

Espaços de Encontro e Memória nas Redes Virtuais / Spaces for Meetings and Memories in Virtual Networks

Dra. Underlea Bruscato / UNILASALLE, Canoas, RS, Brasil / bruscatop@unilasalle.edu.br / www.unilasalle.edu.br

Dr. Rodrigo Garcia Alvarado / U.Bío-Bío, Concepción, Chile / rgarcia@ubiobio.cl / www.ubiobio.cl

Abstract *Digital media is becoming a huge space for information and communication, including heritage simulation. Meantime urban spaces are deteriorating and loosing social role. This paper shows development of heritage models like social spaces in internet to promote urban memory and meetings. A model of old square and theatre of the abandonee town of Sewell in Chile, diffused through youtube, and the model of Square of Inmigration in Sao Leopoldo, Brasil, available in virtual communities in internet with links to fotolog pages of families. These examples demonstrated relationship between technological possibilities and urban spaces that can support social cohesion.*

Antecedentes Redes Virtuais e Espaços Urbanos

Na atualidade, os meios digitais estão convertendo-se em vastos espaços de informação e de comunicação, incluindo a difusão arquitetônica e patrimonial. Dessa forma, nos permitem conhecer a realidade urbana existente ou passada, reproduzindo as configurações que alojaram e alojam relevantes eventos sociais. Esses meios, porém, constituem simultaneamente um novo ambiente social (Castells, 2003) como se fossem as condições aparentemente separadas e diferentes; a construção física da realidade social e sua nova conectividade virtual. Contudo, a edificação urbana surgiu historicamente dos contatos sociais, de modo similar à função que cumpre agora as redes virtuais. Assim, os espaços urbanos parecem hoje, progressivamente, deteriorados e esquecidos, em favor das possibilidades tecnológicas (Auge, 2004) como se o corpo físico e a sua interação digital pudessem estar divididos. É possível vincular essas situações urbanas históricas com a nova vida social nas redes virtuais? Além disso, é possível vitalizar os espaços públicos da cidade, recuperar seu sentido e sua função através dos meios digitais?

Esse desafio foi proposto em nosso trabalho, com o fim de contribuir para a coesão social, aproveitando a realidade urbana e as possibilidades virtuais através da praça como um exemplo de espaço de encontro e de memória. A praça constitui um lugar urbano

de referência e conexão social, que atualmente parece ter apenas uma função decorativa de encontro de ruas, frente à conectividade das redes virtuais. Por essa razão, assumimos como exemplos algumas praças, com sentidos urbanos relevantes, cujas reproduções e interações digitais recuperam o valor de seu papel histórico e de suas configurações físicas. Em seu esforço colaborativo entre instituições de distintos países que permitem combinar capacidades, ampliando o alcance da indagação.

Praça do Teatro, Sewell, Chile

Em 1905, a empresa americana Bradden Cooper Company assumia a produção da mina de cobre de El Teniente no alto da Cordilheira Central do Chile, estabelecendo o assentamento de Sewell para os mineiros e suas famílias. Com isso, tal espaço se converteu, rapidamente, em um pequeno e ativo povoado industrial. Em 1978, o deslocamento da produção a uma altura menor e o melhoramento dos caminhos de conexão às cidades motivaram o abandono do assentamento e de várias gerações que ali se formaram. Já em 2004, a UNESCO o denomina Patrimônio da Humanidade por sua singular arquitetura de montanha. Atualmente, se conservam parte dos edifícios e um pequeno museu, mas é difícil conhecer a intensa vida social da época somente a partir desses resquícios de construções. Por essa razão, com o apoio da companhia estadual, que atualmente administra o local (CODELCO), realizamos uma completa modelação virtual do Teatro de Sewell que está, parcialmente, des-





Figura 1 Assentamento de Sewell e Modelo da Praça do Teatro, Chile.

truído. O processo abrangeu a reconstrução da explanada central que constituía o principal lugar de encontro público entre edifícios administrativos, comerciais e múltiplas escadas que alcançavam desde a Estação de Trem até os pavilhões residenciais mais altos.

Para tanto, se realizaram levantamentos fotográficos, visitas a terrenos, recompilação de planos e topografia, entrevista a antigos residentes, etc., efetuando um completo modelo tridimensional em 3D-Studio, com a inserção de fotografias de vestuários e personagens da época. Ademais, se incluiu música, diálogos e projeção de filmes no teatro. Desse modelo foi editado um DVD disponível no local para os visitantes do museu e, também, no youtube. Esse material possibilita examinar residentes e descendentes dos mineiros que se encontram dispersos por todo o país e no estrangeiro, muitos dos quais não puderam conhecer o assentamento localizado a uma grande altura e distância das cidades. Atualmente, está em desenvolvimento a modelação da praça e do eixo urbano principal da cidade de Concepción e a recompilação de informações sobre pequenas praças e povoados agrícolas próximos.

