

Imagens Virtuais de Pelotas do Passado: 1920-1930

Arlindo Raul Valente Marques

Aline Montagna da Silveira

Cíntia Vieira Essinger

As Origens do Projeto

O projeto Imagens Virtuais de Pelotas do Passado 1920-1930 é uma proposta de demonstrar virtualmente a reconstituição do ambiente urbano da praça Coronel Pedro Osório no início do século XX. Esse trabalho foi iniciado no Curso de Pós-Graduação em Artes, Especialização em Patrimônio Cultural do Instituto de Letras e Artes da Universidade Federal de Pelotas, no ano de 1998. Seu principal objetivo é viabilizar o uso da computação gráfica como um recurso educacional, destinado a contribuir para a preservação de áreas de valor artístico e histórico.

A Computação Gráfica como um Recurso de Educação Patrimonial

Segundo Horta (1991), a educação patrimonial tem o objetivo de ser um método ativo e permanente de ensinar as pessoas, crianças e adultos, a aprender a conhecer seu patrimônio e a compartilhar esse conhecimento com os seus semelhantes. Por patrimônio cultural entende-se a manifestação de uma cultura, sob as suas múltiplas formas: a arte, a música, a dança e a arquitetura, entre outras. "Cultura como sistema de valores, de crenças, de hábitos e comportamentos, conceitos e idéias que caracterizam uma sociedade e suas produções e as distinguem das demais". (Horta, 1991:67).

Essa cultura que a educação patrimonial se propõe a ensinar é um saber que já faz parte da vida das pessoas. É o seu dia-a-dia, o seu cotidiano, os seus hábitos e costumes. O que essa proposta de educação apresenta é a possibilidade de trabalhar esse conhecimento intrínseco, fazendo com que as pessoas se apropriem desses valores e lhes dêem uma nova significação. O educador, nesse processo de aprendizagem, atua como um mediador (ou facilitador), re-significando o conhecimento que o indivíduo já possui sobre a sua cultura e o seu patrimônio.

As Múltiplas Possibilidades de Interpretação

A reconstituição virtual foi utilizada nesse estudo como um recurso que pretende contribuir para a preservação da qualidade de vida no ambiente urbano. A virtualidade é um instrumento propício para esse tipo de trabalho porque, ao mesmo tempo que possibilita ao autor criar uma realidade, permite ao leitor recriar essa mesma realidade, cada um baseado nos seus referenciais e na sua experiência cotidiana. A construção da maquete eletrônica viabiliza essa interação sujeito-objeto e gera múltiplas interpretações de si mesma.

A maquete origina uma espacialidade virtual que permite ao imaginário ser explorado de diversas formas. As recordações, as lembranças e as experiências de vida são experimentadas individualmente pelas pessoas que interagem com a imagem da cidade. Imagem que busca resgatar um artefato, ou seja, um objeto produzido com arte.

"A arte é uma linguagem do espaço, a linguagem de nós todos. [...] todos os seres humanos têm em comum certas experiências básicas, tanto físicas como mentais, que envolvem o espaço. O espaço é o meio e ao mesmo tempo o conteúdo de tais experiências. [...] Tais experiências espaciais constituem para cada indivíduo o seu caminho de conscientização e também a formação de seu próprio senso de identidade. São experiências comuns a todos, e feitas da mesma maneira, em todas as épocas e culturas, desde os tempos pré-históricos até os dias de hoje, mas cada indivíduo tem que fazê-las por si, pela primeira e última vez." (Ostrower, 1998:23-24).

Essa experiência espacial estabelece vínculos entre o indivíduo e o lugar. O lugar passa a possuir significado, a definir um grupo, a possibilitar a troca de experiências, de hábitos, de costumes e de tradições. O lugar contribui para definir o território, a identidade cultural de um grupo.

A reconstituição da praça através da maquete eletrônica teve o objetivo de produzir uma imagem virtual que permitisse um passeio pelo passado, pela memória da cidade. Uma imagem que possibilitasse a redescoberta da nossa territorialidade e valorizasse a nossa identidade local.

O Processo de Construção da Maquete Eletrônica

A metodologia utilizada para a realização do trabalho compreendeu, num primeiro momento, a revisão bibliográfica e o levantamento de material que possibilitasse a construção da maquete. A pesquisa bibliográfica constou da coleta de dados em material impresso publicado no início do século XX¹. Além dessas fontes, foram utilizadas

informações obtidas junto à Secretaria Municipal de Urbanismo e Meio Ambiente (projetos de construções existentes no local), ao Núcleo de Estudos de Arquitetura Brasileira (levantamentos realizados pelos alunos da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da UFPel) e ao acervo fotográfico da Biblioteca Pública Pelotense². O levantamento foi complementado por referências encontradas em acervos fotográficos particulares.

Pelo fato de ser um dos locais mais importantes da cidade, a praça foi amplamente fotografada nesse período. A existência deste material fotográfico facilitou a realização do trabalho e possibilitou a triangulação dos dados obtidos nas diversas fontes, garantindo a legitimidade da reconstituição virtual.

A maquete foi realizada a partir da construção de modelos das edificações. Primeiramente as fachadas foram desenhadas no AutoCad. Essa etapa compreendeu a modelagem dos objetos, ou seja, a digitalização das imagens em duas dimensões. No caso de algumas edificações existentes, optou-se por tratar em programas específicos as fotografias atuais, ao invés de reconstruí-las. Para isso utilizou-se o programa Adobe PhotoShop, que possibilitou a remoção de elementos atuais que comprometiam a leitura do prédio³. Esse recurso só foi empregado em poucos casos por limitações técnicas, como a distorção das imagens resultantes, a falta de ângulo para a realização das fotografias e a existência de mobiliário urbano, entre outros condicionantes.

