

Catálogo sobre os recursos lúdicos relativos à obra produzida por Helios Seelinger em 1925: “Alegoria, Sentido e Espírito da Revolução Farroupilha”

Atua Alegoria



Acesse o catálogo digital e o vídeo demonstrativo:
<https://wp.ufpel.edu.br/modela/atuaalegoria/>





Alegoria, Sentido e Espírito da Revolução Farroupilha

1925, óleo sobre tela, 3,80 x 5,70 m
Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil
Helios Seelinger

AtuAlegoria

Representações lúdicas relativas à Obra *Alegoria, Sentido e Espírito da Revolução Farroupilha* (1925) de Helios Seelinger.

A Obra, além de ter sido objeto de restauro, por pesquisadores e estudantes do Curso de Conservação e Restauro da UFPel, foi também tomada como objeto de estudo no campo da produção de recursos assistivos para o ambiente museal, no âmbito dos Projetos MODELA Pelotas VI e OFICINAS de ensino e aprendizagem de representação gráfica e digital, desenvolvidos pelo GEGRADI/PROGRAU/FAURB/UFPel. Esta produção, potencializada por ações do Projeto Institucional CAPES PRINT UFPEL, tem envolvido a exploração de tecnologias digitais de representação, junto a um processo formativo interdisciplinar que integra ensino, de graduação e pós-graduação, pesquisa e extensão.

Foram produzidos recursos lúdicos, jogos físicos e digitais, com o propósito de provocar no jogador a reflexão sobre o sentido que pode ser atribuído à obra representada. O conjunto destes recursos foi intitulado AtuaAlegoria, o qual pode ser lido como “A tua alegoria” ou como “Atual Alegoria”. São jogos do tipo quebra-cabeça ou de encaixe, com algumas peças editadas para ampliar o repertório de cores de determinados elementos, o que pode provocar no jogador o pensar em outras histórias possíveis para o ontem, o hoje e o amanhã.

Tecnologias avançadas de representação foram exploradas nesta produção, como o emprego de fotogrametria digital, de fabricação digital e de uma interface tangível. Esta interface refere-se a uma mesa sobre a qual podem ser sobrepostas peças físicas. Estas peças, por meio de recursos computacionais, acionam imagens, vídeos ou sons digitais. Para isto, estabeleceu-se uma rede entre pesquisadores das áreas de arquitetura, informática, terapia ocupacional, cinema, museologia, história e sociologia.

Todas as representações foram produzidas entre o mês de março e o mês de maio de 2022 e foram aqui registradas com a proposta de acompanhar a obra em outros lugares e momentos expositivos. Este catálogo, também em formato digital, inclui as direções de acesso aos recursos lúdicos digitais.



AtuAlegoria

JOGO 01

Jogo de encaixe a partir do uso da imagem ortográfica do quadro em alta resolução, que foi gerada através da aplicação de técnicas de fotogrametria digital.

Material: Acrílico (4mm) com imagem do quadro adesivada em vinil.

Base de encaixe: Tamanho A3

Repertório de peças: nuvem das revoluções passadas (1); homem à cavalo (1); menino fardado (1); homem de costas (2); grupo com a bandeira (4); grupo de 4 pessoas (2) e grupo de 5 pessoas (2).

Jogue no Museu!



AtuAlegoria

JOGO 02

Interface Tangível: Interação digital a partir da reprodução do jogo 01.

A Mesa Tangível Interativa é um dispositivo que possibilita formas de interação mais naturais e sociais, uma vez que o espaço interativo da superfície da mesa é adequado para o uso de aplicações colaborativas. Além de explorar a capacidade humana de compreender e manipular os objetos físicos (peças do jogo) e sua materialidade.

A Mesa reage com os diversos elementos (tokens) que soltamos sobre ela, reproduzindo áudios, vídeos e imagens conforme a interação proposta pelo Jogo 01.

Repertório de peças físicas: nuvem das revoluções passadas (1); homem à cavalo (1); menino fardado (1); homem de costas (2); grupo com a bandeira (4); grupo de 4 pessoas (2) e grupo de 5 pessoas (2).

