

ST: Patrimônio virtual e história digital: essência e representação

Representação do espaço urbano significado em interfaces digitais

Rodrigo Cury Paraizo

FAU-UFRJ

rparaizo@gmail.com

Resumo

Há diferentes aspectos do espaço urbano que simplesmente não são cobertos de modo adequado pelas estruturas de documentação baseadas na forma geométrica dos objetos. Ainda que esse tipo de documentação permaneça importante, uma reflexão crítica sobre seu emprego nas atividades de apresentação e interpretação da história e do patrimônio permite elaborar alternativas capazes de incluir aspectos simbólicos e mesmo subjetivos do espaço que são essenciais para a caracterização do lugar e para a transmissão dos valores patrimoniais.

O conceito de patrimônio, confrontado ao de história, aponta justamente para a necessidade caracterizar o espaço patrimonial como essencialmente simbólico. Esse espaço é regido por códigos de comportamento que, ao condicionarem – e incentivarem – as possíveis ações, instituem um território e fomentam a criação subjetiva (e emocional) do lugar. É pela incorporação dessas regras que o visitante deixa de ser simplesmente informado da história e passa a ficar emocionalmente envolvido com o patrimônio.

Reside nessas restrições, portanto, a possibilidade de caracterização dos espaços digitais. O ponto fundamental é a própria interface do aplicativo, ao definir, através das suas regras de manipulação do espaço digital representado, as características essenciais desse espaço. Exemplos de interfaces especificamente desenhadas para a representação de espaços simbólicos são encontrados na maioria dos jogos eletrônicos – e são de especial interesse aqueles que não dependem da

visualização do ponto de vista do observador em tempo real, justamente por indicarem que o fotorrealismo de uma cena não é necessariamente o elemento mais importante para a imersão que resulta no engajamento do usuário com o ambiente digital.

Este trabalho oferece um panorama conceitual sobre o tema, apontando para exemplos de aplicativos.

Palavras-chave: patrimônio virtual; jogos.

Abstract

There are different aspects of urban space that are not adequately covered by documentation structures based on the geometric shapes of the objects. Although this kind of record is still relevant, its employment in activities of heritage presentation and interpretation should be target of critical reflection, in order to foster the elaboration of alternatives that may include symbolic and even subjective aspects of space that are essential to its characterization as place and for the transmission of heritage values.

The concept of heritage, when compared to history, points out to the need to understand heritage space as essentially symbolic. This space is formed by rules that orient behavior and frame – and incentive – the possible actions that can happen in it, instituting a territory and fostering the subjective and emotional creation of place. Once embodying these rules the visitor is no longer simply being informed about History and gets emotionally involved with Heritage.

In these restrictions lies the possibility of qualification of digital spaces as places. The main issue is the application interface itself, for it defines the essence of space in terms of the rules of manipulation of its digital representation. Most video games constitute examples of interfaces specifically designed to represent and manipulate such symbolic space. Of special interest are those not relying heavily on real time first-person visualization, precisely because they indicate that photo-realism is not necessarily the most important feature for the creation of user engagement within the digital environment.

This work offers a conceptual overview on the subject, commenting some applications in order to provide further clarification.

Keywords: virtual heritage; games.

Introdução

A adoção de meios digitais para as atividades de apresentação e interpretação do patrimônio levou os profissionais da área a uma série de reflexões, em busca de uma redefinição do próprio quadro referencial do patrimônio virtual. Como em diversos outros campos, isso se deveu não apenas pelo que o computador trouxe de inovação, mas também pelos questionamentos que ocasionou acerca das atividades tradicionais.

O campo do patrimônio virtual, por exemplo, levantando as questões de simulacro e da ausência do objeto, acabam por lançar alguma luz sobre os mecanismos tradicionais de apresentação do patrimônio, pois também eles podem prescindir da presença do objeto patrimonial no momento da transmissão; sua função é justamente preparar o visitante para o encontro com o objeto. Por outro lado, a noção de virtual vem ao encontro da possibilidade de representar objetos do passado que hoje não mais existem: a ausência não apenas no espaço, mas também no tempo. Longe de ser uma curiosidade tecnológica, levanta questões sobre a presença do objeto patrimonial como pura ideia, um suporte narrativo sem contraparte física.

