

Arte pública no Espírito Santo: modelos 3D como estratégia de preservação e difusão de acervos

Arte público em Espírito Santo: Modelos 3D como estrategia de preservación y difusión de colecciones

José Cirillo, Universidade Federal do Espírito Santo - FAPES
josecirillo@hotmail.com

Marcela Belo Gonçalves, Universidade Federal de Minas Gerais - CAPES
marcelabelo@gmail.com

Ciliani Celante Eloi Jeronymo, Prefeitura Municipal de Vitória
cilianicelante@hotmail.com

Rhuan Magalhães, Universidade Federal do Espírito Santo - FAPES

Resumo

Este artigo tem como objetivo apresentar parte dos estudos que envolvem a articulação de pesquisadores das áreas de artes, arquivologia e ciências da computação que, através de colaboração mútua, pretendem o aprimoramento os processos de difusão e preservação da arte pública capixaba. Assim, apresentamos como se processa essa articulação prática e conceitual dos processos de tratamento e cruzamento de dados acessíveis para consulta, a partir de bancos de dados confiáveis, evidenciando como a tecnologia pode ser um forte aliado tanto no suporte para etapas de pesquisas, quanto, no caso em estudo, para o desenvolvimentos de artefatos (miniaturas 3D) que permitam a ampliação do acesso e do trabalho de educação patrimonial e preservação dos obras públicas no ES. Esperamos estar desenvolvendo elementos que possam acelerar o compartilhamento e difusão do nosso acervo sobre Arte Pública de modo a possibilitar novos modos e sentidos de presença para além da virtualidade dos acervos.

Palavras-chave: Arte Pública; preservação e difusão; modelagem 3D; monumentos capixabas

Resumen

Este artículo presenta parte de los estudios que con articulación investigativa de las artes, de la archivología y de la informática que con colaboración mutua buscan mejorar los procesos de difusión y preservación del arte público de Espírito Santo. Así, presentamos cómo se da esta articulación práctica y conceptual para el procesamiento de datos accesibles para procesos de pesquisa, ubicados en bases de datos confiables, mostrando cómo la tecnología puede ser un fuerte aliado tanto en las etapas de apoyo a la investigación, como en el caso de este estudio, para el desarrollo de artefactos (miniaturas 3D) que permitan ampliar el acceso y educación patrimonial para la preservación de obras públicas en ES. Esperamos estar desarrollando elementos que puedan acelerar el intercambio y la difusión de nuestra colección sobre Arte Público con el fin de habilitar nuevos modos y significados de presencia más allá de la virtualidad de las colecciones.

Palabras clave: Arte Público; conservación y difusión; modelado 3D; monumentos

Introdução

A cultura, em sua plenitude material e imaterial, se torna presente nos modos como nos relacionamos com os espaços compartilhados dos ajuntamentos urbanos; nesses, somos arrebatados por uma infinidade de mobiliários e equipamentos que estruturam as cidades como as conhecemos - como um fenômeno humano público por composto por fragmentos, independentes e sincronizados, que estão em constante movimento. Neste cenário, instauram-se os monumentos tradicionais, as intervenções artísticas e toda a sorte de obras que buscam interagir os diferentes sujeitos com esses espaços coletivizados, sobre os quais faz-se emergente refletir e buscar outras formas de presença e de sentidos da Arte Pública a partir da realidade local.

Há muito se escreve sobre a arte no Espírito Santo, mas esses estudos têm se limitado ao campo da pintura, e pouco ainda para a escultura em espaços

tradicionais de exposição, como galerias e museus. Entretanto, as cidades, desde o mais remoto tempo, têm, em seus logradouros públicos, objetos que demarcam, sinalizam ou indicam que algo ou alguém do passado precisa ser lembrado. Podemos chamar muitos desses objetos de monumentos, os quais, segundo Riegl (1987, p.23), têm “o objetivo determinante de manter sempre presente na consciência das gerações futuras algumas ações humanas ou destinos (ou a combinação de ambos). Tais obras marcam o ponto de cruzamento entre o indivíduo e sua matriz coletiva, de pertencimento ao espaço compartilhado, não apenas o geográfico, mas, sobretudo, o cultural.

