GODIN, G.; PAQUET, E., PETERS, S.; RIOUX, M.; VALZANO, V.; BANDIERA, A. **Combining 3D Technologies for Cultural Heritage Interpretation and Entertainment.** Disponível em: <<https://www.researchgate.net/publication/44075754>>. Acesso em: 2 jul. 2017.
- BOWLING, D. 2012. **The History of the Mobile App Marketplace.** Disponível em: <www.webpronews.com/the-history-of-the-mobile-app-marketplace-2012-02>. Acesso em: 16 nov. 2017.
- BRASIL. IBGE. 2017. **Cidades: Irati - Paraná.** Disponível em: <<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pr/irati/panorama>>. Acesso em: 28 mar. 2018.
- BRASIL, M. T. **Turismo cultural: orientações básicas.**3 ed. Brasília: Ministério do Turismo, 2010.

CAMARGO, P. de. La importancia del turismo cultural en la construcción de la identidad nacional. **Revista de Cultura e Turismo**. Universidade Estadual de Santa Cruz. Vol. 2, n 2, pg. 0-16, jul. 2008.

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.

CARDOZO, P. F.; TOFFOLO, R. Interpretação patrimonial como forma de valorização das edificações e o desenvolvimento turístico do município de Lapa (Paraná, Brasil). **Turismo e Sociedade**. Vol. 6, n 4, pg. 791-813. Curitiba, 2013.

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.

COSTELLO, S. 2017. **Is Android or iPhone the Better Smartphone?** Disponível em: <<https://www.lifewire.com/iphone-vs-android-best-smartphone-2000309>>. Acesso em: 16 nov. 2017.

CULTURAL INSTITUTE. **Perguntas frequentes**. Disponível em: <<https://support.google.com/culturalinstitute/partners/answer/6002688?hl=pt-BR>>. Acesso em: 9 abr. 2018.

D'EGMOND, T. 2016. **O que é Watson? Plataforma Cognitiva? Inteligência Artificial? Um robô?** Disponível em: <<https://www.ibm.com/blogs/digital-transformation/br-pt/o-que-e-watson-plataforma-cognitiva-inteligencia-artificial-robo/>>. Acesso em: 9 abr. 2018.

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.

DENSO (2011). **Denso Wave Inc**. Disponível em: <<http://www.qrcode.com/en/>>. Acesso em: 18 abr. 2017.

ELIAS, J. Nintendo 3DS vira guia interativo para visitantes do Louvre. In: **Revista Galileu Online**. Disponível em: <<http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI307073-18537,00->

NINTENDO+DS+VIRA+GUIA+INTERATIVO+PARA+VISITANTES+DO+LOUVRE.html>. Acesso em: 11 set. 2017.

EMEK, M. **Usage of QR Code in Tourism Industry**. School of Tourism and Hospitality Management. Dogus University, 2012.

FERNANDES, D. L.; MENEZES, V. de O. Avaliação e hierarquização dos atrativos turísticos de Irati-PR. **Revista Capital Científico**. Vol. 7, n. 1, 12 p. Guarapuava, jan./dez. 2009.

FERNÁNDEZ, A. J. S. Patrimonio auténtico, turismo auténtico. Influencia de la cultura postmoderna en el concepto de Restauración. **Pasos**. Vol. 11, n. 4, p. 603-614. Universidad de Sevilla, 2013.

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.

FIGUEIREDO, A. M. L. A função turística do patrimônio: questionamentos sobre a ideia de sustentabilidade do turismo cultural. **Caderno Virtual de Turismo**. Vol. 5, n. 4, pg. 43-49. Instituto Virtual de Turismo, Rio de Janeiro, 2005.

GARDIN, B. 2018. **Paróquia São Miguel: 70 anos de história e evangelização**. Disponível em: <<http://www.folhadeirati.com.br/cotidiano/par%C3%B3quia-s%C3%A3o-miguel-70-anos-de-hist%C3%B3ria-e-evangeliza%C3%A7%C3%A3o-1.2040490>>. Acesso em: 28 mar. 2018.

GAYOSO, M. C. **Turismo cultural en Chascomús: perfil de un segmento en expansión**. 2006. 49 f. Tesis de Grado en Licenciatura en Turismo. Universidad Nacional de La Plata: Facultad de Ciencias Económicas. Chascomús, 2006.

GRECHINSKI, P. **Ferrovias e Turismo: reflexões sobre o patrimônio cultural ferroviário em Irati-PR**. 2011. 113 f. Mestrado em Gestão de Território. Universidade Estadual de Ponta Grossa: Programa de Pós-Graduação em Geografia. Ponta Grossa, 2011.

