



EIXO TEMÁTICO:

- | | | |
|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> Ambiente e Sustentabilidade | <input type="checkbox"/> Crítica, Documentação e Reflexão | <input type="checkbox"/> Espaço Público e Cidadania |
| <input type="checkbox"/> Habitação e Direito à Cidade | <input type="checkbox"/> Infraestrutura e Mobilidade | <input checked="" type="checkbox"/> Novos processos e novas tecnologias |
| <input type="checkbox"/> Patrimônio, Cultura e Identidade | | |

Conhecer para preservar – o uso de *QR Codes* na educação patrimonial: o caso de Indaiatuba - SP

Knowledge and preservation - the use of QR Code in heritage education: the case of Indaiatuba-SP

El conocimiento y la conservación - la utilización de código QR en la educación patrimonial: el caso de Indaiatuba-SP

MARQUES, Valquíria Sales Romero (1);

PEREIRA, Renata Baesso (2)

(1) Professora do UNASP – Centro Universitário Adventista de São Paulo, Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Urbanismo da Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Campinas, SP, Brasil; email: valquiria.salles@unasp.edu.br

(2) Professora da Pós-Graduação em Urbanismo da Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Campinas, SP, Brasil; email: renata.baesso@puc-campinas.edu.br

Conhecer para preservar – o uso de *QR Codes* na educação patrimonial: o caso de Indaiatuba - SP

Knowledge and preservation - the use of QR Code in heritage education: the case of Indaiatuba-SP

El conocimiento y la conservación - la utilización de código QR en la educación patrimonial: el caso de Indaiatuba-SP

RESUMO

O trabalho apresenta uma reflexão sobre a preservação do patrimônio arquitetônico e a promoção da educação patrimonial utilizando as mídias digitais para a construção de uma interface entre o espaço concreto e o espaço virtual. Partindo do pressuposto de que o espaço virtual pode ser um meio de divulgação do espaço concreto e de que esta relação pode transformar espaços locais em espaços globais, são apresentados exemplos de cidades onde os *QR Codes* são utilizados como instrumento de publicização e, conseqüentemente, preservação do ambiente construído. Buscando interagir com uma sociedade cada vez mais mediatizada, foi elaborada uma proposta de utilização do *QR Code* como recurso tecnológico com o objetivo de divulgar informações sobre o patrimônio edificado da cidade de Indaiatuba. A tecnologia da informação pode ser um meio de levar as pessoas a conhecerem melhor o local onde vivem e a respeitarem o patrimônio arquitetônico de suas cidades, envolvendo-se de fato com a sua preservação.

PALAVRAS-CHAVE: espaço virtual, *QR Code*, patrimônio arquitetônico, Indaiatuba-SP

ABSTRACT

This paper presents a reflection on the possibility of using digital media to build an interface between the concrete and virtual space. Assuming that the virtual space can be a means of propagating the concrete space and that this relationship can transform local spaces in global spaces, this paper analyzes a tool of information technology, the so-called QR Codes as a tool for knowledge and consequent preservation of the built environment. Using Indaiatuba as a case study, we present the results of a survey developed to promote heritage education through the use of the QR Code. Seeking interact with increasingly mediated society, this technological resource was used with the objective of disseminating information about the built heritage of Indaiatuba. Information technology can be a way to get people to know better where they live and respect the architectural heritage of their cities, engaging in fact with its preservation.

KEY-WORDS: virtual space, *QR Code*, heritage buildings, Indaiatuba - SP

RESUMEN

El trabajo presenta una reflexión sobre la preservación del patrimonio arquitectónico y la promoción de la educación patrimonial utilizando las medias digitales para la construcción de una interfaz entre el espacio concreto y el espacio virtual. Partiendo del presupuesto de que el espacio virtual puede ser un medio de divulgación del espacio concreto y de que esta relación puede transformar espacios locales en espacios globales, son presentados casos de ciudades donde QR Codes son utilizados como herramientas para publicitar y consecuentemente preservar el ambiente construído. Buscando interactuar con una sociedad cada vez más mediatizada, ha sido elaborada una propuesta de utilización del QR Code como recurso tecnológico con el objetivo de divulgar informaciones sobre el patrimonio edificado de la ciudad de Indaiatuba. La tecnología de la información puede ser un medio de llevar las personas a conoceren mejor el local donde viven y a respetar el patrimonio arquitectónico de sus ciudades, involucrándose de verdad con su preservación.

PALABRAS-CLAVE: espacio virtual, *QR Code*, patrimonio arquitectónico, Indaiatuba-SP



1 PRESERVAÇÃO DO PATRIMÔNIO E EDUCAÇÃO PATRIMONIAL

“O impulso de preservar o passado é parte do impulso de preservar o eu. Sem saber onde estivemos, é difícil saber para onde estamos indo” (HEWISON *apud* HARVEY, 1989, p.85). A constante busca pela modernização e crescimento econômico, no entanto, reflete uma ameaça real à preservação desse passado, representado nas cidades pelo patrimônio arquitetônico e seu entorno. Conforme Hewison:

O passado é o fundamento da identidade individual e coletiva; objetos do passado são a fonte da significação como símbolos culturais. A continuidade entre passado e presente cria um sentido de sequência para o caos aleatório e, como a mudança é inevitável, um sistema estável de sentidos organizados nos permite lidar com a inovação e a decadência. (HEWISON *apud* HARVEY, 1989, p.85).