A pesquisa sobre Arte Pública Capixaba, realizada pelo Laboratório de Pesquisa e Extensão em Artes – LEENA/UFES desde 2011, conta com recursos da Fundação de Apoio a Ciência e Tecnologia no Espírito Santo (FAPES) e pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) tem como objetivo compreender como esse fenômeno se estrutura no estado e, para isto, busca investigar e refletir sobre as singularidades, mediações e fraturas da Arte Pública no estado do Espírito Santo. É uma pesquisa dividida em três etapas, assim configuradas: a primeira etapa, contínua e necessária, consiste na atualização do inventário que busca cartografar esses objetos nos diferentes municípios capixabas, de modo a criar um acervo de documentos que permita sua continuidade. A segunda etapa do trabalho consiste na análise desses dados, observando, de modo mais profundo, como esse fenômeno cultural demarca a característica de cada município e, não obstante, do estado. A terceira etapa consiste na difusão desse acervo e na constituição de estratégias de arrebatamento afetivo da sociedade para com esses objetos (perenes, não-perenes ou efêmeros) que ocupam nossas cidades. Nesta etapa, contamos com a reestruturação do Centro de Documentação do LEENA (CEDOC-LEENA), o compartilhamento do material via o site do projeto (página web em remodelação) e por meio de modelos 3D para a elaboração de um programa de difusão junto à Educação Básica. no Estado.

Assim, esta pesquisa tem buscado efetuar um inventário imagético, o registro fotográfico e a catalogação da produção de monumentos, intervenções urbanas de caráter permanente ou temporário no estado a partir dos anos de 1990. Para tal, o processo de mapeamento e inventário se pauta na metodologia do IPHAN, o SICG para bens culturais materiais.

O Sistema Integrado de Conhecimento e Gestão (SICG), foi criado pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) para georreferenciar e integrar o patrimônio histórico e cultural brasileiro, tendo como norte cadastrar e fazer a gestão dos bens pertencentes ao acervo e inventário de documentos digitais do IPHAN. Uma de suas aplicações é possibilitar uma metodologia de inventário de conhecimentos sobre um determinado conjunto de bens materiais da cultura nacional. Para sistematizar e padronizar o modo de coleta e arquivo de dados, foram criados três módulos: Cadastro, Conhecimento e Gestão. Para esta pesquisa sobre a arte pública capixaba, trabalhamos apenas com os módulos de Cadastro e Conhecimento, uma vez que tem o seu foco na constituição de um acervo documental temático, para o qual o cadastro do bem é fundamental, não tendo ainda como meta a protocolização de algum projeto de tombamento desses bens culturais – fim imediato do processo e da metodologia do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN). Segundo o IPHAN,

[...] O módulo de conhecimento é considerado como básico e essencial para se iniciar os estudos de identificação e reconhecimento de bens culturais. Pode ser por meio de um *inventário de conhecimento temático* [grifo nosso] ou geográfico. [...] Este módulo está estruturado em recortes temáticos e geográficos que juntos permitem a relação entre os dados em variadas escalas. A lógica de operação é simples: contextos gerais contêm contextos imediatos e bens a partir de uma relação geográfica de pertinência. Com isso pode-se ter leituras territoriais mais gerais e outras mais específicas e a estas leituras bens relacionados. (INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO ARTÍSTICO E CULTURAL, s/p; s/d)

Assim, considerado o exposto, a pesquisa tem seu foco na constituição do inventário cultural temático: Arte Pública Capixaba. O foco neste momento segue com o contínuo levantamento das obras, traçando uma cartografia desses bens móveis que ressignificam a paisagem urbana das cidades no Espírito Santo. Entretanto, neste momento também damos continuidade ao processo de análise crítico-conceitual de obras isoladas ou de grupos temáticos, verificando como estes funcionam como acionadores de histórias e memórias, de modo a se estabelecer uma rede de patrimônio no estado. Para tal fim, faz-se necessária a articulação de estudos

arquivísticos, tecnológicos e artísticos em torno da produção, organização, gestão e circulação da informação a partir de todos os municípios do estado. Com isto, entramos em uma nova fase da pesquisa, a difusão desses acervos digitais e, agora, impressos em tecnologia 3D.

Assim, neste artigo, objetiva-se refletir sobre as interações de questões que envolvem a informação, contida em acervos, resultantes de pesquisas de grupos ligados à universidade, mas que no geral sofrem de um mesmo problema: a sua circulação ou acesso mais amplo aos resultados. Aqui estamos compartilhando estudos em andamento que buscam a interação de áreas como a tecnologia da informação, aos pressupostos da arquivologia e da ciência da computação para aprimorar os procedimentos de acesso livre aos dados da pesquisa e suas reflexões sobre a memória e a arte pública no Espírito Santo.

A colaboração desses pesquisadores tem permitido a ampliação da base de dados de um buscador on-line, denominado *aLINE*, numa ação experimental que visa buscar descritores que permitam localizar imagens, além de arquivos tradicionais de texto. Do lado que envolve a pesquisa base sobre arte pública, temos a possibilidade de disponibilizar, para ampla consulta via Internet, os arquivos que estão sendo gerados nessa cartografia de obras em espaços coletivos das cidades capixabas. No campo das ciências da informação, a parceria com pesquisadores da arquivologia tem auxiliado no processo de sistematização e indexação desses arquivos. Essas ações coordenadas caminham no sentido da circulação e popularização da informação e no acesso irrestrito aos dados produzidos por instituições públicas, cuja missão é o compartilhamento do conhecimento produzido.

