

Isabel A. Medero Rocha

isabel@prisma.unisinos.br
Núcleo de Computação Gráfica
Centro de Ciências Exatas e Tecnológicas
Universidade do Vale do Rio
dos Sinos - UNISINOS

Voltaire Danckwardt

voltaire@prisma.unisinos.br
Núcleo de Computação Gráfica
Centro de Ciências Exatas e Tecnológicas
Universidade do Vale do Rio
dos Sinos - UNISINOS

Projeto Missões, Computação Gráfica

Multimídia da Reconstituição Computadorizada da Redução de São Miguel Arcanjo no Rio Grande do Sul - Brasil

Resumo

O Projeto Missões - Computação Gráfica, recupera de forma gráfica e digital as imagens da Igreja e da Redução de São Miguel Arcanjo/RS/Brasil, permitindo ao público um passeio virtual através do conjunto na época de sua fundação em 1687. Iniciado em 1990, o projeto referencia a apropriação e implementação das novas tecnologias computacionais. O modelo 3D permite a visualização dinâmica do conjunto, através de vistas aéreas e de percursos de animação nas ruas principais e no interior da nave central da igreja. Na geração do modelo, seguiu-se os princípios da composição arquitetônica para decompor as partes, a serem modeladas, definindo os elementos arquitetônicos e de composição. Este CD, é uma das várias mídias do Projeto Missões - Computação Gráfica. Nesta proposta, a música desenvolvida especialmente para o CD, procura refletir o aspecto lírico da interação entre luz, sombra, dos interiores e exteriores, atenuando o tecnicismo de um ambiente virtual. Na integração entre a arte e a tecnologia recompõe-se virtualmente, de forma poética, a memória de um dos ícones da identidade do Rio Grande do Sul, com o objetivo de manter presente, para as novas gerações, um patrimônio que praticamente em ruínas teria a lembrança de sua imagem real perdida no tempo.

Abstract

The Project Missions - Graphical Computation, recoups in a graphical and digital the pictures of the Church and the Reduction of São Miguel Arcanjo/RS/Brasil, allowing to the public a virtual stroll through the set at the time of its foundation in 1687. Initiate in 1990, the design refers the appropriation and implementation of the new computational technologies. The 3D model allows the dynamic visualization of the set, through aerial sights and walkthrough animations into the main streets and the inward of the central ship of the church. For the generation of the model, it was followed the principles of the architectural composition to decompose the parts, to be shaped, defining the architectural and composition elements. This COMPACT DISC, is one of the some mídias of the Design Missions - Graphical Computation. In this proposal, the music was developed especially for the COMPACT DISC, looks for to reflect the poetical aspect of the interaction between light, shadow, of the inwards and exteriors, attenuating the technology of a virtual environment. In the integration between the art and the technology its recovered virtually, the poetical way, the memory of one of the icons of the identity of the Rio Grande do Sul, with the objective to keep alive, for the new generations, a patrimony that practically in ruins would have the souvenir of its lost real picture in the time.



Figura 1 – Redução de São Miguel Arcanjo – RS/ Brasil – Vista da Igreja durante o sol nascente.
Fonte: Núcleo de Computação Gráfica- Unisinos

Introdução

Em 1990, o convênio celebrado com o IPHAN/RS, com o objetivo de efetuar a reconstituição computadorizada da Redução de São Miguel Arcanjo no Rio Grande do Sul, permitiu que um produtivo caminho nos conduzisse até este momento, através de aplicações da tecnologia computacional e sua interface com a teoria, os conceitos e o pensamento que permeia a arquitetura como área de conhecimento .

Este trabalho amplamente divulgado na época pelo seu ineditismo, reaparece mais uma vez, com outra estruturação conceitual e criativa, através de produto multimídia. Este CDROM encartado no livro Missões, editado pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos, passa a assumir mais uma vez a função de divulgar o Patrimônio Arquitetônico, não mais nos meios acadêmicos e específicos como até agora, mas sim ao público em geral. O texto a seguir, se refere exclusivamente às peculiaridades da proposta na concepção do produto multimídia, na busca de nova linguagem de expressar as idéias, potencializando as possibilidades de um novo suporte.



Figura 2 - Redução de São Miguel Arcanjo - RS/ Brasil – Vista do cemitério. Encaminhamentos.
Fonte: Núcleo de Computação Gráfica- Unisinos

Premissas Conceituais

O conceito-base, a linha de pensamento que prevaleceu na criação do CD, pretendia atingir o objetivo de fazer aflorar outros níveis da sensibilidade humana, através da utilização de recursos artísticos, literários, musicais com ênfase em seus efeitos estéticos, de impacto visual e auditivo.

Ao tomar como referência conceitos oriundos da reflexão arquitetônica e torná-los implícitos através da produção de animações e imagens, procura-se induzir o observador a vivenciar os espaços não como mera apropriação geométrica, formal e construtiva dos mesmos, e sim despertar nele um alto e prazeroso grau de percepção sensorial, através de um contexto de efeitos e de artifícios, que embora subjacente à mídia utilizada, fazem parte do pensamento e da crítica arquitetônica. (Figura 6) Isto significa que, fundamentalmente o CD trabalha no plano das sensações e das emoções.