GRYCZYNSKA, M. **O casarão da serra: a saga dos imigrantes poloneses e seus descendentes no Paraná**. Curitiba: Vicentina, 2004.

HOLLY, R. 2016. **Everything you need to know about Google Cardboard**. Disponível em: <<https://www.vrheads.com/google-cardboard>>. Acesso em: 9 abr. 2018.

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.

ICOMOS. **2004 Ename Charter for the Interpretation of Cultural Heritage Sites**. Disponível em:

<http://www.esicomos.org/nueva_carpeta/info_cartaENAMEingl.htm>. Acesso em: 18 abr. 2017.

IEF, Instituto Estadual de Florestas. **Manual de Introdução a Interpretação Ambiental**. Projeto Doces Matas: IEF - IBAMA Biodiversitas - GTZ. Belo Horizonte, 2002. 108p.

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.

KATAN, D. Translating the tourist gaze: from heritage and culture to actual encounter. **Pasos**. Vol. 10, n. 4, p. 83-95. Universitá del Salento, 2012.

LAWSON, E.; WALKER, M. Pautas para la interpretación de lugares y rasgos patrimoniales. **Boletín de Interpretación**. N. 34. NSW Heritage Office, set. 2016.

LEDESMA, M. R.; REMAR, M. A implantação da escola normal em Irati-Paraná. I Seminário de Pedagogia. Universidade Estadual do Centro-Oeste. **Anais**. Irati, 2010.

LIPSCH, T. J. 2014. **Poluição visual nos centros urbanos**. Disponível em: <<http://www.site.ajes.edu.br/jornada/arquivos/20140711200629.pdf>>. Acesso em: 2 abr. 2018.

METROPOLIA. S/d. **Paróquia Imaculado Coração de Maria**. Disponível em: <<https://metropolia.org.br/eparquia/irati/>>. Acesso em: 28 mar. 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.

MORALES, J. (2004). **La interpretación, en su acepción de comunicación atractiva in situ**. Disponível em: <http://www.gestioncultural.org/ficheros/1_1316767039_JMorales-Interpreta.pdf>. Acesso em: 07 set. 2017.

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.

NSW, New South Wales Government. **Heritage interpretation policy**. Heritage Office, Department of Planning, 2005.

ORREDA, J. M. **Irati**. Irati: Editora Sul-Oeste do Paraná, 1981.

OSBM, O. S. B. M. **400 anos da ordem basiliana**. Disponível em: <<https://osbm.org.br/400-anos-de-historia/>>. Acesso em: 28 mar. 2018.

PINASSI, C. A. La configuración de un nuevo espacio turístico recreativo a través de la valorización del patrimonio cultural: el caso de Bahía Blanca. **Revista Universitária de Geografia**. Vol. 26, n. 1, 464 pp.

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.

RIBEIRO, M; SANTOS, E. de O; SOUTO, C. B. A valorização da memória e do patrimônio cultural como atrativos turísticos em propriedades rurais do Rio Grande do Sul. **Revista Rosa dos Ventos**. Vol. 4, n. 2, pg. 263-275, abr./jun., 2012.

RODRIGUES, M. **Preservar e consumir: o patrimônio histórico e o turismo**. In: FUNARI, P.P. (org.); PINSKY, J. (org.). Turismo e patrimônio cultural. 4 ed. São Paulo: Contexto, p. 15-26, 2005.

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.

SARNO, E. The recognition of intellectual spaces as a cultural heritage: a territorial perspective. **Pasos**. Vol. 11, n. 2, p. 459-470. Universitá Telematica Pegaso, 2013.

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.

TILDEN, Freeman. **Interpreting our Heritage**. [S.l.] University of North Carolina Press, 1957.

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.

WORSTALL, T. 2012. **Apple's Siri versus IBM's Watson: Which will win?**

Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/timworstall/2012/09/02/apples-siri-versus-ibms-watson-which-will-win/#8eb1146ae974>>. Acesso em: 9 abr. 2018.

Anexo 1 – O QR *code* a ser inserido no patrimônio cultural edificado de Irati

NOME DO PATRIMÔNIO/ATRATIVO CULTURAL

Utilize o seu leitor de QR code e acesse o aplicativo Irati Cultural.



Caso não possua um leitor, abra o seu navegador de internet e digite:
app.vc/iraticultural

Observação: Lembre-se que você pode tirar uma foto desse folheto agora e acessar depois.