

Os Panoramas Multi-Layer: um Hiperdocumento Iconográfico da História da Cidade do Rio de Janeiro

The panoramas multi-layer: a iconographic hyper document of the history within city of Rio de Janeiro

Roberto Segre

Doutor em Ciências das Artes, Universidade de Havana; Doutor em Planejamento Regional e Urbano IPPUR/UFRJ – Brasil; Doutor “Honoris Causa”, Faculdade de Arquitetura ISPJAE, Cuba; Professor Titular na FA/ISPJAE e no PROURB/FAU/UFRJ. Coordenador do LAURD/PROURB/FAU/UFRJ. www.fau.ufrj.br/prourb; bobsegre@uol.com.br

Thiago Leitão de Souza

Arquiteto e Urbanista, FAU/UFRJ; Mestrando em Urbanismo, PROURB/FAU/UFRJ; Prof. Substituto da FAU/UFRJ; leitao.thiago@gmail.com

José Barki

Doutor em Urbanismo, UFRJ; Mestre em Design & Environmental Analysis, Cornell University; Arquiteto, FAU/UFRJ; Prof. Adjunto da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da UFRJ; zbki@ufrj.br

Naylor Vilas Boas

Doutor em Urbanismo, UFRJ; Prof. Adjunto da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da UFRJ; naylor.vilasboas@gmail.com

Abstract. *This article intends to investigate the use of a Panorama multi-layer as a hyper document to broaden the understanding the history of the cities. We assume that a Panorama multi-layer, in this opportunity, can convey unusual interpretations with the add of important drawings and pictures made by the travelers wich arrived in Rio de Janeiro in the beginning of 19th century. This paper aims to demonstrate new possibilities which can be added into the digital and interactive panoramas, and a new way to develop a iconographic hyper document in the central area within the city of Rio de Janeiro.*

Keywords. *Panoramas; Digital panoramas; interactive; multimedia; history of the city.*

1. Introdução

Esta proposta de investigação, desenvolvida no LAURD/PROURB da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Rio de Janeiro, pretende dar continuidade ao trabalho apresentado na XII SiGraDi (Segre, Leitão e Barki, 2008) onde os Panoramas multi-layer permitiram uma leitura temporal e espacial da história da área central do Rio de Janeiro em múltiplas camadas. A partir deste artigo, foram iniciadas uma série de novos questionamentos acerca das possibilidades desta ferramenta que até então ainda não haviam sido vislumbradas.

Consideramos como Panorama, a experiência pictórico-espacial proporcionada ao observador pelas antigas rotundas do século XIX, com as pinturas circulares de 3600 (Oettermann, 1997) e (Comment, 1999). Com o advento da imagem digital, esta experiência pode ser correlacionada nos meios digitais e frequentemente utilizada como ferramenta de representação espacial

Atualmente, é possível afirmar que existem dois grandes campos de investigação sobre panoramas digitais: o primeiro, com visualização nas interfaces dos computadores; e o segundo, o destinado as experiências com instalações panorâmicas.

Os panoramas visualizados nas telas dos computadores cada vez mais se consolidam como um aplicativo de representação e de reconhecimento espacial (Leitão, Duffles, Kós 2004) como também, ferramentas de pesquisa voltada para o desenvolvimento de um projeto de arquitetura (Leitão e Kós, 2005), e representação de interseções de espaços urbanas (Leitão e Segre, 2007). São mais facilmente desenvolvidos e têm como característica principalmente proporcionar ao usuário a experiência do olhar pelo espaço



Figura 1. O e-panorama de Yadegar Asisi.



Figura 2. O sistema AIVE de Jeffrey Shaw.

representado (Jacobs, 2004). As instalações panorâmicas aparecem em menor número, dada a complexidade de desenvolvimento dos sistemas e equipamentos, bem como, o seu alto custo. Têm como principal objetivo oferecer a experiência do envolvimento aos seus usuários. Como é possível observar no AIVE - Advanced Visualisation and Interaction Environment - de Jeffrey Shaw (Shaw, 2003) e no eletrônico-panorama de Yadegar Asisi (Asisi, 2004).