Figura 3 - Redução de São Miguel Arcanjo - RS/ Brasil - Vista conjunto da redução no contexto insólito do pampa. Fonte: Núcleo de Computação Gráfica- Unisinos

Para isso, por exemplo, retoma a idéia das fantasias expressivas de Giambattista Piranesi: “O hábito de estudar graficamente os restos da arquitetura antiga, teve em Piranesi uma interpretação própria. Suas imagens não pretendiam uma visão objetiva da realidade, porém reforçavam a visão grandiosa das ruínas com figuras menores que o normal, insólitos pontos de vista e dramáticos claro-escuros.” (Rocha, 1998) Lembra Boullée, quando em seu livro *Architecture: Essai sur l’art*, declarou-se a si mesmo criador da arquitetura das sombras e das trevas. (Rocha, 1998) (Figura 1)

A reflexão sobre o conceito de espaço na arquitetura, foi uma das premissas importantes na elaboração dos vídeos e dos percursos. Considerada como a principal “dimensão” arquitetônica, o espaço arquitetônico resulta da composição de todos os espaços, organizados em sucessão, ao longo dos percursos mais importantes, como a conhecida *promenade architecturale* de Le Corbusier ou *la marche* da arquitetura Beaux Arts. No nosso caso, construir o percurso, a luz, a cor e a textura a partir de uma seqüência de espaços e ir transformando-os com a introdução de efeitos espaciais teve como linha mestra atender ao objetivo estabelecido na concepção do CD desde o início, de estimular a sensibilidade do observador. (Rocha, 1998) (Figura 2)

O Roteiro



Figura 4 - Redução de São Miguel Arcanjo - RS/ Brasil - Vista pátio interno casa dos padres e das oficinas. Fonte: Núcleo de Computação Gráfica- Unisinos

O produto teve uma concepção baseada na vinculação de uma tecnologia contemporânea, com recursos de narrativa utilizando elementos do discurso Aristotélico - *linear e sequencial* – porém dentro de um contexto hipertextual e hipermediático. Na concepção da trilha sonora, desde o início até o fim do CD, em sua estrutura de *prólogo - episódio - epílogo*, foram agregados elementos musicais contextualizados. A música criada especialmente, para o que está sendo visto, tendo como objetivo a pontuação sonora de um discurso visual. O sentido fundamental dessas diversas inserções temporais no modelo remete o discurso para além do modelo, criando apropriações de espaço/tempo que não constam geralmente da descrição pura e simples de um percurso virtual. A busca de percursos inusitados, que não procuram seguir a caminhada de um observador, e sim pontos de vista e encaminhamentos não condizentes com sua realidade.

A produção destes elementos adicionais ao modelo em si proporciona a presença de um contexto não visível mas interferente na compreensão do observador. (Figura 6) Estes elementos extra-diaféticos - O dia, a noite, o pampa, o frio, o calor – embora não visíveis, revestem-se de uma importância simétrica aos objetos diaféticos – o modelo em si -, com um sentido de forçar a participação do observador na recriação dos ambientes. Não se buscou com os percursos gerados o realismo e sim a verossimilhança, que não é real, mas conduz à verdade. Neste caso a narrativa não deve parecer real, ela deve dar uma sensação de realidade. (Figura 3)

Estrutura da narração

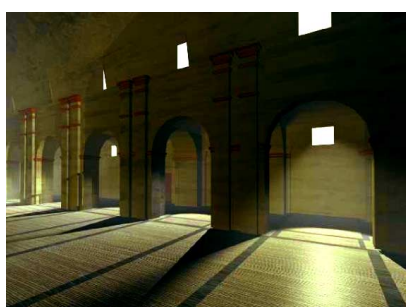


Figura 5 - Redução de São Miguel Arcanjo - RS/ Brasil - Interior da Igreja. Efeitos claro/escuro luz/sombra. Fonte: Núcleo de Computação Gráfica- Unisinos

A poética do CD: O roteiro foi intencionalmente uma postura Aristotélica, construído dentro de uma estrutura composta basicamente de apresentação do tema sempre num nível sensorial caracterizado no tempo e o espaço. A narrativa é sequencial, interdependente e evolutiva. Alguns episódios que vão apresentando evolutivamente o objeto de estudo quanto à estrutura física, conceitual e tectônica, entremeados com textos da narração. A estrutura autônoma dos vídeos usa o potencial hipertextual da mídia dentro de uma estrutura clássica de início/meio/fim, e conduz a um resultado, que é, a apropriação do objeto arquitetônico pelo observador, em diferentes níveis e graus da sensibilidade humana. A hipertextualidade é alternativa para o usuário ou expectador só após uma apresentação que visa a sensibilização do expectador utilizando a literatura ficcional como introdução.

Prólogo - A apresentação

A utilização da estrutura proposta na Poética Clássica Aristotélica propõe uma leitura hipertextual a partir da apresentação do contexto histórico, onde uma voz feminina conta os pensamentos de um padre jesuíta, em um trecho do romance *O Tempo e o Vento* de Érico Veríssimo, a título de prólogo.