No campo da educação patrimonial, julgamos que os resultados da pesquisa sobre Arte Pública no ES pode ser utilizada como uma importante ferramenta pedagógica, pois uma vez que estes objetos dispostos na cidade constituem o imaginário urbano, a experiência gerada a partir do contato dos alunos com os mesmos e com o meio ambiente habitado propiciam a educação do olhar e a percepção deste espaço, despertando nos educandos o senso de pertencimento e preservação deste patrimônio cultural. Acreditamos que além de colaborar para suprir uma atual carência de bases virtuais dedicadas a pesquisa em Arte Pública do ES, o material disponibilizado também servirá de apoio às propostas docentes com uma interface lúdica e/ou inclusiva. Assim,

a fim de contribuir para a formação de saber acerca da arte pública no Espírito Santo, estamos transformando os arquivos digitais e documentais da pesquisa em peças tridimensionais que constituirão um kit paradidático, no intuito de ampliar difusão e a discussão acerca da memória e história do estado, além de reabilitar a arte pública local que se encontra em processos de apagamento no conturbado e frenético espaço urbano.

Apresentamos, neste artigo, alguns dos passos iniciais desse estudo colaborativo e interdisciplinar, de caráter experimental, que tem permitido o cruzamento de informações e colaborando para o aprimoramento dos dados do inventário desse patrimônio material capixaba, os monumentos e objetos identitários, que demarcam o pertencimento cultural e a noção de território, fundamentais na constituição de uma identidade cultural. Cruzar esses dados em um buscador que tem em sua base de dados cerca de 600.000 (seiscentos mil) páginas de periódicos (regionais e nacional) permite ampliar as informações sobre o dossiê temático da arte pública, o qual está sendo estruturado numa metodologia que tem como referência o Sistema Integrado de Cadastro e Gestão de bens materiais (SICG), criado pelo IPHAN.

Esse banco de dados digital, acessível de forma livre, vai ser associado ao kit de miniaturas 3D dos monumentos, material em processo de patenteamento e que será fundamental para a circulação e popularização da produção investigativa no campo da arte capixaba. Associado a esses fatos, estamos também reestruturando o site www.artepublicacapixaba.com.br que passará a funcionar como um repositório virtual, cuja finalidade será armazenar, preservar, organizar e disseminar o resultado da pesquisa sobre a Arte Pública Capixaba. Com a finalização desta etapa do projeto almejamos dotar os indivíduos de informações sobre o acervo de obras públicas do Espírito Santo, disponível à sociedade, porém ainda não potencializado como tal para o transeunte.

Nessa empreitada híbrida e complexa, contamos com a colaboração de pesquisadores da arquivologia para a preservação dos documentos da memória da pesquisa e de seus objetos inventariados. Interagimos esses dados com os esforços para mapear e indexar bens materiais móveis que constituem a memória cultural das cidades capixabas, associando aos trabalhos e esforços para colaborar com o desenvolvimento desse buscador criado por um grupo de pesquisadores da

Universidade Federal do Espírito Santo, ligados ao curso de Ciências da Computação, coordenados pelo professor Elias Silva Oliveira. Espera-se que este estudo conjunto auxilie tanto nas políticas de preservação e conservação de documentos, em especial os nascidos digitais ou digitalizados, que permitem o desenho da cultura no Espírito Santo, sendo complementar no processo de compartilhamento com o sistema estadual de ensino fundamental e médio. Para tal, tem sido fundamental a parceria com pesquisadores da Arquivologia, em trabalho conjunto com os pesquisadores do LEENA.

O Arquivo Digital 3D

Reunir os dados (orais ou escritos) de uma determinada sociedade é uma prática que visa garantir uma espécie de acervo cultural que permita de um lado, a manutenção da sociedade a partir de sua matriz memorial, de outro lado, ser base de informações para o avanço coletivo. Claro que com o avanço dos processos tecnológicos eletroeletrônicos, toda sociedade tende a ir substituindo as práticas orais por práticas escritas, e estas por práticas digitais: substitui-se os documentos orais por documentos grafados e digitais. Geram-se documentos que precisam ser ordenados e classificados para que a memória seja acessível. Assim, a configuração científica da Arquivologia começou seu desenvolvimento recentemente, como afirmam Marques e Roncaglio (2012) e a pesquisa em arquivologia (de documentos e acervos) tem se desenvolvido basicamente dentro das Universidades. É neste cenário que o atual trabalho se desenvolve, no campus de Goiabeiras da Universidade Federal do Espírito Santo, mas com desdobramentos por meio de tecnologias digitais e, agora, com a impressão 3D que está sendo entendida como portadora de uma função arquivística e educacional.

