

ARTIGO - 3. O PATRIMÔNIO E NOVAS TECNOLOGIAS : O USO DE FERRAMENTAS DIGITAIS PARA DOCUMENTAÇÃO E CONSERVAÇÃO DO PATRIMÔNIO / INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E SEUS IMPACTOS NA PESQUISA E INTERPRETAÇÃO DO PATRIMÔNIO / DESAFIOS ÉTICOS E METODOLÓGICOS NA APLICAÇÃO DE NOVAS TECNOLOGIAS NA CONSERVAÇÃO / O PATRIMÔNIO DIGITAL E SUA CONSERVAÇÃO

NARRATIVA TECNOPOÉTICA E PROJEÇÃO MAPEADA: UMA EXPERIÊNCIA IMERSIVA E PROVOCATIVA PARA INTERPRETAR E RESSIGNIFICAR A ARQUITETURA DO CASARÃO-SEDE DO MUSEU DO DOCE, PELOTAS, RS

Monica Veiga (monicaveiga.ufpel@gmail.com)

Edemar Junior (e1432@hotmail.com)

André Barbachan Silva (andre.barbachan@ufpel.edu.br)

Adriane Borda (adribord@hotmail.com)

O Museu do Doce, vinculado à Universidade Federal de Pelotas, preserva a tradição doceira e está sediado em um casarão do final do século XIX, reconhecido junto à paisagem urbana como acervo pelo IPHAN. No esforço de ampliar as formas de mediação da expografia, desenvolveu-se uma experimentação que integrou narrativa tecnopoética, em diálogo criativo entre escrita humana, inteligência artificial, e projeção mapeada, buscando ativar vínculos emocionais e uma postura interpretativa do público diante das representações figurativas dos tetos de estuque do casarão.

A proposta foi implementada na Sala de Música, onde os estuques do teto tornaram-se suporte para a projeção mapeada, acompanhada por trilha sonora autoral e narração poética. O roteiro, resultado da colaboração humano-IA, deu voz à musa da música representada no estuque, conduzindo a atenção do visitante e convidando-o a perceber o espaço como patrimônio vivo. A locução, gravada por uma estudante de teatro, preservou nuances de oralidade e reforçou a dimensão afetiva da experiência.

O processo de desenvolvimento envolveu pesquisadores de Comunicação, Teatro, Arquitetura, Artes Visuais, Produção Audiovisual e Ciência da Computação. As etapas incluíram: pesquisa iconológica sobre a linguagem do ecletismo historicista no contexto pelotense; investigação musical para articular temporalidades de passado e presente; estudos geométricos com técnicas de fotogrametria; modelagem escultural aplicada à animação para dar movimento às figuras; e experimentações óticas e computacionais para sincronizar projetores convencionais em uma área contínua de projeção — desafio técnico central da instalação.

A realização demandou soluções criativas e não invasivas, respeitando a integridade do casarão histórico. A experiência complementou recursos expográficos táteis já presentes no museu, ampliando o acesso a públicos diversos. As primeiras observações indicaram que, embora mais contemplativa do que interativa, a instalação promoveu concentração e vínculos emocionais com o espaço.

Além dos resultados museológicos, a iniciativa destacou-se como laboratório formativo, favorecendo a aprendizagem interdisciplinar e o diálogo entre saberes distintos. Os resultados preliminares apontam que a integração entre recursos digitais e narrativas multissensoriais fortalece a relação afetiva com o patrimônio e amplia a relevância das ações de valorização cultural. A experiência motivou ainda a direção do Museu a buscar investimentos em equipamentos que possibilitem a continuidade e expansão de tais experimentações em seu caráter de museu universitário.

Palavras-chave: narrativa tecnopoética; inteligência artificial; projeção mapeada; interdisciplinaridade; valorização cultural.