O presente trabalho está dentro do primeiro grupo de investigações, os panoramas digitais visualizados na interface dos computadores. Embora, também procure incorporar algumas das características proporcionadas pelas instalações panorâmicas, como principalmente a experiência do envolvimento. Para tanto, se faz necessário o desenvolvimento da interatividade como uma de suas principais prerrogativas.

2. O hiperdocumento iconográfico da história da cidade do Rio de Janeiro

O principal objetivo deste trabalho é demonstrar que os Panoramas multi-layer podem constituir um grande hiperdocumento da história da área central da cidade do Rio de Janeiro. Tal potencialidade pode ser vislumbrada pela possibilidade de agregar as camadas históricas dos panoramas algumas das principais representações dos viajantes europeus que chegaram ao Rio de Janeiro durante o século XIX.

Cabe ressaltar, que naquele período o Brasil era reconhecido internacionalmente pelo seu exotismo tropical e descrição pitoresca de sua paisagem e belezas naturais, feitas pelos colonos portugueses durante os séculos anteriores. A cidade do Rio de Janeiro por toda sua natureza circundante tornou-se um destino quase que obrigatório na rota destes novos viajantes (Belluzzo, 2007). O legado deixado pelos viajantes europeus para a urbe carioca é de inestimado valor. Os desenhos, aquarelas, pinturas à óleo, gravuras, fotografias, constituem em importantes registros iconográficos de como era a cidade durante o século XIX, bem como, o contato com a natureza em boa parte em estado pleno.

O hiperdocumento é formado por quatro camadas temporais diferentes e com quatro panoramas. As camadas temporais do hiperdocumento são: 1822, com o panorama de Meunier ou Taunay; 1825, o panorama de John William Burchell; 1885, o panorama de Santos Moreira; e 2004, o panorama do plano atual da cidade.

O aplicativo foi desenvolvido para proporcionar ao usuário a identificação e a 'locação' espacial aproximada dos registros iconográficos destes viajantes nas múltiplas camadas dos panoramas. De tal maneira a 'ancorar' a esta máxima visão da cidade, os pequenos recortes e fragmentos contidos em suas representações: a edificação da cidade; o desenvolvimento de áreas urbanas; a vegetação da mata atlântica e as belezas naturais; o cotidiano dos habitantes da cidade; etc.

Logicamente, a ordenação temporal e espacial destes elementos estão relacionados diretamente com os panoramas e suas respectivas camadas temporais. O surgimento destas informações adicionais, e complementares aos panoramas, ficam a critério do usuário, aparecendo na interface por meio de hotspots. À medida que forem sendo selecionados criam um inventário das imagens já pesquisadas. Os hotspots são elementos de interação que aparecem nas camadas temporais dos panoramas na forma de pequenas marcações circulares coloridas. Para cada camada e panorama, existe uma cor específica.

3. Metodologia: o levantamento iconográfico e a 'locação' aproximada nos panoramas

O trabalho teve como início selecionar quais os registros iconográficos dos viajantes estariam presentes no hiperdocumento, uma vez que não são poucos nem em quantidade e tampouco, qualidade, no conteúdo e nas técnicas de representação gráfica.

De imediato, foi necessário realizar uma ampla pesquisa nos principais arquivos e bibliotecas da cidade do Rio de Janeiro. No entanto, parte significativa desta pesquisa já havia sido realizada anteriormente, na procura pelos próprios panoramas para constituir as camadas temporais. Vale lembrar que alguns destes mesmos viajantes também realizaram panoramas.

Para as duas primeiras camadas históricas, os panoramas de 1822 e 1825, foram selecionados alguns dos principais desenhos e pinturas de Nicolas-Antoine Taunay, o filho Félix-Émile, Thomas Ender, Jean-Baptiste Debret, e John William Burchell, os principais nomes das Missões Artísticas, Francesa em 1816, Austríaca em 1817, e Inglesa em 1825, respectivamente.