Justamente por isso, há que se estudar possibilidades de representação digital que vão além da forma geométrica desses objetos, contemplando aspectos sociais e culturais, e que também possam estimular a resposta emocional requerida pela atividade patrimonial.

Ao examinar o papel da interface digital como meio expressivo, pretendemos colaborar com essa reflexão. A premissa de que a interface do computador não é um meio neutro tem seu grau de obviedade, mas a necessidade que temos de operar por meio dela a torna com frequência demasiado transparente – e excessivamente naturalizada. Longe de querer apontar os perigos dessa naturalização, no sentido de uma deformação do pensamento – inerente a qualquer instrumento de representação –, o objetivo é justamente evidenciar a interface para dela extrair conscientemente uma camada expressiva.

Representação da história e do patrimônio

Em que pesem as semelhanças, é preciso, em primeiro lugar, considerar as por vezes sutis diferenças entre os conceitos de história e patrimônio, tanto para aquilo

que se refira à avaliação de representações dos objetos patrimoniais quanto à elaboração dessas representações.

Segundo Lowenthal (2005a:212), história é uma interpretação consolidada sobre o passado, construída a partir de documentos cientificamente validados e empiricamente testável, criteriosamente examinada pelos pares em busca de aprimorar sua consistência tanto externa (a validade dos documentos) quanto interna (a lógica da narrativa proposta).

O patrimônio estabelece a relação com o passado a partir de objetos, cuidando de sua utilização e transmissão social, em especial no que diz respeito à sua apreciação e estabelecimento de seus valores. A esses objetos são associadas narrativas cuja validade não necessariamente se pauta pela ciência histórica, mas, principalmente, pelo mito. Na verdade, muitas dessas narrativas (e mesmo alguns de seus objetos representativos), ainda que recusados pela historiografia, permanecem como fenômenos culturais válidos do ponto de vista da manutenção de uma ordem social qualquer. Via de regra, no entanto, o patrimônio, na forma das políticas patrimoniais institucionalizadas, busca a validação histórica, e a ciência tem status para legitimar socialmente as versões do passado, o que justifica a aproximação com a pesquisa histórica.

Freire (1997:147) considera que o patrimônio, ou seja, o suporte material da memória coletiva, se torna uma série de objetos estranhos, cuja chave de decifração foi perdida, face à aceleração da experiência da história. Em se tratando de centros urbanos, no entanto, coletividades compostas por indivíduos muito heterogêneos, esse código nunca esteve plenamente disponível para todos os seus habitantes, e sempre requereu algum tipo de envolvimento para sua compreensão para além de testemunhas de um passado abstrato. Como diz Lowenthal (2005a:249), para a maior parte das pessoas, esses objetos ajudam a tornar o passado mais importante, mas não mais conhecido.

Um aplicativo digital raramente atenderá com exclusividade à história ou ao patrimônio, mas tentar enquadrá-lo como história digital ou patrimônio virtual é útil para a tomada de decisões e avaliação da interface e do próprio projeto. O patrimônio virtual é uma prática de elaboração em meio digital de mensagens visuais, textos no sentido mais amplo, com a finalidade específica que transmitir determinados valores

patrimoniais, em geral determinados institucionalmente. Além disso, essas representações, por tratarem de objetos patrimoniais, envolvem comumente a representação espacial do objeto.