Praça do Imigrante, São Leopoldo, Brasil

O primeiro caso elaborado no Brasil foi a Praça do Imigrante na cidade de São Leopoldo. Esse lugar urbano está praticamente abandonado na atualidade por sua excessiva arborização que cobre a escassa iluminação e facilita o vandalismo, sendo ainda circundada por novas vias de alto fluxo viário, edifícios comerciais e antigas instituições. Entretanto, essa praça recorda a fundação da cidade, surgida como muitas na região sul do Brasil, por sua colonização italiana e alemã. Devido ao esforço valente de famílias pioneiras que fundaram a cidade, se levantou um espaço público e um monumento central que as recorda. Além desta praça conlinda com o rio, aonde anteriormente se erigia um passeio, antigamente muito concorrido e cenários de grandes eventos sociais.

A estratégia tecnológica foi, em primeiro lugar, desenvolver um modelo tridimensional da praça em sua condição de maior esplendor (aproximadamente na década de 1950), em que apresentava uma urbanização e um mobiliário completo, o passeio junto o rio e a vegetação livre, que destaca o monumento central, incluindo a configuração dos edifícios





Figura 2 Panorama da Praça do Imigrante, São Leopoldo, Brasil (inauguração do monumento e da situação atual).

adjacentes, em sua condição atual pela disponibilidade de informação e como referência visual. A modelação se realizou com base em cadastros planimétricos, em fotos históricas, em entrevistas no Museu do Imigrante e num levantamento fotográfico avaliado tridimensionalmente para alguns edifícios através do software Photomodeler. Este, por sua vez, se baseou em experiências prévias de desenvolvimento de modelos 3D multiusuários (Bustos et al.; 2005) que foram, posteriormente, elaborados como um sistema de encontros em modelos urbanos (Bruscato et al; 2007), além de inspirar-se em diversas iniciativas de reflexão e interação social fundamentados em instalações virtuais e internet (Lemos et al, 2000; Spitz; 2001, 2004 e Aroztegui, 2005). Essa forma permite visitar o modelo de maneira interativa e, também, ajustar partes dos grupos, utilizando personagens tridimensionais (avatars) e discussão em tempo real (chat). Implementou-se, ademais, no centro do monolito um vínculo a outro modelo virtual interior, com fotografias originais da praça e da imigração a fim de remarcar sua importância simbólica, proporcionando informação que motiva a recordação e aproveita a transformação dimensional dos meios digitais.

Além disso, houve a montagem de diversos fotologs (sítios públicos na internet em que se colocam fotografias e os usuários podem comentar ou postar materiais) dedicados a cada uma das famílias imigrantes, cujos descendentes se encontram dispersos pelo mundo (apesar de a maioria dessas famílias possuírem sítios de informação genealógica na internet). Em cada fotolog foi inserida uma fotografia original da família imigrante e vinculada a elementos geométricos colocados na praça e que se espera instalar fisicamente com o objeto, havendo uma vinculação efetiva entre esses sítios virtuais e o espaço urbano. Desse modo, os descendentes atuais podem inteirar-se de suas origens e reconhecer os lugares que os homenageiam, conferindo-lhes sentido a sua história e a organização da cidade. Esse sistema de difusão patrimonial e interação social serão apresentados, publicamente, através do Museu do Imigrante de São Leopoldo. Logo, serão registradas as visitas ocorridas dentro do ano, bem como as informações contidas nos questionários que trazem qual a relação do visitante com a praça. Essa iniciativa pretende estender-se em alguns outros casos, em particular a Praça Matriz de Porto Alegre e a Praça do Avião de Canoas.