Repertório de elementos digitais: base com a imagem da obra; vídeo demonstrativo das possibilidades de variação de cores de elementos da obra; áudio descrição de cada uma das peças físicas do jogo.



AtuAlegoria

JOGO 03

Jogo digital - Aplicativo MotivaÇÃO: Reprodução digital do **Jogo 01**.

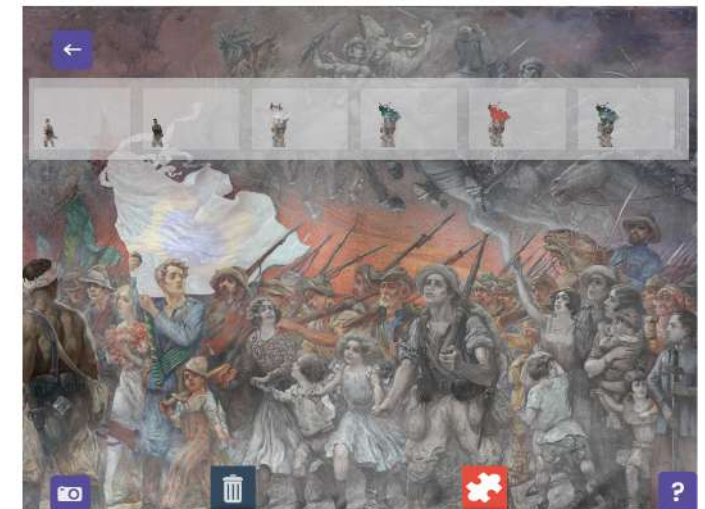
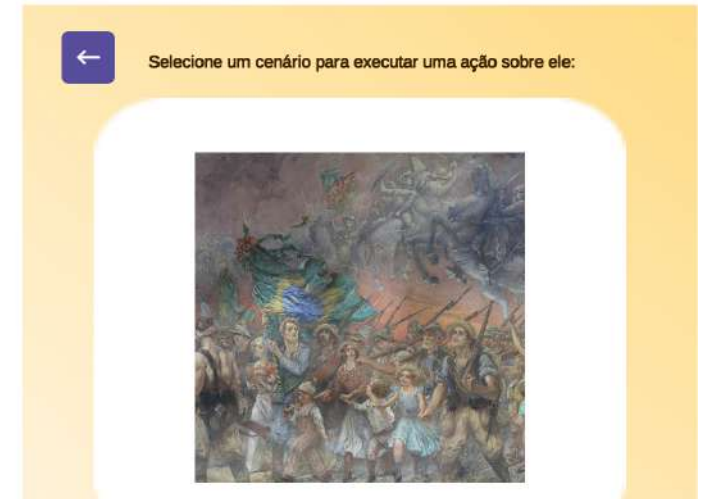
Repertório de elementos digitais: base com a imagem da obra (1); nuvem das revoluções passadas (1); homem à cavalo (1); menino fardado (1); homem de costas (2); grupo com a bandeira (4); grupo de 4 pessoas (2) e grupo de 5 pessoas (2).

Acesse o QRcode para conferir:



Também é possível conferir pelo link:

<https://gegradimotivacao.github.io/AtuAlegoria/>



Atu Alegoria

JOGOS 04, 05, 06 e 07

Jogos de quebra-cabeça convencional a partir do uso da imagem ortográfica do quadro em alta resolução, que foi gerada através da aplicação de técnicas de fotogrametria digital.

Material: Acrílico (4mm) com imagem do quadro adesivada em vinil.

JOGO 04: A3 - 28 peças

JOGO 05: A3 - 77 peças

JOGO 06: A4 - 15 peças

JOGO 07: A4 - 40 peças

Jogue no Museu!



AtuAlegoria

JOGO 08

Jogo de quebra-cabeça digital com três níveis de dificuldade.

Variação do número de peças: 2x2, 3x3 e 4x4.