Nota-se, neste ponto, que a interpretação do patrimônio, estimulada por técnicas de apresentação patrimonial (digitais ou não), não é aberta, mas guiada. Quando se trata de patrimônio, há, em geral, um conteúdo pronto a ser mostrado. A Carta de Ename (SILBERMAN, 2007:227-236) estabelece a apresentação ao público como uma parte essencial da preservação do patrimônio universal e local. A avaliação e a descrição de projetos de patrimônio cultural virtual devem estar fundamentadas sobre como esses trabalhos apresentam os valores patrimoniais. Isso se refere tanto aos dispositivos e técnicas utilizados quanto ao modo como essas técnicas são empregadas em função de alterar a percepção do público em relação ao objeto patrimonial representado. É importante reforçar essa ideia porque, ao contrário da literatura e da arte digitais, por exemplo, que podem e devem ser compreendidas em seus próprios termos, o patrimônio cultural virtual só pode ser devidamente compreendido ao se incluir o objeto ao qual faz referência junto com seu contexto. O termo “patrimônio virtual” (tradução do inglês “virtual heritage”) tem raiz na expressão “realidade virtual” (*virtual reality*), e está ligado aos primeiros usos da computação visando ao patrimônio. Segundo Addison (2006:36), patrimônio virtual (*virtual heritage*) se refere ao registro, modelagem e visualização do patrimônio cultural e natural com tecnologias digitais.

Malpas (2006:178-180) alerta justamente para a necessidade de se trabalhar com as mídias digitais (ou qualquer mídia) de modo a manter a integridade dos artefatos e sítios patrimoniais, mantendo um sentido de distanciamento e diferenciação entre passado e presente, entre o original e a reconstrução, e entre o objeto e sua interpretação. A materialidade do objeto, nesse sentido, é justamente o que garante a multiplicidade de interpretações, bem como a visão crítica das mesmas. A interpretação, como uma visão integral do objeto patrimonial, é o que garante a situação localizada, ou presença, do patrimônio – no sentido de estar no lugar presente daquele que interpreta. Mesmo ao lidar com objetos que não possuem mais existência física, se lida, na verdade, com sua relevância no presente, e com os traços que permitem situá-la, e é essa relevância do passado o essencial a ser transmitido pelo patrimônio cultural.

Mesmo que consideremos que a reconstrução virtual (cf. FRISCHER e STINSON, 2007:51) não é essencial para o patrimônio cultural virtual, é notável que representações espaciais elaboradas, em geral usando perspectivas tridimensionais a partir de maquetes eletrônicas ou panoramas fotográficos, são uma constante nesses projetos. As maquetes eletrônicas, por exemplo, são a um tempo largamente utilizadas como síntese e consolidação de documentos históricos. Por outro lado, contribuem também para a percepção da presença de um passado íntegro e coerente, visível e imediato. A documentação histórica sugeriria indicar diferentes graus de certeza em uma reconstrução virtual, por exemplo; contudo, isso diminui o efeito de presença requerido para a uma apreensão patrimonial do objeto.

O paradigma geométrico-formal

Tão cedo quanto possível, as representações digitais do patrimônio cultural procuravam fazer uso da capacidade de processamento de perspectivas de objetos tridimensionais. Exemplos incluem o vilarejo histórico de Shirakawa-go, no Japão (HIRAYU, OJIKI e KIJIMA, 2000) e a documentação arqueológica do complexo palaciano de Fatehpur Sikri, na Índia (HAVAL, 2000). A complexidade formal do objeto é traduzida inicialmente em quantidade de polígonos, e mais tarde seguida por aplicações de texturas fotorrealistas e cada vez mais complexos cálculos lumínicos. A experiência espacial, assim traduzida, é complementada pela possibilidade de multiplicação de pontos de vista e pela movimentação da câmera em tempo real.

A construção de uma maquete eletrônica demanda tempo e esforço semelhantes ao de uma maquete física. Esta última, no entanto, uma vez pronta, traz a possibilidade de imediata experimentação de inúmeros e indefinidos pontos de vista – até o limite de escala da própria maquete. A maquete eletrônica, por sua vez, precisa operar em um modo intermediário entre a maquete física e a perspectiva tradicional, entre outras razões porque a rapidez para redesenhar um ponto de vista está inversamente relacionada com a quantidade de detalhes e a qualidade do acabamento (*rendering*) requerido. Desde meados da década de 1990, no entanto, algumas técnicas – derivadas principalmente dos jogos eletrônicos – têm sido utilizadas para minimizar esse tempo de resposta, permitindo a manipulação em tempo real de maquetes simulando texturas e iluminação em formas razoavelmente complexas. A capacidade de processamento dos computadores, bastante aumentada

desde então, tem inclusive permitido tentativas de cálculo da luz durante a visualização – em lugar da pré-cálculo aplicada sobre as texturas.