Se preservar o passado é preservar o próprio eu, preservar o patrimônio arquitetônico é preservar a história do nosso desenvolvimento, desde o passado até o presente. “Na nossa vida cultural, raros são os termos que possuem um poder de evocação tão grande quanto patrimônio” (POULOT, 2009, p.9), não cabe aqui, porém, discutir seus significados e mudanças ao longo do tempo, mas vale lembrar que a discussão sobre a definição de patrimônio e a importância da preservação dos edifícios surgiu primeiramente na França e depois em vários países da Europa, expandindo-se para o mundo¹.

No cenário brasileiro, embora o SPHAN (Serviço do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional), atual IPHAN (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional) tenha sido criado em 1937 e algumas iniciativas relacionadas à preservação do patrimônio já existissem antes dessa data, a política de preservação do patrimônio arquitetônico, alinhada a política de desenvolvimento turístico, começa a ser discutida no Brasil na década de 1960. Nessa época, o país passava por uma importante fase do seu desenvolvimento industrial; a cultura de massas e a aviação comercial impulsionaram o turismo cultural que começou a despontar no Brasil e sítios protegidos pelo IPHAN passaram a ser procurados como destinos turísticos pelos viajantes.

Diante desse cenário, em 1973 foi criado, sob a tutela do Ministério do Planejamento e Coordenação Geral, o PCH – Programa de Cidades Históricas – com o objetivo de recuperar as cidades brasileiras relacionadas aos ciclos econômicos do Brasil colonial que tivessem potencial turístico. Esse foi o primeiro de outros programas que viriam a ser criados pelo IPHAN com a finalidade de preservar, revitalizar, restaurar e relacionar os patrimônios arquitetônicos do Brasil à sua divulgação através do turismo e de ações educativas.

Em 1999 o IPHAN publicou o Guia Básico de Educação Patrimonial e em 2004, criou a Gerência de Educação Patrimonial e Projetos – GEDUC, primeira instância da área central do IPHAN específica para a educação patrimonial, que passou a ser parte de uma política pública voltada para a preservação do patrimônio cultural.

A educação patrimonial é peça fundamental para a preservação do patrimônio, na medida em que só se preserva o que se conhece. Sob este ponto de vista, quanto mais uma comunidade conhecer e se apropriar de sua história e de seus bens culturais, mais ela será agente da preservação e conservação desses bens (sejam eles materiais – edificações, paisagens, objetos, etc. - ou imateriais – tradições, festas, modos de fazer etc.). Essa preocupação está presente em vários documentos institucionais, desde a criação do IPHAN (OLIVEIRA, 2011, p.3).

Depois de quase 80 anos de existência do IPHAN e de um acúmulo de experiências e iniciativas que levaram à implantação de diversos instrumentos legais de proteção ao patrimônio arquitetônico, ainda há muito a ser feito quanto à construção do conhecimento para a

¹ Questões discutidas por CHOAY (2006) e POULOT (2009).

preservação sustentável do patrimônio no Brasil. Segundo a GEDUC, “a Educação Patrimonial constitui-se de todos os processos educativos formais e não formais que têm como foco o Patrimônio Cultural (...). Os processos educativos devem primar pela construção coletiva e democrática do conhecimento” (FLORÊNCIO, 2014, P.19).

Se a melhor maneira de valorizar o patrimônio arquitetônico é através da educação patrimonial e a construção coletiva do conhecimento, acreditamos que o meio digital possa trazer uma contribuição importante. Quando há participação da comunidade na construção coletiva do conhecimento, os projetos tendem a ter mais sucesso, pois as pessoas cada vez mais midiaticizadas já não querem apenas assistir o que se passa no mundo, mas também interagir com ele; prova disso é o sucesso das redes sociais, o surgimento de sites interativos e blogs sobre os mais diversos temas ou assuntos. “A cada minuto que passa, novas pessoas passam a acessar a Internet, novos computadores são interconectados, novas informações são injetadas na rede” (LÉVY, 2011, p. 113).

Acreditamos também que, se as ferramentas digitais que incentivam a educação patrimonial estiverem relacionadas ao poder público do município e aos órgãos responsáveis pelo patrimônio, envolvendo de fato a comunidade e ligadas a políticas públicas de proteção, de modo que seja possível tornar globais os espaços concretos através de sua divulgação nos espaços virtuais, é possível haver uma preservação sustentável do patrimônio construído.