Logo após essa etapa utilizou-se os recursos do 3D-Studio Max para a modelagem tridimensional da maquete. Em um primeiro momento a modelagem foi realizada individualmente, tratando-se as construções isoladas. Depois foi realizada a montagem do conjunto. Após a conclusão da a modelagem passou-se à renderização ou acabamento das imagens resultantes.

Um dos artifícios utilizados na confecção da maquete foi a geometrização dos ornamentos existentes nas construções. Esse recurso foi adotado com o intuito de mostrar a presença dos ornamentos, evitando que o detalhamento exagerado compromettesse a idéia de conjunto proporcionada pela maquete.



1. Praça Coronel Pedro Osório, entre Anchieta e Félix da Cunha (pela rua Lobo da Costa). Ao fundo o Teatro Guarany. Fonte: Acervo pessoal do professor Gilberto Yunes.

2. Praça Coronel Pedro Osório, entre Anchieta e Félix da Cunha (pela rua Lobo da Costa). Fonte: CARRICONDE, Clodomiro. Álbum de Pelotas. Centenário da Independência. Pelotas, 1922.

3. Construção de um modelo da edificação. Rua Anchieta esquina Lobo da Costa (em frente ao Grande Hotel).



4. Reconstrução virtual a partir de uma fotografia existente. Fotografia antes do processo de tratamento. Foto: acervo pessoal de Raul Marques.

5. Imagem resultante após a remoção dos elementos atuais.



6. Renderização do modelo onde está contida fachada reconstituída virtualmente através de fotografia. Rua Félix da Cunha.



7. Geometrização dos elementos existentes na fachada. Esquina das ruas Marechal Floriano e Quinze de Novembro (em frente ao Rex Hotel).



Apesar de todo o rigor científico exigido pelo estudo (desde a coleta de dados, triangulação das informações e realização da maquete) temos consciência de que o olhar de quem realizou o trabalho é uma presença constante. É impossível pretender a neutralidade e a imparcialidade em trabalhos dessa natureza, assim como é inevitável a seleção no olhar de quem realiza o passeio. O olhar é um ato seletivo, determinado pela experiência particular do indivíduo.

Sabemos que cada passeio será pessoal e subjetivo. Nossa intenção não é padronizar uma realidade, como se a nossa interpretação fosse a única possível, mas permitir que o usuário, ao interagir com as imagens disponíveis no CD-ROM, possa realizar a sua própria viagem e refletir sobre a realidade por nós reconstruída, a realidade existente e o seu sonho de realidade.

As Imagens do Passeio Virtual



8. Prolongamento da rua Félix da Cunha entre Princesa Isabel e Barão de Butuí.



9. Prolongamento da rua Félix da Cunha entre Lobo da Costa e Barão de Butuí (três casarões).



10. Prolongamento da rua Lobo da Costa entre Félix da Cunha e Anchieta.

11. Prolongamento da rua Lobo da Costa entre Anchieta e Praça Sete de Julho.



As Expectativas de Resultado

Esperamos que o CD-ROM seja um recurso de estudo, de pesquisa, de lazer e de possibilidades. Possibilidades de questionar, de indagar, de refletir sobre temas atuais, como a preservação do patrimônio artístico e histórico e a qualidade de vida nos centros urbanos. Questões que dizem respeito a todos nós que lutamos, como destaca Boaventura Santos (1997), nesse momento de transição paradigmática, para a construção de um conhecimento prudente para uma vida decente.

Por fim, esperamos que as reflexões instigadas pelo trabalho contribuam para a preservação do patrimônio cultural de Pelotas. E, além disso, que contemplam aquilo que cita Marco Polo:

"De uma cidade, não aproveitamos as suas sete ou setenta e sete maravilhas, mas a resposta que dá às nossas perguntas". (Calvino, 1998:44). ■

Arlindo Raul Valente Marques é Arquiteto e Urbanista (FAUrb/UFPel), Especialista em Conservação de Artefatos (ILA/UFPel) e professor na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Pelotas (FAUrb/UFPel).

Aline Montagna da Silveira é Arquiteta e Urbanista (FAUrb/UFPel), Especialista em Conservação de Artefatos (ILA/UFPel) e mestrandona Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Pelotas.

Cíntia Vieira Essinger é estudante na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Pelotas (FAUrb/UFPel).

Notas

1 As fontes primárias incluíram a pesquisa em almanaques, álbuns comemorativos, relatórios e livros do período.

2 O material fotográfico disponível na Biblioteca Pública encontrava-se em fase de inventário e catalogação pelo Projeto Memória Fotográfica de Pelotas — Século XIX.

3 O Adobe PhotoShop foi utilizado para remover placas publicitárias, fiação elétrica e telefônica, pinturas e outros elementos que aparecem nas fotografias.

Bibliografia

- CALVINO, Ítalo. **As cidades invisíveis**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.
- HORTA, Maria de Lourdes. "Educação Patrimonial". In: **Anais do I Congresso latino-americano sobre a cultura arquitetônica e urbanística**. Porto Alegre: Pallotti, 1991, p.59-73.
- OSTROWER, Fayga. **A sensibilidade do intelecto**. Rio de Janeiro: Campus, 1998.
- SANTOS, Boaventura de Souza. **Um discurso sobre as ciências**. 9º ed. Porto: Edições Afrontamento, 1997.