A multiplicação de pontos de vista, claro, traz benefícios para a elaboração do projeto – inclusive pela exploração de ângulos menos comuns da edificação. Traz embutida, no entanto, a noção de homogeneidade de pontos de vista, o que não é verdadeiro nem do ponto de vista do projeto, nem de sua representação.

A aparente objetividade, decorrente da precisão matemática, seria uma das qualidades do paradigma geométrico-formal de representação do espaço, ainda que confira ao modelo uma aura de certeza, ou autenticidade, que nem sempre é o caso quando se trata de reconstituições históricas. Flynn (2006:350) aponta justamente para a experiência espacial resultante desse modelo de reconstrução virtual patrimonial, uma deambulação sem sentido e sem presença sociocultural. São deixados de lado, nesse caso, elementos socioculturais e narrativos essenciais para a representação do patrimônio – e da própria arquitetura.

Para operar sobre o lugar, é preciso representá-lo. Dois exemplos literários, coincidentemente situados em Paris, dão ideia da dimensão da empreitada: as “Arcadas”, de Benjamin (2006), e “Tentative d'épuisement d'un lieu parisien”¹, de Georges Perec (2008). Perec faz um esforço para descrever tudo o que se passa na Place Saint-Sulpice, ao longo de três dias de outubro de 1974. Mais exatamente, se concentra naquilo que é efêmero: as pessoas, suas ações, o clima, os movimentos dos carros e ônibus, e o tempo, de um modo geral, ilustrando bem a densidade de eventos que transformam um mesmo espaço, o caracterizando como lugar – e mesmo como diferentes lugares.

O trabalho de Benjamin é de maior envergadura e complexidade: seu objetivo é descrever a essência das arcadas comerciais parisienses, tidas pelo autor como autêntica subversão ao sistema de quadras tradicional. Essa busca pela essência o leva a descrever, por meio de observações, aforismos, referências e citações, entre outros, elementos até então pouco documentados: prostitutas, jogadores, *flâneurs*. Para tanto, lança mão de “cartões”, cada um contendo considerações relativas a diferentes temas, interligados por um complexo sistema de referências cruzadas que,

¹ Título que pode ser traduzido como “Tentativa de esgotamento de um lugar parisiense”.

segundo o próprio Benjamin, constituiriam “passagens” (como as próprias arcadas) entre cada cartão². Nos dois casos, temos a tentativa de descrever os elementos mais efêmeros do espaço, que efetivamente contribuem para a caracterização dos lugares, e estreitamente ligados com as ações e usos realizados em um espaço específico. Ambos os trabalhos corroboram que a forma, portanto, não encerra o espaço arquitetônico. Este é um espaço tanto fenomenológico, sensorial, quanto sociocultural, ou institucionalmente aprendido. O espaço patrimonial, se diferente, o será pela ênfase mais visível nos aspectos institucionais.

A caracterização do lugar está relacionada uma espécie de conjunto virtual de ações que ele enseja, os desejos de agir que esse espaço desperta, de acordo com Gregotti (2004, p. 110-111), ou um “sistema de ações possíveis” que subsidia a orientação momentânea do corpo, de acordo com Merleau-Ponty (2006, p. 297). Para Vesely (2004, p. 74-86), o conjunto de movimentos perpetrados no espaço pelos usuários e pelo observador, chamado “movimento comunicativo” (“*communicative movement*”), ao incorporar ações ao espaço, ajuda a formar o quadro de referências para a vivência e formação da identidade daquele espaço. Champion e Dave (2007, p. 226) afirmam que o conhecimento de um lugar passa pelas atividades que exercemos conformadas por esse lugar, e por nossa identificação contra ou a favor desse lugar.