2 ESPAÇO CONCRETO X ESPAÇO VIRTUAL

“O espaço e o tempo são as principais dimensões materiais da vida humana”. (CASTELLS, 2010, p.467). Compreender o espaço concreto e transformá-lo tem sido o papel dos arquitetos e urbanistas ao longo dos anos. Anja Pratschke acredita que o arquiteto, tradicional construtor do espaço concreto, por possuir uma formação multidisciplinar, é também um dos profissionais mais aptos para discutir e refletir sobre a construção do espaço virtual (PRATSCHKE, 2002, p.138).

Utilizar o espaço virtual como forma de divulgação dos espaços concretos, transforma espaços locais em espaços que podem vir a se tornar globais. Um espaço virtual pode ser acessado a qualquer momento, de qualquer lugar. De certa forma, essa possibilidade de estar, ainda que virtualmente, em diversos lugares, atende aos mais antigos anseios do ser humano: o controle das experiências sensoriais, a opção de estar presente em um determinado lugar, ainda que distante dele (PRATSCHKE, 2002, p.77).

De acordo com Milton Santos, as evoluções tecnológicas têm propiciado o surgimento de novas etapas históricas. Pela primeira vez na história estamos lidando com um conjunto de tecnologias que permitem que uma ação local seja conhecida e influencie, simultaneamente, ações em outras partes do território global. Assim como as estradas de ferro no passado levaram crescimento e modernidade às diversas partes do mundo onde foram construídas, podemos notar hoje um desenvolvimento relevante trazido pelas tecnologias de informação e comunicação, com a diferença que as estradas de ferro formaram redes que atingiam apenas a região onde eram implantadas (SANTOS, 2000).

O espaço é transformado pela tecnologia, que com o tempo, transforma a sociedade. Segundo Manuel Castells, “espaço é a expressão da sociedade”. Para ele,



Tanto o espaço quanto o tempo estão sendo transformados sob o efeito combinado do paradigma da tecnologia da informação e das formas e processos sociais induzidos pelo processo atual da transformação histórica (CASTELLS, 2010, p.467).

Anja Pratschke trabalha com o conceito de espaço a partir da sua interação com práticas sociais: “pensando como arena ou palco, o espaço torna-se uma cena no qual se realizam atividades de sociabilidade, às vezes bastante precisas, que acabam categorizando-o”, seja uma sala de aula, um restaurante, uma livraria, as ruas, as praças, uma cidade... cada espaço é organizado para que a atividade proposta para aquela área aconteça de forma adequada (PRATSCHKE, 2002, p.90). Para Milton Santos, cada um desses espaços é um lugar que torna real o nosso próprio mundo:

Como sabemos, o mundo, como um conjunto de essências e de possibilidades, não existe para ele próprio, e apenas o faz para os outros. É o espaço, isto é, os lugares, que realizam e revelam o mundo, tornando-o historicizado e geografizado, isto é, empiricizado. Os lugares são, pois, o mundo, que eles reproduzem de modos específicos, individuais, diversos. Eles são singulares, mas também são globais, manifestações da totalidade-mundo, da qual são formas particulares (SANTOS, 2000, p.112).

O espaço, conforme Castells, “é tempo cristalizado (...), é o suporte material de práticas sociais de tempo compartilhado” (CASTELLS, 2010, p.500), é onde a sociedade se desenvolve, onde as atividades acontecem, onde compartilhamos histórias e nos desenvolvemos. Mas seria esse espaço apenas o espaço concreto formado por edifícios, ruas e cidades?

Pierre Lévy acredita que vivemos hoje em um espaço cibernético, “um novo espaço de interação humana que já tem uma importância profunda principalmente no plano econômico e científico”, um espaço que tende a ser transformado ao longo do tempo, a ganhar importância nos mais diversos campos da ciência. (LÉVY, 2000, p.13).

Os espaços concreto e virtual são, portanto, áreas de interação social que, juntamente com o tempo, têm sido transformados pelas novas tecnologias. Cada espaço é um lugar singular que revela uma parte do mundo e ao se tornar global, por meio das mídias digitais, o espaço concreto tende a ser mais conhecido e valorizado.

