

# PATRIMÔNIO E REPRESENTAÇÃO

## EDUCAÇÃO PATRIMONIAL POR DOBRADURAS EM PAPEL

PAUL NEWMAN DOS SANTOS

aluno de graduação do instituto de arquitetura e urbanismo da USP  
membro do grupo N.ELAC-IAU.USP  
bolsista pela pró-reitoria de cultura e extensão da USP  
p.newman.ds@gmail.com

PAULO CESAR CASTRAL

professor doutor do instituto de arquitetura e urbanismo da USP  
membro do grupo N.ELAC-IAU.USP  
pcastral@sc.usp.br

EIXO TEMÁTICO REPRESENTAÇÃO

palavras-chave: patrimônio, arquitetura, dobradura, ensino

OBJETIVO, JUSTIFICATIVA E METODOLOGIA

### EDUCAÇÃO PATRIMONIAL E SISTEMA LÚDICO

O objetivo dessa pesquisa propõe utilizar uma linguagem facilmente compreensível pelo público em geral para transmitir valores e signos de uma outra, que a priori, é reconhecida como mais complexa. Assim, falando de arquitetura e brinquedo, tratamos nessa pesquisa, de traçar um paralelo entre essas duas dimensões. Isso, pois, o brinquedo, a brincadeira e o jogo – elementos que habitam a dimensão lúdica – desempenham, enquanto elementos sociais, papel condicionante e de transmissores de valores culturais. São elementos que tratam de representações que permeiam os valores culturais das sociedades que estão inseridos e assim se inserem num ciclo de manutenção desses próprios valores. É nesse aspecto que surge a importância da relação ensino, brinquedo e jogo, visto que, enquanto objetos lúdicos que desempenham historicamente tal papel condicionante, são por meio deles que o indivíduo entra em contato, logo nos seus primeiros anos de vida, com valores culturais de uma sociedade e dessa forma se relaciona com o mundo. Sendo assim, são articuladores entre valores programáticos e o sujeito atuante na sociedade, e, deste modo, possibilita a incorporação ao aprendizado que naturalmente ocorre pela interação dos objetos, elementos programáticos da educação patrimonial.

Com essa perspectiva, realizou-se uma tradução de alguns patrimônios da cidade de São Carlos – São Paulo – para um sistema interativo em dobraduras de papel, de modo a atribuir elementos de uma esfera que dá conta do discurso que diz sobre a arquitetura e a cidade. O resultado é um conjunto de seis dobraduras de seis edificações que tratam de proporcionar uma aproximação do indivíduo com o patrimônio e com a história são carlense para que seja possível o reconhecimento dessas arquiteturas como elementos constituintes de espaços de cultura dentro o território da cidade. Portanto, abordando as questões da educação patrimonial e da importância de construir uma consciência histórica da cultura local, propomos objetos articuladores entre a conscientização e a criação de uma nova percepção do espaço urbano, buscando um processo de apropriação pelo qual a realidade é transformada em conhecimento.

### RESULTADO E PRODUTO

#### OBJETO LÚDICO

A proposta é que a partir de uma única folha A4, fazer possível a montagem do modelo por corte, vincagens, dobras e encaixes, sem necessidade de cola ou desperdício de papel. Assim, com um limite de material correspondendo às dimensões da folha impressa, base e modelo dividem a mesma origem e mantêm uma ligação. O modelo resultante das dobras e encaixes não se desprende do A4 de origem, nem tão pouco se separa de sua base. O resultado é um modelo que tem em sua composição de uma única folha A4, a sua base, a volumetria da edificação e o vazio da tridimensionalização da planificação. Notando que na constituição de cada passo de montagem existe um vínculo na discussão da criação de uma percepção da volumétrica com a aproximação com o espaço da cidade representados. Além de levantar as relações da edificação, propiciando a representação em escala reduzida, e fornece procedimentos que favorecem a possibilidade do usuário criar um repertório inicial dos patrimônios São Carlenses e incita a busca pelo entendimento das características que norteavam as soluções projetuais e instigam o conhecimento e apropriação do edifício como espaços de sistemas urbanos de representação cultural.

CONDIFERAÇÕES FINAIS

### DOBRADURA: OBJETO E REPRESENTAÇÃO

Como material didático, modelos em papel já são amplamente utilizados no ensino de geometria por propor a passagem e a construção de elementos tridimensionais por cortes e colagens. Num ideário de conformação espacial, os as dobras e os recortes, exercitam uma noção de construção espacial, que é essencial para o ensino dessa disciplina. Pensando esse diálogo entre ensino e composição das dobras transmitidas para a educação patrimonial, as noções contidas na construção de elementos tridimensionais demonstram ser uma possibilidade de intermédio entre o patrimônio e o indivíduo. Permitindo uma abordagem para a educação que tem como resultado a aproximação da pessoa com o edifício, com o intermédio dos modelos em dobradura.

Nota-se que com os modelos aprende-se sobre espaços e planos, agregando um valor educacional no processo de criação e construção dos objetos, ao trabalhar e usufruir das habilidades motoras e cognitivas de imaginação e abstração. O olhar percorre as dobras, os vincos e os cortes, exigindo a cada etapa do processo um domínio e controle de uma noção de espacialidade, que transpassa as ideias do próprio modelo representado e desperta o interesse do entendimento da construção. As dobras se destacam enquanto componentes de uma linguagem facilmente compreendida por todos os indivíduos de forma geral, e se concretizam como articuladoras entre a educação patrimonial e o indivíduo. É salutar, por fim, dispor que a representação do objeto lúdico não possui um sentido de copiar a realidade com a saturação de elementos, pois o mimetismo da realidade desencoraja a descoberta e a criatividade. Isso, pois, a apropriação de muitos detalhes do que se representa, impede a exploração. O jogo e o brinquedo, mesmo que se iniciem em um mimetismo de um momento de seriedade, deveria ser aberto o suficiente para que o indivíduo complete as lacunas com o estímulo de seu senso criativo, mas sem que a representação lúdica perca as referências de sua origem. As dobraduras desta pesquisa não deveriam ter função de representar fielmente a edificação, com os detalhes e todos os signos, mas de alguma forma, trazer elementos coerentes entre si, que em conjunto sejam perceptíveis enquanto um modelo, sem recorrer ao um mimetismo extremo, nem tão pouco, cair em uma total abstração do espaço representado. Assim, partindo desse repertório inicial, a noção de como representar um brinquedo que falará de cidade é intrínseco a intenção de dispor elementos que instiguem o usuário não somente a se aproximar do patrimônio, mas a buscar por uma consciência histórica que tratará as edificações representadas como marcos de cultura.

SEDE CORREIOS SÃO CARLOS

ESTAÇÃO CULTURA – ANTIGA ESTAÇÃO FERROVIÁRIA

COMERCIO DE SANTIS

EXEMPLIFICANDO TRÊS DAS SEIS EDIFICAÇÕES REPRESENTADAS  
EDIFICAÇÕES REPRESENTADAS