Além dos principais artistas, o critério escolhido para a seleção foram desenhos que permitissem uma localização espacial na cidade, isto é, que estivesse representado pelo menos algum importante edifício ou logradouro, de tal forma a ser possível identificar, aproximadamente, de onde foram realizados na cidade, bem como, sua locação também aproximada nas camadas históricas dos panoramas por meio dos hotspots.

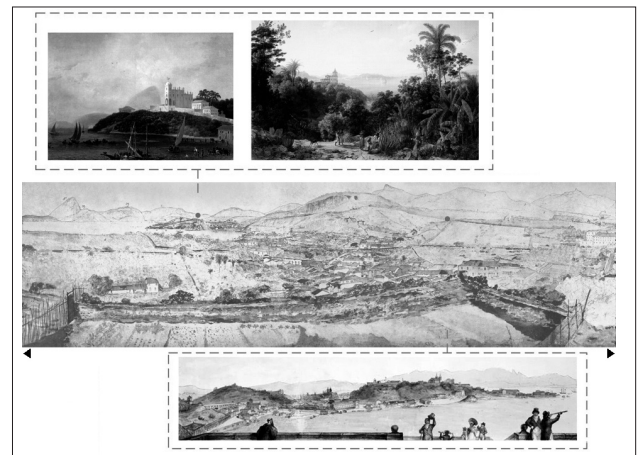


Figura 3. O Panorama de Burchell com Taunay, Ender e Debret.

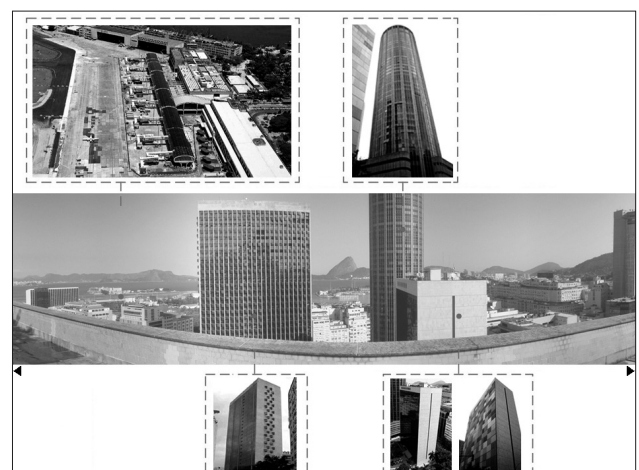


Figura 4. O panorama atual: outras fotografias contemporâneas.

SIGraDi 2009 sp

Para esta locação foi necessário elaborar diversas análises através das representações dos principais edifícios, igrejas, marcos, natureza contida nos panoramas e comparar nos desenhos dos viajantes. Somente desta maneira foi possível chegar as suas localizações aproximadas. Obviamente, são apenas aproximações. Consideramos ser praticamente impossível saber com fiel exatidão de quais locais os viajantes realizaram os seus registros.

Para a camada de 1885, de forma bem semelhante as anteriores, foram selecionadas as principais fotografias do período dos fotógrafos Marc Ferrez e do próprio autor do panorama Santos Moreira. Na última camada, o panorama atual da cidade, foram utilizadas fotografias dos quatro autores do artigo.

E finalmente, para o desenho final da interface de navegação, bem como a interação entre os panoramas e os hotspots foi utilizado o software de edição multimídia Adobe Director 11.

4. Os resultados obtidos

O principal resultado obtido com esta nova potencialidade do panorama multi-layer foi a criação de um grande hiperdocumento iconográfico da história da cidade do Rio de Janeiro. A possibilidade de 'ancorar' aos panoramas, os pequenos recortes das representações dos viajantes do século XIX corroborou a idéia de múltiplas leituras em camadas.