3 EDUCAÇÃO PATRIMONIAL VIA QR CODES: CONSTRUÇÃO DO ESPAÇO VIRTUAL

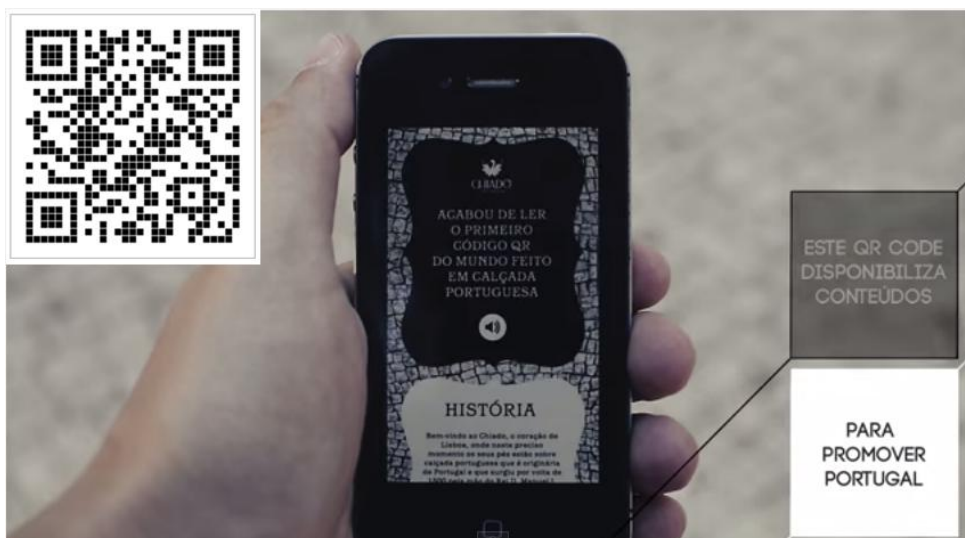
Ações simples e de baixo custo têm sido realizadas ao redor do mundo a fim de transformar espaços concretos em espaços virtuais, levando lugares locais a serem conhecidos globalmente. Projetos que utilizam o *QR Code* para divulgação de edifícios, praças e pontos interessantes de cidades, se espalham ao redor do mundo de formas cada vez mais criativas.

O *QR Code*, do inglês *Quick Response*, é um código bidimensional que pode ser facilmente *scaneado* por *smartphones* que possuem câmera fotográfica através de qualquer aplicativo próprio para a leitura de códigos *QR*². Criado em 1994 pela empresa Denso-Wave a fim de facilitar o gerenciamento de inventário e controle de estoque de peças automobilísticas, desde 2003, o *QR Code* tem sido utilizado para facilitar a inserção de dados nos celulares. Nos últimos anos, no entanto, esse código bidimensional tornou-se ainda mais conhecido por ser utilizado pelo marketing a fim de facilitar as comunicações *online* e *off-line*.

² Diversos aplicativos grátis estão disponíveis nas lojas virtuais dos *smartphones*, esses aplicativos possibilitam a leitura tanto de códigos de barras como de *QR Codes*. Basta baixar o aplicativo e *scanear* o código para ter acesso às informações disponibilizadas através de sua leitura; desde o preço de um produto e as lojas mais próximas onde é possível encontrá-lo, até os dados de um cartão de visitas e links para sites e vídeos, dentre outras possibilidades.

Em 2012, a agência portuguesa de comunicação MSTF Partners aliou uma das mais antigas tradições de Portugal: o calçamento de calçadas com pedras portuguesas; ao uso do *QR Code* - segundo a agência, uma das tecnologias mais promissoras do século XXI - a fim de incentivar o turismo em Portugal. As calçadas de pedras portuguesas foram remodeladas e *QR Codes* foram montados a fim de ajudar os turistas a conhecerem a história do local e país visitado. Essa ideia simples, de fácil execução e baixo custo foi adotada por outras cidades e em 2013, as cidades do Rio de Janeiro e Curitiba também incluíram os *QR Codes* em suas calçadas de pedras portuguesas.

Figura 1: *QR Code* gerado pelas autoras com link para o vídeo das pedras portuguesas de Portugal (imagem de fundo). Leia o *QR Code* ou acesse o site <http://youtu.be/J1ahe2iJOow> para visualização do vídeo.



Fonte: Imagem do *QR Code* gerada pelas autoras, sobreposta à imagem do vídeo, disponível em: <http://youtu.be/J1ahe2iJOow>. Acessado dia: 24/03/2014.

Figura 2: Imagem da reportagem sobre o QRio, projeto de implantação do código QR em 30 pontos da cidade do Rio de Janeiro.



Fonte: You Tube. Disponível em: <http://youtu.be/9ESTzdTXX4>. Acessado dia: 24/03/2014.

