

Circuitos arqueológicos: da criação de conteúdos interativos ao digital Storytelling

Palavras-chave: Circuitos Arqueológicos; ferramentas digitais; interatividade; Service Design; Storytelling.

Archaeological circuits: from interactive content creation to digital Storytelling

Keywords: Archaeological circuits; digital tools; interactivity; Service Design; Storytelling.

AUTORES: Manuel Portelinha¹; Raquel Pires^{1 2} & Alexandra Vieira^{1 3}.

INTRODUÇÃO

O circuito “define a viagem combinada, intervindo vários serviços (transportes, alojamento, guia), de acordo com um itinerário programado e com um desenho circular, sempre que seja possível (o ponto de partida e de chegada coincidem) e com vista a passar por um caminho anteriormente percorrido” (Rodrigues, 2008 in TURIHAB, 2012, p. 9).

Neste sentido, a inserção de ferramentas digitais visa facilitar aos utilizadores um acesso rápido a conteúdos diversificados e diferenciadores, enriquecendo as experiências turísticas.

Paralelamente melhora a competitividade dos destinos, conferindo-lhe uma autonomia na visita e direcionando a circulação destes utilizadores para o conhecimento e fruição do território.

Como fomentar experiências arqueoturísticas co-criativas e sustentáveis, suportadas em metodologias processuais de *design thinking* e com recurso a ferramentas digitais?

DA CRIAÇÃO À EXPERIMENTAÇÃO

Consideramos que o conhecimento do passado e dos seus **vestígios materiais** (até mesmo do passado recente, do “ontem”), que é o objeto de estudo da **Arqueologia**, possui uma **importância vital para a construção da identidade de uma determinada comunidade**.

Acreditamos que é fundamental existir uma mediação entre **Conhecimento** e **Comunidade**. Deste modo, optamos por estruturar pequenos **circuitos arqueológicos**, recorrendo a **ferramentas que possibilitam** que a **comunidade local/turistas/visitantes** possam visitar **sítios arqueológicos**, de forma autónoma, com acesso a informação sucinta e diversificada.

A **seleção dos sítios arqueológicos** e a sua integração em **circuitos arqueológicos** terá de ter em consideração a informação disponível; o estado de conservação e de limpeza dos vestígios; a existência de sinalética; a acessibilidade; o enquadramento paisagístico e ambiental, entre outros.

Neste contexto, mencionamos o comprometimento da **Interpretação do Património**, entendida como um **instrumento de comunicação (revelação)** de conteúdos ou como um **sistema de decodificação** de mensagens associadas à realidade visitada. Neste sistema de mediação, entre a investigação científica e o público recetor, elenca-se um conjunto de técnicas que favorecem uma experiência relevante e agradável ao visitante:

Exposições permanentes e temporárias;
Maquetas e reproduções;
Montagens audiovisuais;
Experiências interativas;
Jogos pedagógicos;
Encenações e representações históricas (“living history”);

Festividades e eventos;
Sinalização e painéis informativos;
Visitas guiadas e itinerários temáticos, oficinas e ateliers didáticos;
Folhetos, edições e materiais informativos;
Centros interpretativos.

Fonte: Jordi Padró (adaptado)

Estratégias integradas, conducentes a soluções que estabeleçam o equilíbrio entre a Preservação do património em congruência com a Interpretação do Património – neste caso, o arqueológico.



Fonte: Elaboração própria (adaptado de Ross & Saxena, 2019, p.21; Pappa & Makropoulos, 2021).

Contributo do método do **Service Design** em simbiose com as **Técnicas de Interpretação**: materiais interpretativos, nomeadamente sinalética interpretativa, demonstrações, vídeos, livros, comunicação digital, entre outros instrumentos interpretativos.

O Design como instrumento passível de apoiar e orientar a criação de um serviço de ação cultural e turística – designadamente circuitos arqueológicos:

O processo de Design é um processo criativo, cuja resolução de problemas é uma tarefa suportada na exploração de um conjunto de técnicas que facilitam o conhecimento baseado na experiência dos utilizadores (profissionais/investigadores, agentes de mediação cultural e/ou públicos fruidores do património arqueológico).

O processo criativo em Design é centrado numa atividade relacional e participativa, que introduz novos modelos focados na co-criação.

O conhecimento é adaptado às especificidades de cada situação (serviço de cultura e turismo): melhoria, modificação, adaptação e/ou geração de soluções novas.

OBJETIVOS

- Criar pequenos circuitos arqueológicos em áreas geográficas circunscritas;
- Comunicar o património arqueológico em sentido amplo: sob o ponto de vista científico, educacional, cultural, social e turístico.
- Agregar às Técnicas do Património Arqueológico, metodologias do processo criativo em design, enquanto ação co-criativa e colaborativa;
- Utilizar ferramentas digitais nos sistemas de investigação e de comunicação do património cultural.

FERRAMENTAS DIGITAIS E STORYTELLING



Criação de conteúdo criativo, digital e interativo, permitindo oferecer um serviço de apresentação virtual dos vestígios arqueológicos para que, antecipadamente, os visitantes consigam ter a perceção do que irão encontrar aquando da sua visita “in loco”.



izi TRAVEL
the storytelling platform

Desenvolvimento de guias multimédia interativos de áudio/texto para os circuitos arqueológicos que podem ser visualizados em tempo real. Estes circuitos podem ser guardados previamente em dispositivos móveis para serem visualizadas offline.



EsACT

Castro de S. Brás
(Torre de D. Chama, Mirandela)

Pia dos Mouros
(Argeriz, Valpaços)

Castro de Ribas
(Argeriz, Valpaços)

Lagares rupestres em Santa Valha
(Valpaços)

Lanche/Convívio na Casa do Vinho
(Valpaços)



Síntese

Estas funcionalidades permitirão uma **apresentação virtual**, cuja interação favorece o desenvolvimento de **estratégias gamificadas**, as quais podem aferir o **conhecimento obtido na sua visita (pré-serviço, serviço e pós-serviço)**.

1) Instituto Politécnico de Bragança
2) ID+. Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura
3) CITCEM – Centro de Investigação Transdisciplinar Cultura, Espaço e Memória