Conforme citado por Santos (2007), as funções arquivísticas são: criação/produção, aquisição, classificação, avaliação, descrição, conservação/preservação e difusão / acesso. A partir da interação citada, buscamos contribuir com as funções arquivísticas para o desenvolvimento de uma base de dados móveis que permita a todos que desejarem, acessar informações sobre a Arte Pública no Espírito Santo. Especificamente neste artigo, trabalharemos com as funções conservação / preservação e difusão/acesso que serão estruturantes do material paradidático em

construção, que compõe esse kit 3D, o qual passará a incorporar o conjunto dos documentos do acervo de Arte Pública do Espírito Santo.

Os documentos que compõem esse acervo, assim como nos demais acervos da pesquisa, precisam ser geridos de forma a preservar seu suporte e informação para que seja possível o seu acesso. Esse acervo geral é formado por documentos nos mais variados suportes, que pertencem, em parte, a arquivos pessoais, bem como a arquivos institucionais, públicos e privados. Os documentos foram digitalizados e inseridos numa base com outros documentos produzidos especificamente a partir dessa pesquisa, compondo o acervo objeto deste artigo.

Dentre os desafios enfrentados no processo de inventário e preservação dos documentos levantados sobre os monumentos e demais obras, buscamos para a preservação de acervos, no nosso caso digital, o que é um desafio. Silva (2008), afirma que apesar de ser objeto de pesquisa da Arquivologia, são poucos os estudos que abordam a preservação como função arquivística do documento digital, em especial sobre obras de arte. Para esse autor, “os estudos que associam a preservação da informação arquivística à gestão de documentos, à eficácia administrativa ou ao acesso e uso social das informações apenas começam a serem produzidos” (SILVA, 2008, p.38). Ou seja, ainda há um caminho a ser trilhado e pesquisas a serem desenvolvidas de modo a facilitar a organização, a preservação, o acesso, a integridade e a circulação dos dados referentes às esculturas públicas no Espírito Santo. Segundo Santos (2007, p. 179), a conservação/preservação refere-se aos “aspectos relacionados à manutenção da integridade física e/ou lógica dos documentos ao longo do tempo, bem como as tecnologias que permitem seu processamento e recuperação [...]”.

Especificamente neste caso, a preservação dos arquivos digitais, Innarelli (2007, p. 32) afirma estar cada vez mais ganhando visibilidade e relevância, uma vez que a humanidade se torna a cada dia mais dependente das tecnologias da informação e comunicação. Porém, enfatiza que:

No entanto, esses mesmos documentos inauguraram uma nova problemática em relação a sua preservação, pois, como é comum acontecer a qualquer tecnologia ligada à produção histórico-cultural da humanidade, a manutenção ou pelo menos a busca da

fidedignidade na preservação da memória do mundo em que vivemos coloca-se como um dos nossos dilemas centrais nesse estudo, ou seja, este novo modelo de documento (processo documental digital de manutenção e difusão de informações humanas) deve ser pensado quanto aos seus quesitos de acessibilidade de longo prazo (décadas, séculos, milênios etc.).

Portanto, a preservação do acervo em tela deve ser pensada a curto, médio e longo prazo, para permitir a manutenção da memória referente a Arte Pública Capixaba e seu acesso digital a todos que desejarem. Exatamente neste sentido, como estratégia de manutenção de parte desses documentos, estamos viabilizando sua digitalização via modelos 3D, visando a difusão, não apenas de parte do nosso acervo, mas principalmente da memória capixaba.

O desafio do acesso/difusão

Pensados como documentos, esses modelos 3D, bem como todo o processo de sua produção, gera um outro conjunto arquivístico necessário para sua veiculação como documentos e como material paradidático. Os termos acesso e difusão, trazidos por Santos (2007), como integrantes das funções arquivísticas, referem-se a divulgar os documentos e conseqüentemente as informações neles contidas, permitindo que todos que dela necessitarem a consigam obter. Assim, ao atual acervo digital e inventário documental dos monumentos e intervenções espontâneas nas cidades capixabas, associa-se um material que permite a circulação de cópias, fac-símiles reduzidos desses monumentos, como estratégia de preservação, tanto da memória cultural como dos próprios monumentos. Conseqüentemente, estes passam a ocupar um espaço de afeto junto à comunidade escolar da Educação Básica, os quais em um futuro próximo estarão ocupando os lugares de decisão na sociedade, e acreditamos que assim esses objetos farão parte de um acervo afetivo. Deste modo, a difusão do acervo 3D pode ser um elemento determinante nessa função de difusão do resultado das pesquisas do grupo de Arte Pública Capixaba.