Acesse o QRcode para conferir:



Também é possível conferir pelo link:

<https://gegradimotivacao.github.io/QuebraCabeçaAtuAlegoria/>



Atua Alegoria

JOGO 09

A partir do processo de corte à laser das peças para o Jogo 01 e para a Interface Tangível, obtêm-se moldes. Estes podem promover o redesenho do quadro com técnicas de grafite, lápis de cor, ou qualquer outra sobre o papel.

Material: Acrílico (4mm) com imagem do quadro adesivada em vinil.

Desenhe no Museu!



AtuAlegoria

JOGO 10

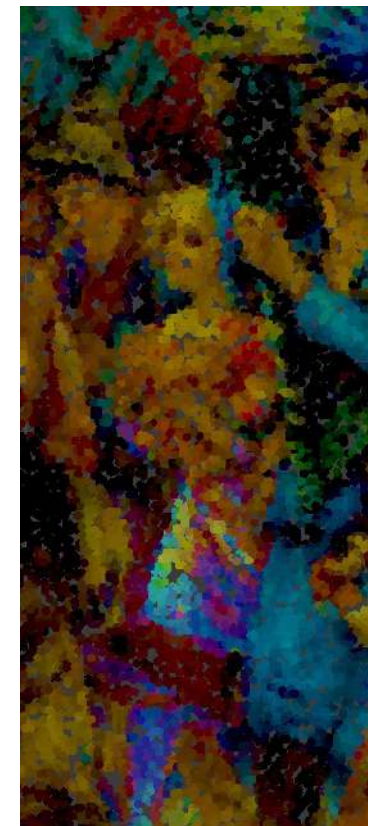
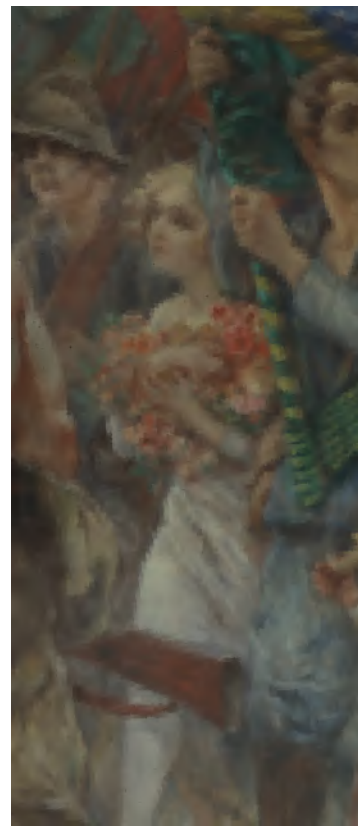
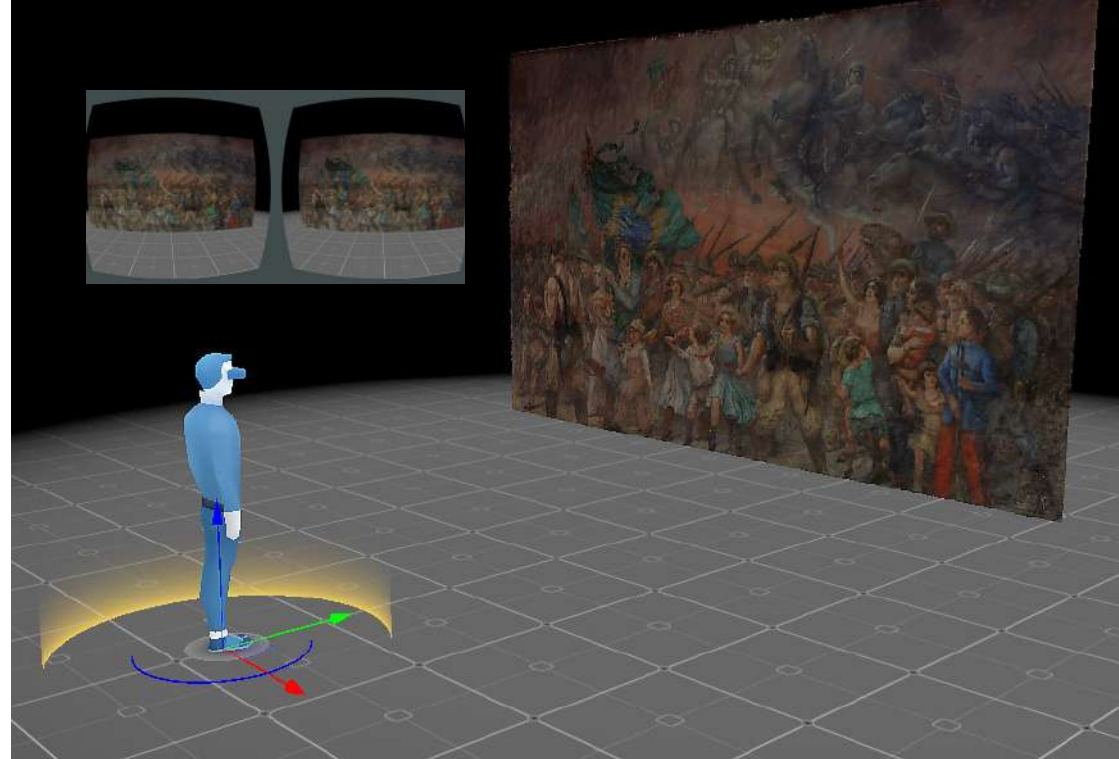
O jogo consiste em instigar a manipulação da Nuvem de Pontos da obra - em 360°. A partir disto, o usuário pode obter vários pontos de vista e perspectivas, inclusive por meio de realidade virtual imersiva (óculos 3D) e individualizar os personagens do quadro aplicando zoom (*in e out*). Pode -se destacar a figura do único personagem negro quase invisibilizado no todo do quadro. É possível chegar ao nível da representação da cor dos pontos que compõem a imagem. A Nuvem de Pontos foi obtida através de técnicas de Fotogrametria Digital.