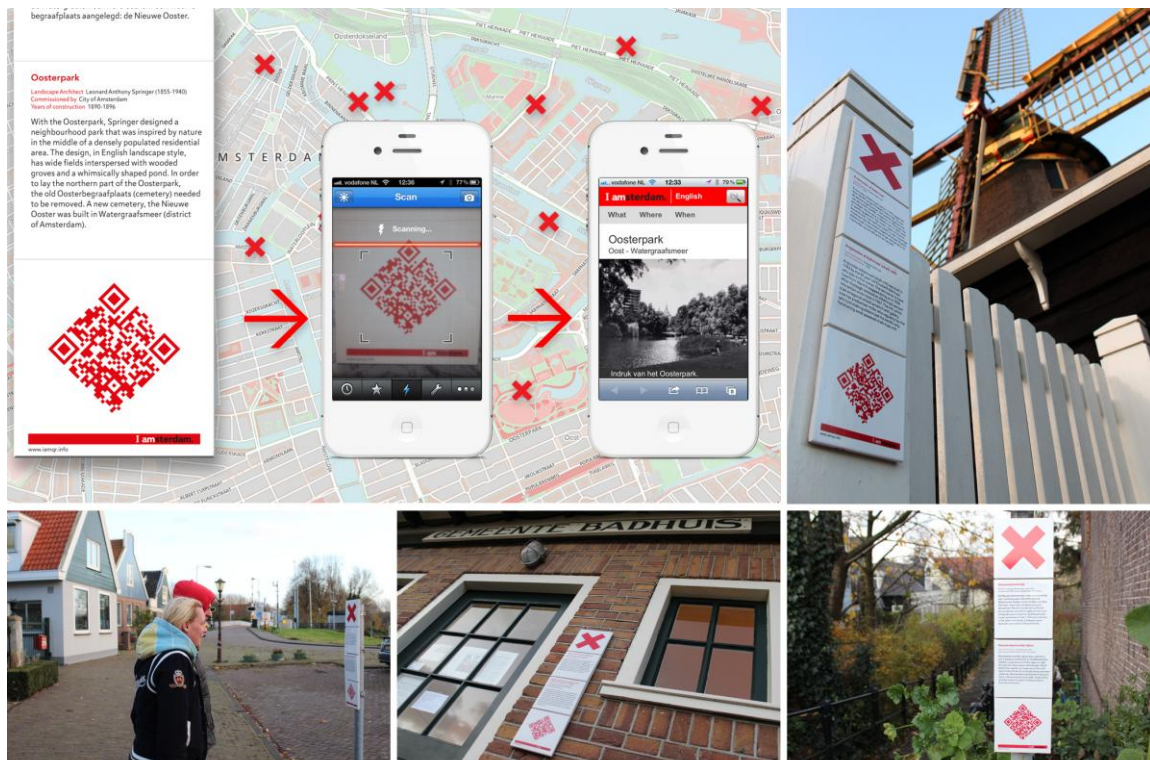
Assim como os exemplos de Lisboa e Rio de Janeiro, cidades como Montevideo, no Uruguai; Dijon, na França; Basileia, na Suíça; Amsterdã, na Holanda; dentre outras, tem utilizado o QR

Code para divulgação de pontos importantes da cidade e orientação de roteiros turísticos e históricos. Guias disponibilizados em página da internet servem de apoio aos usuários que utilizam seus celulares para *scanearem* os códigos e conhecerem os detalhes dos edifícios e lugares visitados.

Entendemos que esse tipo de ação, além de incentivar o turismo, auxilia a educação patrimonial ao disponibilizar informações para moradores e visitantes sobre os patrimônios das cidades. Mas esses guias estão acessíveis não só para quem mora ou visita as cidades, como também, para quem navega pela web a fim de encontrar informações sobre esses locais. Ao organizarem o conteúdo para as mídias digitais, espaços locais de diversas cidades do mundo transformam-se pouco a pouco em espaços globais.

Em Amsterdã, 139 placas fixadas pela cidade facilitam a vida dos turistas e permitem que os pontos interessantes da cidade, mesmo aqueles fora da rota turística convencional, sejam conhecidos. As placas com *QR Codes* são parte de um projeto de marketing divulgado no portal da cidade intitulado *Iamsterdam.com*. O site fornece informações oficiais da cidade de Amsterdã, assim como roteiros turísticos, notícias, opções de negócios, sugestões de lazer, além de informações sobre temas como a vida, o trabalho, transporte público, saúde, finanças, educação e entretenimento para os visitantes e moradores da cidade.

Figura 3: Imagem do mapa de Amsterdã com as indicações dos pontos onde estão as placas do projeto "I Amsterdam" com orientação para leitura do *QR Code* via smartphone e imagem de locais da cidade onde as placas foram fixadas.



Fonte: Site Edenspiekermann.com. Disponível em: < <http://bit.ly/Ikamsterdam1> >. Acessado dia: 24/03/2014.

Entendemos que projetos que visem à exposição dos códigos *QR* em edifícios históricos e locais relevantes das cidades, bem como a pesquisa e produção de conteúdo que alimente as páginas da web, pode ser parte do trabalho dos arquitetos e urbanistas que tenham interesse



em participar e incentivar a preservação do patrimônio arquitetônico através da produção de conteúdo relevante sobre a cidade e seus edifícios, participando da construção do espaço virtual, assim como participam da construção do espaço concreto. Segundo o IPHAN:

Toda vez que as pessoas se reúnem para construir e dividir novos conhecimentos, investigar para conhecer melhor, entender e transformar a realidade que nos cerca, estamos falando de uma ação educativa. Quando fazemos tudo isso levando em conta alguma coisa que tenha relação ao com nosso patrimônio cultural, então estamos falando de Educação Patrimonial! (IPHAN. Disponível em: <www.iphan.gov.br>. Acessado dia: 24/03/2014).