Num mundo onde cada vez mais as pessoas são bombardeadas com informações, disponíveis nos mais variados suportes, torna-se urgente a obtenção de informações oriundas de fontes fidedignas e que sejam acessadas de forma rápida. Em vista disso, a

proposta ao longo desta pesquisa sempre foi garantir que as informações sobre a Arte Pública Capixaba estejam acessíveis de forma rápida e dispostas em bases de dados confiáveis (como o *a-LINE* e o sítio eletrônico do projeto). Assim, compartilhamos aqui parte dos processos em andamento que buscam materializar em impressos 3D o acervo de arte pública do estado.

A difusão de dados: criando arquivos em 3D

Para compreender o cenário da arte em espaços urbanos nas cidades do Espírito Santo, buscou-se inicialmente recuperar um conjunto de informações sobre cada um dos 78 municípios do estado. Foram organizadas viagens de campo que permitiram desde a verificação da existência de bens que se enquadram no tema do levantamento, bem como o conhecimento dos objetos, buscando fotografar, mapear e identificar os trabalhos que se enquadram no recorte temporal, mas também registrando objetos anteriores aos anos de 1990, haja vista que não estão catalogados em nenhuma base de dados analógica ou digital. Esse inventário se estrutura a partir do SICG para bens materiais, e visa ampliar o banco de dados e o sítio eletrônico do projeto (www.artepublicacapixaba.com.br) nos quais esse material estará disponível para consulta, assim como os produtos acadêmicos gerados ao longo de seu desenvolvimento.

Nesse sentido da difusão do trabalho realizado pelo grupo no ES, estamos trabalhando com uma outra base de dados que está nos permitindo iniciar um processo experimental de popularização do acesso e de interação de base de dados que permitirão ampliar o acesso ao conhecimento gerado nessa pesquisa. Especialmente a partir de 2019, os trabalhos foram associados aos estudos de outra rede de pesquisa: a Neotopografia (Viseu, Portugal). Junto ao grupo Neotopografia, estamos desenvolvendo uma plataforma do tipo *crowdsourcing* que se especializará em constituir acervo documental digital sobre obras de arte pública de caráter não permanente, constituindo um Eixo V (Vitória – Viseu) de agrupamentos de documentos pessoais ou institucionais que venham a ser subidos (*uploaded*) para a plataforma no modo colaborativo que caracteriza as bases *crowdsourcing*. Nesse projeto com Portugal, nosso foco está especificamente no que definimos como escultura espontânea, ou objetos de origem popular que, ocupando as cidades, estão ganhando status de objetos de memória e caminhando para se tornarem identitários

em suas localidades. Esse outro conjunto de objetos constitui o segundo acervo de documentos e objetos que ocupam e interferem na paisagem das cidades: os “monumentos não-intencionais” (Riegl, 1987, p. 30), ou aqueles que não foram concebidos com a intenção de celebrar ou marcar algum fato histórico, assumiram por vontade popular o lugar de monumentos. Possuímos, assim, dois acervos em nosso Banco de Dados, ambos ativos: o de esculturas e objetos que resultam de iniciativas do poder público ou empresarial para ocuparem os logradouros públicos das cidades; e um segundo, composto por objetos de origem popular que estão se tornando monumentos coletivos e identitários.

Para fins deste artigo, nos ateremos a um terceiro grupo de objetos esculturais, híbrido entre monumentos tradicionais e espontâneos, para compor o estudo de modelagem e impressão 3D do kit paradidático. O primeiro passo desta etapa de trabalho experimental foi a escolha do software de modelagem 3D, uma ferramenta de escultura digital utilizada na criação de modelos de alta resolução, tais como utilizados em filmes, jogos e animações. Após o estudo prático das ferramentas que seriam utilizadas, o grupo decidiu quais seriam as 10 esculturas que seriam modeladas e impressas em 3D para formarem o primeiro kit experimental para a elaboração e registro da propriedade intelectual do material paradidático.

A segunda etapa, dessa fase inicial, teve como base o trabalho de campo, consistindo em revisitar as obras *in loco* e executar um novo conjunto de fotografias das mesmas, levando em consideração a necessidade do registro de todos os detalhes possíveis, para futura modelagem da peça. Assim, o processo de criação da peça impressa em formato tridimensional teve início com a apreensão bidimensional da obra. A etapa seguinte consistiu na inserção destas fotografias no software ZBrush (Figura 1), no qual o nosso “escultor virtual” (o bolsista de ICT) iniciou o seu trabalho utilizando uma caneta digital, que substitui o mouse, e uma mesa digitalizadora. Essa ferramenta possibilita aparar “manualmente” as distorções geradas na migração da imagem 2D para o 3D.