Acesse o QRcode para conferir:



Também é possível conferir pelo link:

<https://sites.google.com/view/quadroheliosseelinger/index>



Ficha Técnica:

Coordenação da Produção dos Recursos Lúdicos:

Adriane Borda de Almeida da Silva
(Orientadora Responsável)
FAUrb/UFPe

Docentes colaboradores:

Cíntia Langie Araújo
CA/UFPe

Tatiana Aires Tavares
PPGC/UFPe

Técnicos Administrativos Colaboradores

Cristiane dos Santos Nunes
FAUrb/UFPe

Ivana Patrícia Iahnke Steim
FAUrb/UFPe

Colaborador Externo à UFPe:

Rafael Eslabão

Equipe Discente:

Anelize Souza Teixeira
Acadêmica de Arquitetura e Urbanismo/FAUrb/UFPe
Bolsista de Iniciação Científica PRPPG/UFPe

Colaboradores
Acadêmicos de Ciência da Computação/UFPe
Bolsista de Extensão PREC/UFPe

Desirée Nobre Salazar
Doutoranda em Memória e Patrimônio
PPGMP UFPe / ULHT

Edemar Dias Xavier Júnior
Mestrando em Arquitetura e Urbanismo/Bolsista
CAPES PROGrau/FAUrb/UFPe

Rithiele Gonçalves Araujo
Acadêmica de Arquitetura e Urbanismo/FAUrb/UFPe
Bolsista de Iniciação Científica CNPQ

Samanta Quevedo da Silva
Acadêmica de Arquitetura e Urbanismo/FAUrb/UFPe

Vinicius Kruger da Costa
Professor da Escola de Design/IFSul
Doutorando em Computação/UFPe



PR
Pró-Reitoria de
EC
Extensão e Cultura



Grupo de Estudos de Ensino / Aprendizagem
de Representação Gráfica e Digital.



FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO



PROGRAU

FAURB | UFPEL



universidade federal de pelotas

CDTEC

centro de desenvolvimento tecnológico



PPGC

Programa de Pós-Graduação
em Computação
Universidade Federal de Pelotas



INSTITUTO FEDERAL
DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
Sul-rio-grandense