Unwin considera que o processo de identificação do lugar se torna mais específico através da formulação da arquitetura como “construção de quadros”, pela qual um quadro é entendido não apenas como limite, mas como apoio para atividades, induzindo e referenciando ações e significados, sem, no entanto, determiná-las (2003, p. 98-99). O lugar pressupõe que o significado seja atribuído por cada pessoa, mas é verdade que ele também pode ser induzido, instituído, pela via do território. Isso é verdade para cadeias de hotéis e para a Disney World, assim como para escolas, hospitais, igrejas – no centro de qualquer programa arquitetônico, e mais claramente naqueles que envolvem instituições, está o desejo de comunicar (ou impor) um sentido a outrem. Seria, portanto, mais acertado considerar que cabe ao arquiteto projetar condições de lugares, elaborando elementos indutores de sentido, do que projetar lugares propriamente ditos.

² Escrito ao longo de treze anos e deixado inacabado com a morte do autor, é considerado por muitos um hipertexto *avant la lettre*, em meio não eletrônico.

Linhas narrativas

Contrastando o efeito de presença requerido pelo patrimônio – e, por extensão, pelo patrimônio virtual –, os aplicativos de história digital se caracterizam pelo confronto de documentos heterogêneos. Segundo os conceitos propostos por Manovich para as novas mídias (2001), poderíamos estabelecer uma ligação entre os mundos virtuais imersivos, eminentemente patrimoniais, e os bancos de dados propostos pela história digital para dar suporte a suas múltiplas narrativas.

Ainda que sua navegação se baseie em elaborados mapas tridimensionais, reside na navegação pelos documentos espacialmente localizados a expressão principal dos aplicativos Rio-H (KÓS, 2003) e Glasgow Directory (ENNIS, LINDSAY e GRANT, 2000), por exemplo. Algo semelhante se percebe no CD-ROM “Fortalezas Multimídia” (TONERA, 2001), em que tanto a maquete eletrônica quanto os panoramas se encontram separados dos textos em hiperdocumento.

Em diversos trabalhos do Laboratório de Análise Urbana e Representação Digital do Programa de Pós-Graduação em Urbanismo da FAU-UFRJ (LAURD-PROURB), como “Havana Colonial” (SEGRE et al, 1997), “Rio Colonial” (SEGRE et al, 1999) e no aplicativo sobre o Ministério da Educação (SEGRE et al, 2008), determinadas linhas narrativas são pontuadas por animações e hyperlinks. As estruturas dessas narrativas foram descritas, em trabalho anterior, como narrativas lineares multimídia, estruturas em árvore, matrizes de categorias e, de caráter mais experimental, regras de combinação (PARAIZO, 2003), cada uma delas favorecendo determinado tipo de argumentação.

No entanto, em que pesem os arrazoados, o discurso patrimonial necessita reforçar (ou criar) um vínculo emocional entre o indivíduo e aquilo que o objeto patrimonial representa. Lynch (1972:39-40) pondera que, mais do que os objetos em si, o que as pessoas querem preservar são as conexões familiares que esses objetos despertam; a sobrevivência desses objetos funciona essencialmente como símbolo de que parte do passado, por ser boa, foi preservada, o que traz a promessa de que o futuro pode preservar o presente. Trata-se de um discurso que objetiva a transmissão dos valores patrimoniais – ou monumentais, como descritos por Riegl (1984) –, bem como da exposição de uma simbologia que simultaneamente deve promovê-la.

Choay nos recorda que os primeiros monumentos são relacionados à morte, ou melhor, à noção de transcendê-la; e que, de qualquer modo, em suas encarnações posteriores, são erigidos com mais apelo à emoção do que à razão: “A natureza afetiva do seu propósito é essencial: não se trata de apresentar, de dar uma informação neutra, mas de tocar, pela emoção, uma memória viva” (2001:18). O patrimônio, conceito que lhe é tributário, tem seu surgimento associado à formação dos estados nacionais e ao sentido do patriotismo, constituindo um conjunto simbólico comum a determinadas pessoas, que devem a partir dele se reconhecer como um povo. Posteriormente, o componente nacionalista caiu para segundo plano, em seu lugar sendo colocada uma preocupação de ordem cultural e ecológica de preservação de virtuais fontes de conhecimento para a formação artística e intelectual de gerações futuras.

