

## PATRIMÔNIO E IDENTIDADE: MEIOS PARA A CONSTRUÇÃO DE REPRESENTAÇÕES CULTURAIS

**SANTOS, Paul Newman dos<sup>1</sup>, CASTRAL, Paulo Cesar<sup>2</sup>**

1: Instituto de Arquitetura e Urbanismo - USP, Brasil  
e-mail: p.newman.ds@gmail.com

2: Instituto de Arquitetura e Urbanismo - USP, Brasil  
e-mail: pcastral@sc.usp.br

**TEMA:** Gestão e Preservação do Patrimônio Cultural

**ABORDAGEM:** Inovação e novas tecnologias aplicadas à documentação, informação e divulgação do patrimônio cultural

### RESUMO

Propõe-se discutir o uso de 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, traçamos um paralelo entre essas duas dimensões, de modo a atribuir a um sistema interativo lúdico, elementos de uma esfera que dá conta do discurso que diz sobre o patrimônio edificado da cidade de São Carlos. Salientando que, historicamente, enquanto elemento social, o brinquedo cumpre papel de transmissor de valores culturais, por se tratar de representações que permeiam os signos e significantes da sociedade da qual está inserido. Assim, se apropriando do brinquedo como articulador entre valores programáticos e o sujeito, realizou-se uma tradução de edifícios da cidade para modelos em dobras em papel. Tendo como resultado, um conjunto de dobraduras que quando manuseadas proporcionam uma aproximação do indivíduo com o edifício e com a história são carlense. Desta forma, faz-se possível o reconhecimento dessas arquiteturas como elementos constituintes de espaços de cultura dentro o território da cidade, pois com os modelos aprende-se sobre espaços e planos, agregando um valor educacional no processo de construção dos objetos, ao passo que se propõe usufruir das habilidades motoras e cognitivas de imaginação e abstração. O olhar percorre as dobras, os cortes e os encaixes, 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. Portanto, abordando as questões da educação patrimonial e da importância de construir uma consciência histórica da cultura local, por meio de objetos articuladores entre a conscientização e a criação de uma nova percepção do espaço urbano, buscou-se a caracterização de um processo de apropriação pelo qual a realidade é transformada em conhecimento.

**PALAVRAS CHAVE:** educação patrimonial; dobradura; arquitetura; objetos lúdicos.