Acreditamos que a educação patrimonial não precisa estar restrita as escolas e que preservar o patrimônio arquitetônico das nossas cidades é dever de todos nós, cidadãos e profissionais interessados na história do nosso país. Como parte de uma pesquisa que vem sendo desenvolvida, escolhemos a cidade de Indaiatuba como estudo de caso.

4 INDAIATUBA: POR QUE PRESERVAR?

Indaiatuba é uma cidade do século XVIII que já perdeu grande parte do seu patrimônio edificado em virtude do desenvolvimento acelerado da cidade desde o início do século XX. Inserida na Região Metropolitana de Campinas (RMC), no Estado de São Paulo, uma das regiões mais dinâmicas no cenário econômico brasileiro, a cidade de Indaiatuba foi considerada em 2012 a melhor cidade do Brasil para se viver, segundo o índice da Firjan - Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro.

A cidade de Indaiatuba foi escolhida como estudo de caso por possuir edifícios históricos que possibilitem que sua história seja contada através da arquitetura remanescente, além disso, é também uma cidade digital³, envolvida com a digitalização dos serviços prestados à população, portanto, uma cidade que já possui a estrutura necessária para transformar uma cidade local em uma cidade global.

Por possuir ainda uma economia forte e diversificada, Indaiatuba destaca-se pela presença de centros inovadores no campo das pesquisas científicas e tecnológicas e, como muitas outras cidades do mundo nessa posição, uma das consequências do desenvolvimento econômico da cidade é a forte pressão imobiliária, que altera velozmente o tecido urbano através de processos de demolição e verticalização da cidade, fazendo com que o patrimônio edificado e os vestígios da memória urbana sejam frequentemente ameaçados.

Até o final do século XVIII, Indaiatuba era apenas um povoado, tendo sido elevada à freguesia em 1830 e finalmente à vila em 1859, ganhando, portanto autonomia administrativa. Em 1873 a inauguração da linha férrea da Companhia Ituana, ligando Indaiatuba a São Paulo e ao porto de Santos, foi fato determinante para o desenvolvimento da região e transformações que ocorreram até o final do século XIX, como o plantio das grandes lavouras de café e a vinda

³ Em termos técnicos, uma cidade digital é a interconexão de órgãos públicos e diversas entidades, modernizando e solucionando problemas de comunicação. Ampliar e investir nas Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) é visto, hoje, como uma tarefa primordial do setor público, para que haja aumento de eficiência na prestação de serviços aos cidadãos. Fonte: Instituto Nacional de Desenvolvimento e Pesquisas Tecnológicas.

Fonte: INITEC – Instituto Nacional de Desenvolvimento e Pesquisas Tecnológicas. Disponível em: <http://www.initec.org.br/Cidade-Digital.php>.



maciça de imigrantes europeus, especialmente suíços e italianos, para a cidade. (CARVALHO, 2004, p. 58). Em 1906 Indaiatuba foi elevada a cidade, sendo já reconhecida como uma importante região de cultivo e exportação da cana-de-açúcar, do algodão e do café.

Indaiatuba cresceu de forma ordenada, possibilitando que a cidade mantivesse seu traçado hipodâmico sem grandes alterações na morfologia urbana por várias décadas. Nos anos 80, no entanto, a cidade foi tomada por um crescimento acelerado: novos edifícios surgiram verticalizando o centro da cidade e novos bairros e assentamentos populares tomaram as antigas fazendas que começaram a ser loteadas. O arquiteto Ruy Ohtake foi convidado, em 1995, a elaborar o projeto do Parque Ecológico, que incluía avenidas, áreas verdes e possibilitava a expansão urbana residencial para o lado oeste da cidade, propondo que o parque fosse o principal vetor urbanístico de crescimento da cidade. Esse projeto foi implantado no final dos anos 90, trazendo maior qualidade de vida para toda a comunidade e valorização para a cidade de Indaiatuba (KOYAMA, 2011).

O crescimento acelerado da cidade continuou e, em 2010, foi apresentado um novo Plano Diretor para a cidade de Indaiatuba. Esse plano refletiu o desejo da cidade em preservar conjuntos arquitetônicos de interesse histórico-cultural. Quanto a Política de Desenvolvimento do Plano Diretor de Indaiatuba, o artigo 20, das Diretrizes Relativas ao Patrimônio Cultural estabelece a necessidade de:

- I – preservar os sítios, conjuntos urbanos, edifícios e objetos de interesse cultural, por razões arqueológicas, históricas, artísticas, simbólicas, paisagísticas e turísticas, observadas as regras previstas na legislação vigente;
- II – controlar o adensamento e a renovação urbana que prejudiquem o patrimônio construído e devidamente tombado;
- III – inventariar, registrar, tomba e vigiar os bens culturais de interesse para preservação (PREFEITURA MUNICIPAL DE INDAIATUBA, 2010).