Modelos de comportamento

Tendo, portanto, em mente que o passado, pela via do patrimônio, é evocado, ou seja, é de ordem mais emocional que racional, sua representação precisa igualmente falar ao emocional do público. Mais ainda, deve ser capaz de transmitir um comportamento diante do objeto, ensinar a perceber sua aura – e, com isso, criá-la. Essa representação, ao reiterar os valores patrimoniais, estabelece bases para a coesão social, derivada do compartilhamento de narrativas sobre o passado. É um aprendizado incorporado, que educa os movimentos e a resposta emocional do indivíduo. É preciso aprender a se portar diante dos monumentos do passado, e essas respostas físicas são também frequentemente emocionais. A tradição se renova constantemente nessa repetição de comportamentos.

Do ponto de vista da história digital, temos que os modelos puramente geométricos excluem importantes elementos sociais. Exemplos incluem a representação das ações executadas em cada lugar e as diferentes classes sociais que compartilham o espaço. Para a instituição patrimonial, por outro lado, é preciso, levar em conta a capacidade do modelo de instituir um comportamento, de provocar uma resposta emocional do usuário. Deve-se dar um sentido à própria participação na simulação, um sentido de agência, um objetivo.

Habitualmente, os aplicativos que tradicionalmente lidam com o envolvimento emocional do usuário são os jogos eletrônicos. Na verdade, os jogos, de modo geral,

já lidam com a modelagem de comportamentos, em especial com a aceitação de regras socialmente estabelecidas e a capacidade de improviso dentro dessas regras. Já os jogos eletrônicos trazem como discussão central a questão do envolvimento do usuário. Essa imersão pode ser da ordem do engajamento, em que o envolvimento do usuário está relacionado às possibilidades de experimentação, ou do arrebatamento, quando deriva da sobreposição de uma espacialidade sobre outra – no caso, a do modelo sobre a do usuário.

A interatividade pode mesmo criar um obstáculo para essa imersão: a aparição de um menu, durante uma simulação, é um lembrete da sua artificialidade, uma “quebra da quarta parede”. Murray (2003) sugere que a imersão em simulações digitais pode ter mais a ver com as possibilidades de experimentação que o sistema permite do que com imagens realistas ou avatares (personagens controlados pelo usuário) soberbamente elaborados do ponto de vista dramático.

Adiantamos ainda que, do ponto de vista da resposta patrimonial, essas possibilidades de experimentação de uma simulação digital tornam-se expressivas justamente pelos impedimentos que impõem ao usuário. Em um mundo digital, em que zeros e uns são apenas estados diferentes de um mesmo endereço de memória, a programação – ou código – que rege esses bits é um elemento fundamental de expressão e, portanto, da representação de comportamentos.

A incorporação de um enredo (*plot*) constitui uma oportunidade de contar com elementos não formais em uma reconstrução virtual, criando um senso de lugar a partir da história (e por conseguinte da cultura) daqueles que viveram ou vivem no espaço representado. Vale observar, no entanto, como os jogos de computador lançam mão desse recurso, e seu efeito sobre o engajamento do usuário. Como esse elemento se comporta? Por mais importante que seja o enredo, muitos jogos não dependem dele (como não dependem do fotorrealismo) para conseguir o envolvimento – como vários jogos eletrônicos pré-PC (e vários posteriores) podem atestar. O interesse reside no tipo de interação oferecida, e como essa interação surge de um conjunto de regras. Daí inferimos que as limitações em um mundo virtual ajudam a criar o envolvimento: limitações na ação (“como faço isso?”), no acesso (“como chego lá?”), e mesmo na informação (“o que está acontecendo?”) são dispositivos que, ao estabelecer limites, acabam induzindo um conjunto de ações possíveis que é responsável pela criação de um sentido de lugar em um mundo virtual.

Temos “Versailles 1685” (Cryo Interactive, 1997), de um lado, em que o jogador assume o papel de um dos criados para evitar uma traição ao rei. A progressão no jogo, fruto da interação com personagens de época e informações históricas, está diretamente relacionada à liberação de determinadas áreas do castelo. É o conhecimento histórico que permite vencer os desafios impostos pela programação, e a adoção de atitudes coerentes com o personagem facilita o acesso a esses conhecimentos – e o comportamento é reforçado pelas restrições espaciais. Por outro lado, temos “American McGee's Grimm” (Spicy Horse, 2008), em que o duende Grimm perambula por cenários de contos de fada edulcorados por nossos tempos politicamente corretos para restaurar-lhes os tons sombrios originais; e é o próprio caminhar pelo espaço que o transforma. Trata-se aqui de lidar com operações simbólicas bastante delicadas, mas de um modo bastante direto e claro.