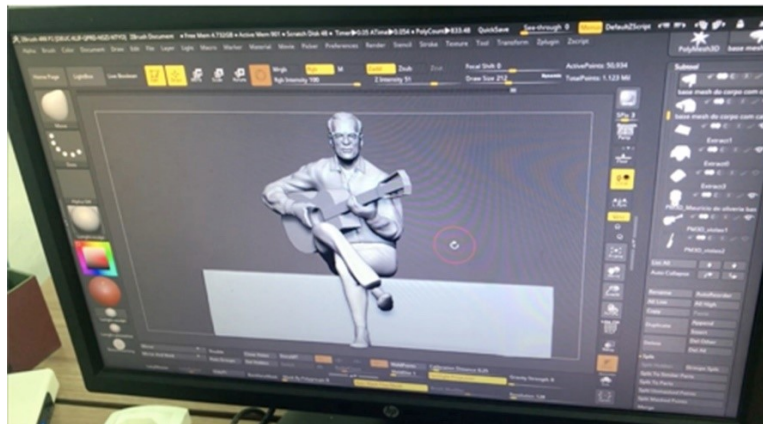


Fig. 1 - Modelagem utilizando o software ZBrush. Fonte: Banco de dados CEDOC - LEENA / UFES.

Basicamente o processo da impressão 3D tem início com a fabricação de uma peça a partir da deposição de um determinado material, no nosso caso o filamento PLA, em camadas sobrepostas repetidas vezes até que se tenha a peça completa. Iniciamos os primeiros testes imprimindo algumas pequenas peças e modelos pré-determinados, disponíveis com o *software* da impressora. A princípio não alcançamos o refinamento desejado, mas com o passar do tempo, através de estudos e testes, conseguimos chegar à configuração ideal para a impressão desejada.

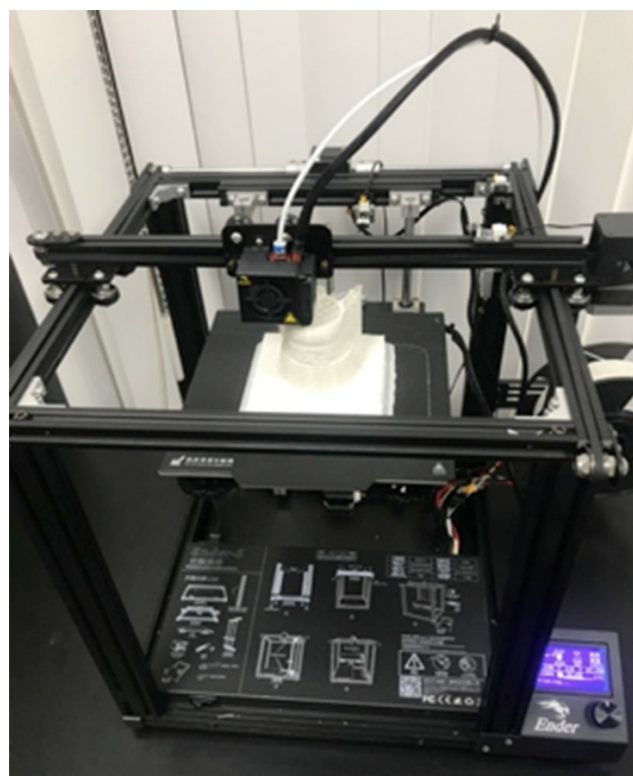


Fig. 2 - Processo de impressão de modelos 3D. Fonte: Banco de dados CEDOC - LEENA / UFES.

Os primeiros testes revelaram problemas na modelagem, gerando cópias com rebarbas que impossibilitavam o acabamento adequado da peça, o que exigiu revermos todo o processo de modelagem, buscando adequação da modelagem ao processo de impressão. Realizados os acertos, seguimos para a impressão final. Após o tempo de impressão (que variou entre 24 a 50 horas), as peças passaram por um processo de acabamento, sendo lixadas e posteriormente pintadas com um primer. O tamanho das miniaturas impressas é de 15 cm cada uma. Terminada a impressão, estamos agora elaborando o material instrucional e formativo que irá acompanhá-las no kit paradidático.