Com pouco mais de 200 mil habitantes, Indaiatuba possui sete bens tombados listados no site da Fundação Pró-Memória de Indaiatuba, além de outros dezessete listados no artigo 20 do Plano Diretor de Indaiatuba de 2010. De acordo com o Decreto nº 10.108 de 17 de dezembro de 2008 de Indaiatuba, os bens tombados pelo poder municipal e suas datas de construção são: Fazenda Engenho d'Água (1770), Casarão Pau Preto (1810-1820), Igreja Matriz Nossa Senhora da Candelária (1830), Casa Paroquial (1920), Busto de Dom José de Camargo Barros, Edificações do Hospital Augusto de Oliveira Camargo (1933) e a antiga Caixa d'Água. Esses edifícios e monumentos, cada um à sua época e cada qual com sua história, influenciaram a cidade de modo significativo, no entanto, essa história - contada de forma dispersa em livros e sites que falam da cidade - muitas vezes não é conhecida pelos moradores ou visitantes da cidade.

Como parte de uma pesquisa em desenvolvimento no mestrado em Urbanismo da PUC Campinas, elaboramos uma placa informativa para o Casarão Pau Preto, edifício histórico da cidade de Indaiatuba, construído entre 1810 e 1820 em taipa de pilão e taipa de mão e recentemente restaurado. A placa apresenta um pequeno texto sobre o edifício histórico e um *QR Code* que possibilita o acesso a mais informações.

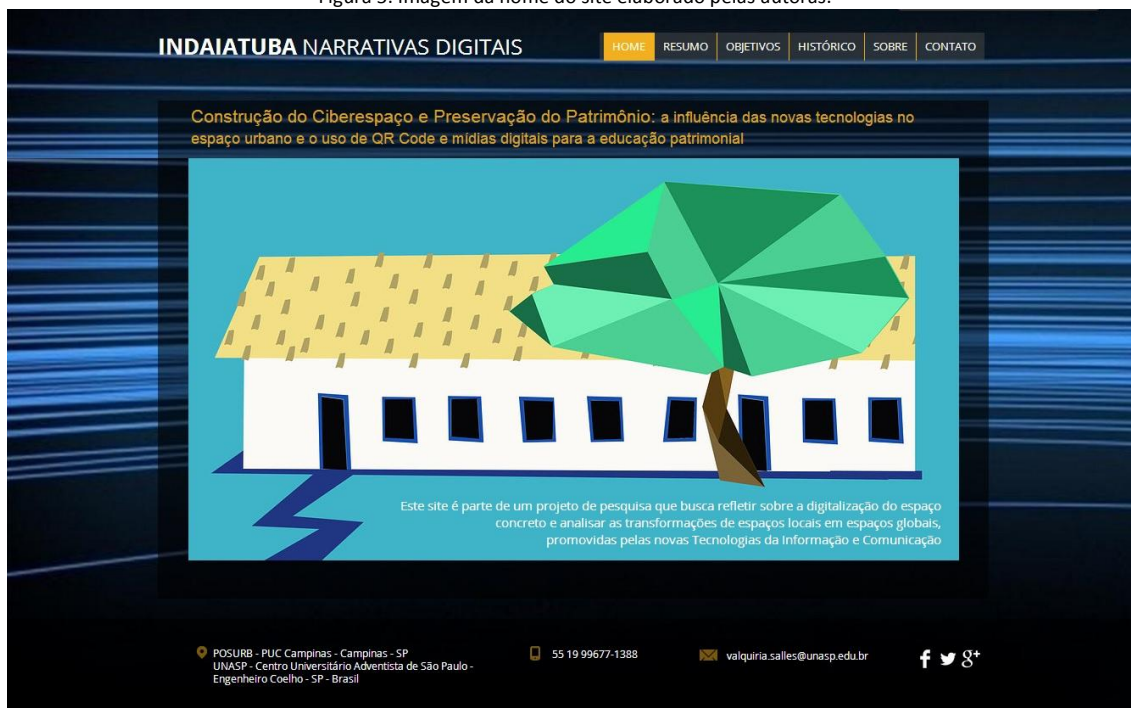
Figura 4: Imagem da proposta da placa indicativa para a divulgação do patrimônio da cidade de Indaiatuba.



Fonte: Imagem gerada pelas autoras.

A leitura do *QR Code* apresentado na imagem (figura 4) da placa do casarão levará os visitantes à página de um site elaborado pela mestrand. O site explica a pesquisa e apresenta um pequeno histórico de patrimônios da cidade de Indaiatuba. Ao ser implantado no Casarão Pau Preto e em pontos estratégicos da cidade, o link do *QR Code* disponibilizado na placa do Casarão será direcionado para sua página no site da Fundação Pró-Memória, disponível em: <http://www.promemoria.indaiatuba.sp.gov.br/>. Os acessos ao site, vindos da leitura do código *QR*, serão mensurados e os dados servirão de base para um estudo comparativo entre outros projetos semelhantes existentes nas cidades citadas anteriormente.