Talvez a principal noção patrimonial seja a de que o acesso, quer aos espaços, quer às informações, precisa ser merecido, fruto de um investimento pessoal de tempo e atenção, ou seja, do engajamento. Esse engajamento, no patrimônio virtual, resulta basicamente de um objetivo que incentive o usuário a investir na manipulação do modelo. Em termos da modelagem tridimensional, esse investimento pode ser estimulado pela quantidade de detalhes na maquete, de modo que a simples inspeção, examinando esses detalhes, constitua uma atividade lúdica. Objetivos mais específicos podem ser estabelecidos, como “missões” em jogos eletrônicos. Por exemplo, a busca de determinado item ou aposento levando a uma informação específica ou o cumprimento de determinado roteiro para a liberação de acesso a determinadas partes do modelo. Em qualquer desses casos e suas variações, trata-se não de permitir o livre acesso ao espaço modelado, mas justamente de baseá-lo na interdição inicial e na posterior liberação de acesso mediante a atuação do usuário. Esses mecanismos são análogos aos existentes em torno do próprio patrimônio. Ainda que as informações e a visita aos espaços possam estar franqueados ao turista ocasional, a compreensão é mais plena e a resposta mais intensa, tanto física quanto emocional, na medida do grau de “iniciação” do indivíduo.

Conclusões e perspectivas

O patrimônio cultural tem um papel importante em nossa sociedade, como conjunto valioso de objetos sociais que ajudam a promover a coesão social pelo

recurso à memória coletiva. É usado para transmitir valores sociais que auxiliam a criar essa coesão e a estabelecer identidades. Para fazer com que os valores desses objetos sejam percebidos e apreciados, pelas informações a seu respeito, várias mediações são feitas, incluindo os aplicativos conhecidos como patrimônio cultural virtual.

Esses aplicativos não raro tentam atender a demandas tanto da história quanto do patrimônio; e nem sempre os conflitos disso resultantes têm um tratamento adequado. É patrimônio tanto o objeto do passado quanto os valores que a ele atribuímos; e a representação do patrimônio precisa da definição desses valores. Ainda que um dos valores seja justamente a capacidade de reflexão sobre sua natureza construída – um meta-valor, por assim dizer –, é preciso ter esta definição em mente para a construção de uma interface que a promova.

Diante da iminência de desaparecimento do objeto patrimonial – e raros são os objetos patrimoniais que não estão em vias de desaparecer, simplesmente por serem percebidos como objetos patrimoniais, ou mesmo como pré-condição para tal –, nem sempre nos permitimos analisar as mensagens que a ele atribuímos, e menos ainda refletimos sobre as mudanças que esses valores podem sofrer em diferentes momentos da história e em diferentes grupos sociais, bem como sobre as relações entre cada uma dessas visões. A representação do patrimônio, em especial em meio digital, pode ser um grande auxílio nesse sentido: o computador, é em essência, uma ferramenta de manipulação simbólica. É na possibilidade de experimentação com os significados que reside sua maior contribuição. Advogamos aqui o meta-valor da construção dos próprios valores, mas a verdade é que outros aspectos simbólicos podem ser potencializados.

Além de estudar as interfaces em si, ou seja, com os usuários disparam ações e eventos em um mundo digital dado, é também interessante notar que ações e eventos são disparados no mundo real após a exposição ao objeto virtual, e como a relação entre o usuário e o patrimônio cultural muda. Em outras palavras, como as pessoas se relacionam com o objeto, quais as estratégias de design empregadas para estimular esse engajamento, e como este influencia o relacionamento com o patrimônio.