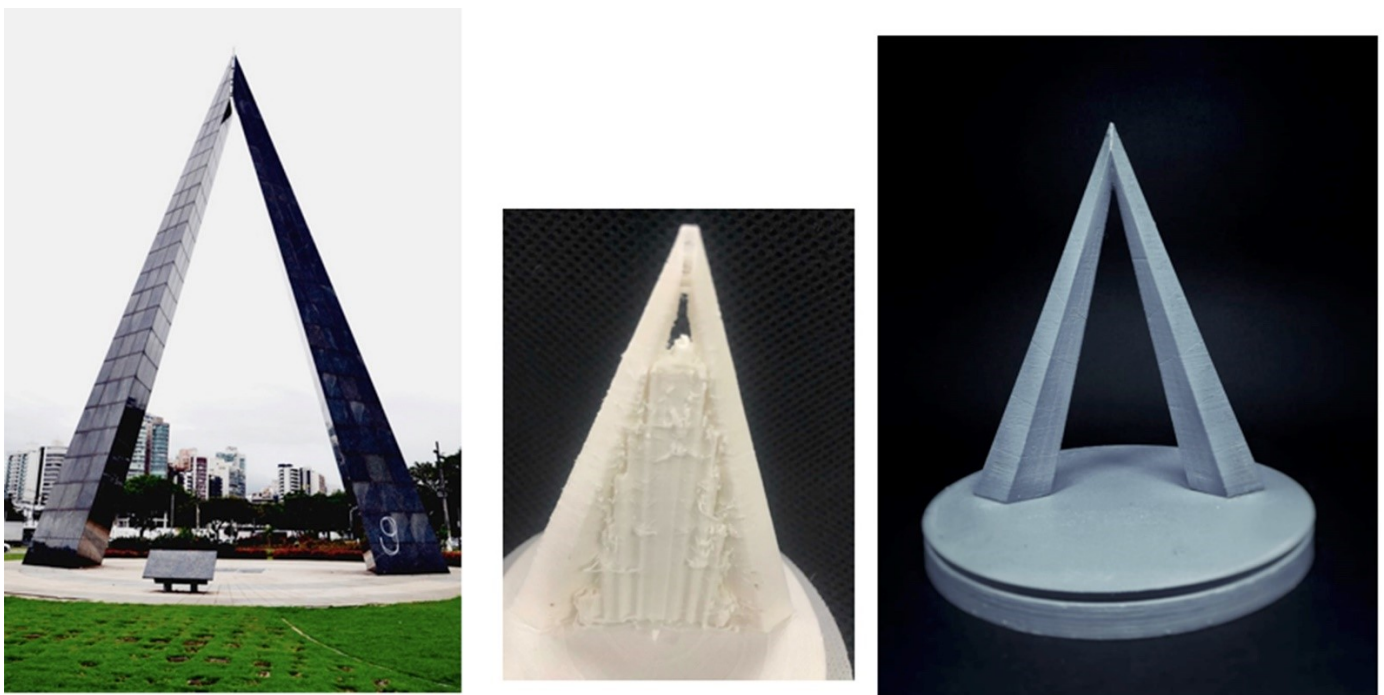


Fig. 3 - Monumento ao Imigrante e Modelos 3D inicial (centro) e após revisão do processo (direita). Fonte: Banco de dados CEDOC - LEENA / UFES.

As dez peças finais constituem o kit experimental com o qual pretendemos ampliar a difusão dos trabalhos do grupo. Associado ao site oficial do projeto de pesquisa, assim como aos dois outros parceiros (o aLINE e o Projecto Património Neotopografia) esperamos contribuir para que a arte pública seja trabalhada junto a alunos da Educação Básica, pois acreditamos que se acionamos relações de conhecimento e afeto nesse processo de formação educacional e cultural,

poderemos assegurar melhor que o patrimônio cultural formado pelo conjunto de monumentos e intervenções características da arte pública capixaba tenha seu futuro resguardado, compreendendo cada uma delas como camadas da história, que mais que serem apagadas ou destruídas precisam ser compreendidas e ressignificadas.



Fig. 4 - Conjunto final das peças produzidas no projeto. Fonte: Banco de dados CEDOC - LEENA / UFES.

Consideramos que tão importante quanto criar bancos de informações em pesquisas ligadas a centros de investigação nas universidades, é permitir sua difusão, garantindo que esse conteúdo seja veiculado e atravessado por conexões que os coloque em movimento e que permitam equacionar a pesquisa exploratória o acervo de documentos que permitam a validação e a circulação de acervos. É vital desenvolver estratégias que efetivamente tornem vivos os acervos.

Concluimos que estamos contribuindo para que acervos como este, gerados com recursos públicos em instituições públicas, possam estar acessíveis a outros diletos e/ou pesquisadores interessados na preservação e circulação das informações e da memória socialmente construída, ampliando sua ação no sistema educativo de modo a ser elemento formador no processo educacional.