Após a apresentação em vídeo das páginas e da leitura um **mosaico** de imagens que acendem e apagam precede e configura a chegada à Igreja e ao espaço virtual da computação gráfica.

Módulos - menu principal

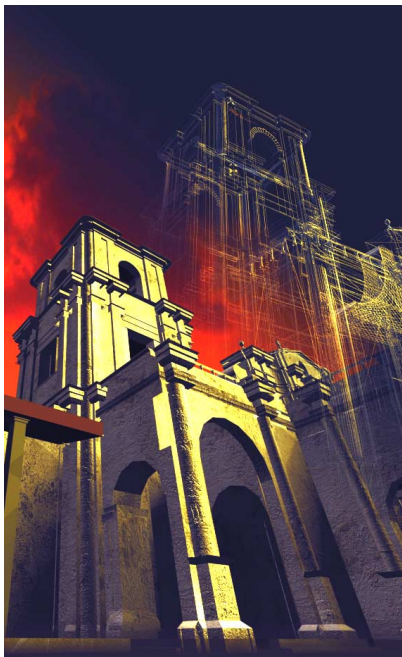


Figura 6 - Redução de São Miguel Arcanjo - RS/ Brasil As imagens procuram atingir o observador no plano das sensações e das emoções. Fonte: Núcleo de Computação Gráfica- Unisinos

O usuário tem acesso ao menu principal formado por cinco módulos pelos quais pode interagir com o programa e navegar de acordo com o seu desejo.

Projeto- com a descrição da memória do projeto de Computação Gráfica no período de 1990 a 2000, em suas diferentes fases e próximas etapas.

História - descrição com narração e imagens do contexto social, político e econômico do povoado missionário até sua destruição, com ênfase nas características arquitetônicas e urbanas da redução em suas diferentes etapas construídas.

Imagens foto-realísticas – buscando através dos efeitos a fantasia expressiva do nascente - do poente—entardecer. As imagens se sobrepõem mostrando o conjunto, a simetria, a paisagem/ ambiente local, o horizonte. (Figura 3)

Vídeos – neste módulo se seleciona o tipo de vídeo que se deseja ver. Na elaboração dos vídeos o posicionamento da câmara procurou enfatizar em alguns casos, as percepções subjacentes ao conceito de caráter arquitetônico, em sua interpretação conceitual tradicional de “fisionomia”. Considerando que o caráter é esse sentimento provocado pelo observador frente a um objeto arquitetônico, os efeitos arquitetônicos estudados pelas relações entre espaço / percurso / interior da Igreja ; a sacralidade dos espaços, acentuados pela música, pela luz/sombra/ penumbra/ claros/ escuros foram as variáveis que permearam a concepção e execução dos rendering e das animações nessa provocação. Por exemplo, o posicionamento de câmara estudado de maneira a posicionar o espectador perante a monumentalidade do modelo/objeto arquitetônico, tratado como um todo ou em suas partes.

Na opção **Andar** - O observador anda pelo povoado numa contemplação – música suave e intensa criando uma expectativa, a cada novo enfoque (imagem) A escala do observador se preserva ao passar por dentro das casas e os pontos de vista à partir delas em direção a igreja, como que revive um sentido de cotidiano. Dia a dia dos índios.(Figura 4)

Na opção **Voar** - vôo sobre o conjunto.

Neste, se passa para o estagio da fantasia – a música uma seqüência ambiental vai num crescente lento que gera expectativa e uma certa tristeza como que preparando o *gran finale* das imagens sobrepostas e rápidas que aparecem durante a apresentação da equipe..

A destruição - o fenix que renasce das cinzas na tela do computador.

O **Interior da Igreja**, como alegoria ao espaço arquitetônico.

A música - Pater Noster - contribuindo em uníssono com o espaço para dar o clima divino. Supremacia e a importância do momento, enfatizando sua grandiosidade como espaço e como rito, - ritual litúrgico - o poder das trevas. Ênfase nos efeitos de claro/ escuro.Vistas de recônditos da nave, geralmente não acessíveis aos fiéis. (Figura 5)

Equipe Neste módulo que representa o epílogo, da estrutura narrativa do CD, continua como fundo musical o Pater Noster com orquestra e coral, num crescente que denota força e perenidade, junto com as imagens de sobreposição de vídeos dá uma idéia de continuidade. (Figura 6)

Como todo espetáculo teatral, numa analogia de significado, enquanto continua a música os módulos do menu principal como “atores” saem de cena retornando para o “aplausos da platéia”.

Referências

Rocha, Isabel A. M. (1998) “Os Programas de Computador e o Processo de Projeto na Construção do Conhecimento Arquitetônico - Analogia entre operadores computacionais e projetuais”- (1998) Porto Alegre. Dissertação Mestrado em Arquitetura - Programa de Pesquisa e Pós Graduação em Arquitetura. PROPARG - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Ítem 2.3.P.48 e 64. Ítem 3.4.5 p. 127-135.