Obviamente, a experiência espacial e o desenho de observação são únicos, pessoais e intransferíveis. Mas ao desenvolver um grande hiperdocumento capaz de oferecer diversas percepções da cidade, pois cada viajante a interpretou e a representou de sua maneira, o aplicativo pôde oferecer ao usuário condições para criar a sua própria percepção da cidade, através dos exemplos selecionados e do enriquecimento da experiência de seu olhar. Obviamente, com a visualização dos panoramas e interatividade contidas nos hotspots.

Outro resultado também proporcionado foi a comparação de um mesmo objeto arquitetônico ao longo do tempo, registrado por viajantes diferentes em camadas temporais diferentes. Foi interessante poder observar as transformações ocorridas no próprio objeto e em seu entorno imediato. Como as principais arquiteturas influenciaram a cidade, e como a urbe carioca se comportou com estas novas influências.

Outra observação realizada foi a constatação de dois grandes grupos de técnicas de representação gráfica utilizadas ao longo das camadas. Se nas primeiras camadas temporais dos panoramas os registros dos viajantes consistiam mais em desenhos e aquarelas, nas duas últimas, a contribuição mais significativa foi feita em fotografias, uma característica bem marcante a partir da segunda metade do século XIX. E ainda, particularmente interessante observar como cada viajante representava aquilo que mais lhe interessava em seu desenho ou fotografia: para alguns era mais importante a representação precisa na Arquitetura; para outros uma descrição mais técnica da natureza; outros, a dimensão humana da cidade, etc.

A pesquisa realizada sobre a história dos Panoramas na cidade do Rio de Janeiro, bem como, o legado deixado pelos registros históricos e iconográficos dos principais viajantes, e também autores de alguns dos panoramas, foram de profunda importância para a realização desta experiência. Assim como, toda a sua digitalização, criação e desenvolvimento do hiperdocumento multimídia.

Créditos

Este estudo está relacionado com os trabalhos realizados no LAURD – Laboratório de Análise Urbana e Representação Digital – pertencente ao Programa de Pós-Graduação em Urbanismo PROURB/FAU/UFRJ. Agradecemos aos professores e pesquisadores envolvidos pela participação neste trabalho.

References

- Asisi, Y.: 2004, *Yadegar Asisi Architekt des Illusionen*, Faber & Faber, Leipzig.
- Belluzzo, A. M.: 2007, *Coleção Brasileira Fundação Estudar*. Via Imprensa Edições de Arte, São Paulo.
- Comment, B.: 1999, *The Panorama*. Reaktion Books, Londres.
- Jacobs, C.: 2004, *Interactive Panoramas*, Springer, Berlin.
- Leitão de Souza, T.; Duffles, N.; Kós, J. R.: 2004, *O Panorama Digital interativo no estudo da arquitetura*, Anais do VIII Congresso Ibero-Americano de Gráfica Digital, São Leopoldo, pp. 117-119.
- Leitão de Souza, T.; Kós, J. R.: 2005, *O Panorama-multimídia: ferramenta para o desenvolvimento na disciplina de projeto*, Anais do IX Congresso Ibero-Americano de Gráfica Digital, Lima, pp. 760-764.
- Leitão de Souza, T.; Segre, R.: 2007, *O Panorama Digital: costuras urbanas nas centralidades do Rio de Janeiro*, Anais do XI Congresso Ibero-Americano de Gráfica Digital, Cidade do México, pp. 323-326.
- Segre, R.; Leitão de Souza, T.; Barki, J.: 2008, *Panoramas Multi-Layer e computação Gráfica: Uma 'outra' interpretação para a História Urbana*, Anais do XII Congresso Ibero-Americano de Gráfica Digital, Havana, 2008.
- Oettermann, S.: 1997, *The Panorama History of a Mass Medium*. Zone Books, New York.
- Shaw, J.: 2003, *Future Cinema: The Cinematic Imaginary after film*, MIT Press, Cambridge.