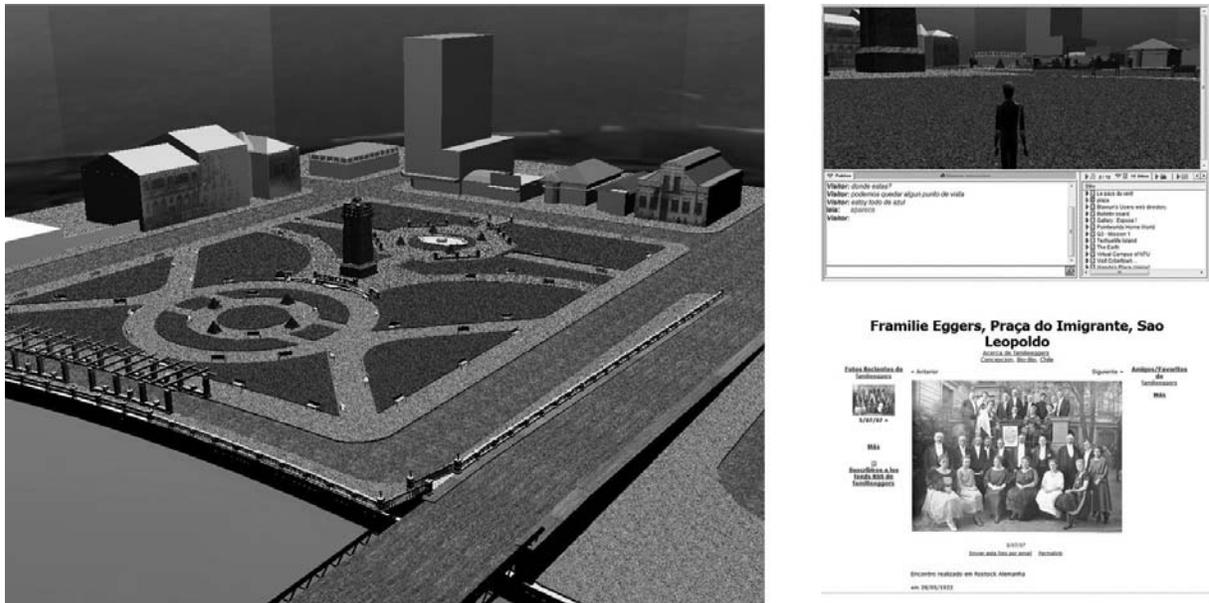


Figura 3 Panorama do Modelo virtual, Visitas em Plataformas Multiusuárias e Fotolog de Famílias Imigrantes.

Conclusões Tais experiências demonstram possibilidades de comunicação que podem alcançar os meios digitais tridimensional ao relacionar eventos históricos com a interação social e o ambiente construído, ainda que, naturalmente, se devam culminar as experiências para ter avaliações efetivas de seus resultados. Contudo, se sugere diferentes estratégias de vinculação, através da Praça do Teatro de Sewell e da Praça do Imigrante em São Leopoldo, que serão registradas para analisar seu impacto social. Os exemplos elaborados permitem, também, examinar as metodologias de representação patrimonial baseadas, normalmente, em técnicas de reprodução detalhadas, desatendendo as implicações sociais dos ambientes e as suas ações de recuperação. Nesse sentido, essa linha de trabalho leva a uma compreensão global do patrimônio urbano, social e histórico de uma comunidade por meio das novas tecnologias.

Reconhecimentos Agradecemos a colaboração dos alunos Julio Avila, Luis Montaña e Mauro Alcaino; e do Programa de Realidade Virtual da U.Bio-Bio; da empresa CODELCO; do UNILASALLE - Centro Universitário La Salle – Canoas; do Município de São Leopoldo e do Museu do Imigrante Visconde de São Leopoldo.

Referencias Castells, Manuel: 2003, *A Galáxia da Internet*. Jorge Zahar Editor Rio de Janeiro. / **Auge, Mare**: 2004; **Não lugares**: Introdução a uma antropologia da supermodernidade. Ed. Papirus São Paulo. / **Bustos, Gabriela I. L.; Iván V. Burgos P., Javier Oliva** : 2005, *Multi-user virtual worlds*: 3D interactive visualization in synthetic environments for design workshops, SI-GrDi 2005 - Lima – Peru. / **Bruscato, Underléa; Gabriela Bustos; Rodrigo García**: 2007, *Protocols for Shared VRML Urban Projects*, in Computers in Urban Planning and Urban Management (CUPUM 2007). Foz do Iguazu-Brasil. / **Lemos Motta, Maria Inês and Spitz, Rejane**: 2000; *Webdesign e Inclusão Social*: em Busca de uma Sociedade Melhor Conectada em SIGraDi'2000 - Construindo (n) o espacio digital, Rio de Janeiro, Brasil, pp. 27-29 / **Spitz, Rejane**: 2001, *net-cidadãos, net-marginais e forasteiros*, in Libro de Ponencias de SIGraDi 2001 Concepcion-Chile, pp. 31-34 / **Spitz, Rejane**: 2004, *Você tem fome de que?* En Libro de Ponencias SIGraDi 2004 - Porte Alegre - Brasil / **Aroztegui, Carmen**: 2005; *The Calabozo*: Virtual Reconstruction of a Place Based on Testimonies in International Journal of Architectural Computing vol. 3 - no. 3, 281-298

Keywords: SIGraDi, Infografía, Comunicación Visual, Trabajo Colaborativo.

