

REPRESENTAÇÃO DA PAISAGEM: O PATRIMÔNIO DESENVOLVIDO EM JOGOS ELETRÔNICOS

Amanda Daltro de Viveiros Pina¹

Resumo

Este texto analisa a representação de diversas paisagens da cidade de Belém do Pará através do jogo eletrônico denominado “Jogo da Cabanagem”. Tem por objetivo demonstrar uma forma não usual de representação da paisagem, ancorada na perspectiva da representação eletrônica de paisagens turísticas de Belém. A metodologia utilizada pauta-se em um estudo de caso particular mediante coleta e registro de dados fornecidos pelo “Jogo da Cabanagem”, criado e desenvolvido pelo Laboratório de Realidade Virtual da Universidade Federal do Pará. Como resultado, discute a aplicação de uma nova forma do estudo da paisagem, baseada na representação digital.

Palavras-chave: Cibercultura; Digitalização; Paisagem; Jogo da Cabanagem.

1. INTRODUÇÃO

O espaço que compartilhamos é o centro em que atuam profissionais de diversas áreas do conhecimento, dentre elas, antropólogos, arqueólogos e arquitetos. Tudo o que vemos, sentimos e conhecemos através dos sentidos é denominado de paisagem (Santos 2008). O

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Antropologia (PPGA) da Universidade Federal do Pará (UFPA). Museóloga pela Universidade Federal do Pará (UFPA) e Bacharel em Direito pelo Centro Universitário do Pará (CESUPA). E-mail: amandadaltro1@gmail.com.



mundo digital consegue nos fornecer infinitas possibilidades de representação da paisagem. Esta representação pode estender-se à utilização de paisagens históricas como, por exemplo, o uso do complexo de paisagens do centro histórico de Belém do Pará. Tratando-se de questões metodológicas, foi utilizada a modalidade de Estudo de Caso (Severino 2017) para exemplificar a representação do centro histórico de Belém através de um jogo eletrônico chamado “Jogo da Cabanagem”.

2. OS PATRIMÔNIOS (I)MATERIAIS DE BELÉM DO PARÁ E SUAS REPRESENTAÇÕES

Durante o decorrer deste trabalho, utilizaremos o termo “imaterial” atrelado ao significado de demonstrar algo não palpável e que pode vir a ser representado no mundo digital. Portanto, a extensão da cultura material seria a dita cultura imaterial, projetada no ciberespaço e definida pelo conceito de cibercultura (Lévy 2004; Lemos 2004; Santaella 2010).

O estudo de caso escolhido versa sobre o jogo eletrônico chamado “A revolta da Cabanagem”, mais conhecido como “Jogo da Cabanagem”. Este foi desenvolvido entre os anos de 2006 a 2009 pelo Laboratório de Realidade Virtual (LARV), vinculado à Faculdade de Engenharia da Computação da Universidade Federal do Pará. O projeto do jogo eletrônico foi coordenado pelo Prof. Manoel Ribeiro Filho e contou com auxílio financeiro da Financiadora de Estudos e Projetos (FINEP).

Os cenários do Jogo da Cabanagem são constituídos por ambientes tridimensionais (Figura 1 e Figura 2) e contam com a representação de diversas construções históricas pertencentes à paisagem do Centro Histórico de Belém do Pará. Para exemplificarmos, podemos citar seis pontos turísticos principais que são retratados no jogo, como: Palácio do Governo, Igreja da Sé, Igreja das Mercês, Forte do Castelo, Quartéis, e o Hospital Militar (hoje conhecido como Casa das Onze Janelas) (Damasceno 2009). Vale ressaltar que conjuntos de casas com certos “padrões” também são retratados por todo o cenário do jogo eletrônico.

Através da representação digital dos pontos turísticos de Belém do Pará podemos ampliar a discussão sobre paisagem e os limites que a envolvem. Estamos diante de um novo tipo de paisagem? Estudos mediante o uso de representações dos patrimônios digitalizados seriam possíveis?



Figura1: Modelo 3D do Palácio do Governo. Fonte: Damasceno 2009.



Figura 2: Modelo 3D da Igreja da Sé. Fonte: Damasceno 2009.



3. OS PASSOS VINDOUROS: PAISAGEM DIGITAL COMO OBJETO DE ESTUDO

O universo digital mostra uma nova forma de interpretar as diversas formas que a paisagem se apresenta. O papel do jogo eletrônico debatido neste texto, justamente por ter um viés educativo, é mostrar para o público a diversidade de patrimônios existentes na capital paraense, de uma forma não usual e educativa.

Como pesquisadores, nos cabe explorar e utilizar as formas digitais de representação patrimonial, revisitando conceitos e criando perspectivas do modo de como conceber a paisagem e de que forma trabalhar com ela. O indivíduo modifica a paisagem que o cerca e segue modificando-a de forma infinita. Por menor que seja a intrusão e modificação, ela acontece e põe em cheque as diversas formas de apropriação daquela paisagem que foi transformada.

Como proposta, este trabalho tem por objetivo fazer com que a paisagem digitalizada seja encarada como uma forma de apropriação do espaço, de maneira única e intermitente, análoga à paisagem modificada em sua aparência material. Portanto, possa ser estudada e considerada paisagem, em seus termos e parâmetros sensoriais.

Referências

- Damasceno, R. R. 2009. *Concepção do jogo educativo “A Revolta da Cabanagem”: enredo, cenários, interfaces, jogabilidade e áudio*. Dissertação de Mestrado. Instituto de Tecnologia, Programa de Pós-Graduação em Engenharia Elétrica, Universidade Federal do Pará, Belém.
- Jogo da Cabanagem (em português). Laboratório de Realidade Virtual. Universidade Federal do Pará. 2009. Microsoft Windows.
- Laboratório de Realidade Virtual (LARV). Disponível em <<http://www.larv.ufpa.br/?r=home>>. Acesso em 18 jun. 2018.
- Lemos, A. 2004. Cibercultura, cultura e identidade. Em direção a uma “Cultura Copyleft”? *Contemporânea 2* (2): 9-22.
- Lévy, P. 2004. *Inteligencia Colectiva: por una Antropologia del Ciberespacio*. Washington, DC.
- Santaella, L. 2010. *Culturas e Artes do Pós-Humano: da cultura das mídias a cibercultura*. 4ª ed. São Paulo: Paulus.
- Santos, M. 2008. *Metamorfoses do Espaço Habitado*. São Paulo: Edusp. 132p.
- Severino, A. J. 2017. *Metodologia do Trabalho Científico*. 24ª edição. São Paulo: Cortez Editora. 317p.