Notas

¹ Esse material paradidático está em fase de registro de patente, tendo sido encaminhado para análise do Núcleo de Inovação da Universidade Federal do Espírito Santo.

² Recentemente, conseguimos via edital da Secretaria de Cultura do estado recursos para finalmente finalizar o site. Faremos a inserção de um novo plugin ao site, chamado Tainacan, que é uma ferramenta de código aberto, flexível para WordPress, que permite a gestão e a publicação de coleções digitais, de forma simples, mas mantendo todos os requisitos de uma plataforma profissional para repositórios. Este plugin está sendo utilizado para popularizar o acesso a diversos acervos virtuais, principalmente de museus de arte no Brasil.

³ O a-LINE é sítio de busca online, desenvolvido por alunos do Programa de Mestrado em Ciências da Computação da Universidade Federal do Espírito Santo, sob coordenação do professor Elias Oliveira. Dados da Arte pública capixaba estão sendo anexados ao programa a-LINE que contém o acervo de dois grandes jornais estaduais, o que tem permitido localizar no acervo desses periódicos dados sobre os artistas e os monumentos desde os últimos 15 anos. Um processo que tem facilitado nossa busca documental e ampliado o conjunto de informações acessíveis para cada monumento.

⁴ Disponível em <https://neotopografia.projectopatrimonio.com/eixo-v/>. Processo em colaboração com o Projecto Património, desenvolvido por um grupo de pesquisadores portugueses, sediados na cidade de Viseu no norte português, e que agora integra a rede de investigações sobre arte pública no contexto ibero-americano.

⁵ Modalidade de plataforma de busca que se estrutura a partir de colaboração espontânea; a base de dados vai sendo estruturada por colaborações coletivas identificadas ou anônimas que são moderadas pelos gestores do sítio eletrônico. Uma referência deste tipo de plataforma muito conhecida é a Wikipédia.

⁶ O PLA é um poliéster termoplástico, produzido a partir de fontes naturais como milho e cana de açúcar, o que o faz ser um material biodegradável, e ecologicamente sustentável. A utilização do PLA é bastante difundida pela facilidade de impressão que ele proporciona.

Referências

CIRILLO, Aparecido José.; GONÇALVES, Marcela Belo.; JERONYMO, Ciliani Celante Eloi. *Atenção Arte!*; imaginabilidade e legibilidade como estratégia de pertencimento da Arte Pública e das intervenções urbanas. Vitória: Proex/UFES, 2018.

INNARELLI, Humberto Celeste. Preservação Digital e seus dez mandamentos. In: SANTOS, Vanderlei Batista dos; INNARELLI, Humberto Celeste; SOUZA, Renato Tarciso Barbosa de (orgs.). *Arquivística: temas contemporâneos: classificação, preservação digital, gestão do conhecimento*. Distrito Federal: SENAC, 2007.


INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO ARTÍSTICO E CULTURAL. IPHAN. *Manual do Usuário*. Disponível em <http://sicg.iphan.gov.br/sicg/manual/manual.html>. Acesso em 25/7/2019.

LYNCH, Kevin. *A imagem da Cidade*. [s/ trad]. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

RIEGL, Alois. *Culto Moderno a los Monumentos*. Madrid: Visor, 1987.

SANTOS, Vanderlei Batista dos. A prática arquivística em tempos de gestão do conhecimento. In: SANTOS, Vanderlei Batista dos; INNARELLI, Humberto Celeste; SOUZA, Renato Tarciso Barbosa de (Org.). *Arquivística: temas contemporâneos: classificação, preservação digital, gestão do conhecimento*. Distrito Federal: SENAC, 2007.

SILVA, S. C. de Albite. *A Preservação da Informação Arquivística Governamental nas Políticas Públicas do Brasil*. Rio de Janeiro: AAB/FAPERJ, 2008.



sylvia furegatti
luiz s3rgio de oliveira
paulo knauss
(organizadores)

Arte p3blica no Brasil:

contextos e intera33es

editora
ppgca-uff

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação – CIP

F983a Furegatti, Sylvia; Oliveira, Luiz Sérgio de; Knauss, Paulo.
Arte pública no Brasil: contextos e interações /
Anais: III Seminário Nacional GEAP BR 2020 /
Sylvia Furegatti; Luiz Sérgio de Oliveira; Paulo Knauss (Org.).
Niterói: Editora do PPGCA-UFF, 2020. 364 p., il. color: 21 x
29,7cm.

ISBN: 978-65-990419-5-2

1. arte pública. 2. patrimônio. 3. Memória. I. GEAP-Br. II. Título.

CDD: 700.7