Figura 5: Imagem da home do site elaborado pelas autoras.



Fonte: Imagem gerada pelas autoras. Disponível em: <<http://valquiriasalles.wix.com/indaiatuba>>. Acessado dia 20/06/2014.

Preservar a nossa história através da arquitetura dos séculos passados é uma forma de mantermos viva não só a cidade, mas também nossas lembranças. “É na medida em que a arquitetura recolhe e preserva essa relação sagrada que ela demanda nossa mais séria reflexão. Podemos viver sem ela (...), mas sem ela não podemos rememorar”. (RUSKIN *apud* CHOYA, 2011, p.122).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS: CONHECER PARA PRESERVAR

Indaiatuba é uma cidade que possui uma história relevante no cenário paulista e se, por um lado, o progresso econômico atual impulsionado pela localização estratégica da cidade e a proximidade do aeroporto de Viracopos traz benefícios à cidade, por outro, pode ser uma ameaça ao espaço construído e a preservação do patrimônio arquitetônico. Entendemos que quanto mais a cidade evolui, maior é a necessidade de conscientizar a população sobre a importância da preservação dos edifícios representativos de sua história para que ela possa ser rememorada através da sua arquitetura.



A publicização de espaços locais através de uma ferramenta simples, prática e de baixo custo para a sua implantação, como é o *QR Code*, pode possibilitar a transformação de espaços locais e em espaços globais e, ao se tornarem globais, esses espaços tendem a ser mais visitados, utilizados e conservados, facilitando sua preservação. O QR Code é apenas uma das ferramentas, como tantas outras, que podem ser utilizadas para nos relacionar com uma sociedade cada vez mais midiaticizada, mas é também um meio simples e objetivo de levar as pessoas a conhecerem melhor o local onde vivem, assim como a respeitarem o patrimônio arquitetônico de suas cidades e se envolverem de fato com a sua preservação.

Embora já tenhamos quase três décadas da popularização da internet, acreditamos que ainda há muito que construir para a formação do espaço virtual no que diz respeito à arquitetura, ao urbanismo e à preservação do patrimônio arquitetônico das nossas cidades.

REFERÊNCIAS

- CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede – a era da informação: economia, sociedade e cultura*, vol. 1. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CHOAY, Françoise. *A Alegoria do Patrimônio*. Tradução de Luciano Vieira Machado. 4ª ed. São Paulo: Estação Liberdade, UNESP, 2006.
- FLORÊNCIO, Sônia Rampim; CLEROT, Pedro; BEZERRA, Juliana; RAMASSOTE, Rodrigo. *Educação Patrimonial: histórico, conceitos e processos*. Brasília: IPHAN/DAF/Cogedip/CEDUC, 2014.
- FRONER, Yacy-Ara. *Patrimônio arquitetônico: conceitos contemporâneos nas cartas do ICOMOS*. In: Oculum Ensaios. Campinas - SP. V.10 Jul./Dez. 2013. p.243-255.
- HARVEY, David. *Condição pós-moderna*. Edições Loyola. São Paulo: 1989.
- KOYAMA, Adriana Carvalho. *Indaiatuba: história e memórias da antiga Freguesia de Cocais e dos anos que se sucederam desde então*. Campinas: 3S Projetos e Komedí, 2011.
- LÉVY, Pierre. *A emergência do Cyberspace e as mudanças culturais*. In: PELLANDA, Nize Maria Campos; PELLANDA Eduardo Campos (org.). *Ciberespaço: um hipertexto com Pierre Lévy*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2000.
- _____. *Cibercultura*. Tradução de Irineu da Costa. 3ª ed. São Paulo: Editora 34, 2011.
- OLIVEIRA, Cléo Alves Pinto de. *Educação patrimonial no Iphan*. Monografia de Especialização em Gestão Pública. Escola Nacional de Administração Pública – ENAP, Brasília, 2011.
- POULOT, Dominique. *Uma história do patrimônio no Ocidente*. Tradução de Guilherme João de Freitas Teixeira. Estação Liberdade: São Paulo, 2009.
- PRATSCHKE, Anja. *Entre Mnemo e Locus: arquitetura de espaços virtuais, construção de espaços mentais*. Tese de Doutorado em Ciências de Computação e Matemática Computacional. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2002.
- PREFEITURA MUNICIPAL DE INDAITUBA. Plano Diretor, 2010. Disponível em: <<http://www.indaiatuba.sp.gov.br/geral/leis/>>. Acessado dia 09/03/2014.
- RUGANI, Jurema M. *Conservação do patrimônio no contexto da “cultura especulativa”*. In: FERNANDES, E; RUGANI, J. (Org.). *Cidade, memória e legislação: a preservação do patrimônio na perspectiva do direito urbanístico*. Belo Horizonte: IAB-MG, 2002.
- SANTOS, Milton. *Por uma outra globalização – do pensamento único à consciência universal*. São Paulo: Record, 2000.