Agradecimentos

O autor gostaria de agradecer aos professores José Ripper Kós e Rosângela Lunardelli Cavallazzi do PROURB/FAU-UFRJ, e Johan Verbeke, da Sint-Lucas Hogeschool voor Wetenschap en Kunst, orientadores da tese de doutorado “Patrimônio virtual: representação de aspectos culturais do espaço urbano”, da qual deriva este trabalho, bem como às bolsas da CAPES e do CNPq em diferentes momentos. Finalmente, gostaria de mencionar o suporte do Laboratório de Análise Urbana e Representação Digital (LAURD-PROURB/FAU-UFRJ), coordenado pelo professor Roberto Segre, pelo ambiente de desenvolvimento da pesquisa e de alguns dos exemplos aqui apresentados.

Referências

- ADDISON, A. C. The vanishing virtual: safeguarding heritage's endangered digital record. In: T. Kvan Y. Kalay (Eds.); *New Heritage: beyond verisimilitude*. **Anais...** . p.36-48, 2006. Hong Kong: Faculty of Architecture - Univ. of Hong Kong.
- BENJAMIN, W. **Passagens**. São Paulo: UFMG / IMESP, 2006.
- CERTEAU, M. D. **L'invention du quotidien: 1.arts de faire**. Paris: Gallimard, 1990.
- CHAMPION, E.; DAVE, B. Dialing up the past. In: F. Cameron S. Kenderdine (Eds.); **Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse**. p.p. 333-347, 2007. Cambridge: The MIT Press.
- CHOAY, F. **A alegoria do patrimônio**. São Paulo: Unesp, 2001.
- Cryo Interactive. **Versailles 1685**. Jogo eletrônico. França, 1997.
- ENNIS, G.; LINDSAY, M.; GRANT, M. VRML Possibilities: evolution of the Glasgow Model. In: **Anais...** , VSMM. p.p. 475-483, 1999. Dundee: VSMM Society.
- FLYNN, B. The Morphology of Space in Virtual Heritage. In: F. Cameron S. Kenderdine (Eds.); **Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse**. p.349-368, 2007. Cambridge: The MIT Press.
- FRISCHER, B.; STINSON, P. The importance of scientific authentication and a formal visual language in virtual models of archaeological sites: the case of the house of Augustus and Villa of the Mysteries. In: D. Callebaut N. A. Silberman (Eds.); *Interpreting the past. Volume II: Heritage, new technologies and local development*. **Anais...** . p.49-83, 2007. Bruxelas: pam Ename / Flemish Heritage Institute / Ename Center.
- GREGOTTI, V. **Território da arquitetura**. 3rd ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- HAVAL, N. Three-dimensional documentation of complex heritage structures. , v. 7, n. 2, p. 52-55, 2000.

HIRAYU, H.; OJIKI, T.; KIJIMA, R. Constructing the historic villages of Shirakawa-go in virtual reality. **Multimedia, IEEE**, v. 7, n. 2, p. 61-64, 2000.

KÓS, J. R. **Urban spaces shaped by past cultures: historical representation through electronic 3D models and databases**, 2003. PhD, University of Strathclyde, Glasgow. Disponível em: <file:///D:/livros/teses_lauro/Kos_FullThesis-screen/fullthesis-screen.pdf>. Acesso em: 18/5/2009.

LOWENTHAL, D. **The Past is a Foreign Country**. Cambridge: Cambridge University Press, 2005.

MALPAS, J. Cultural Heritage In The Age Of New Media. In: T. Kvan Y. Kalay (Eds.); **New Heritage: beyond verisimilitude. Anais...** . p.167-181, 2006. Hong Kong: Faculty of Architecture - Univ. of Hong Kong.

MANOVICH, L. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

MCGEE, A. **American McGee's Grimm**. China: Spicy Horse, .

MERLEAU-PONTY, M. **Phénoménologie de la perception**. Paris: Gallimard, 2006.

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural / UNESP, 2003.

PARAIZO, R. C. **A representação do patrimônio urbano em hiperdocumentos: um estudo sobre o Palácio Monroe**, 2003. Dissertação (Mestrado em Urbanismo), Universidade Federal do Rio de Janeiro.

PEREC, G. **Tentative d'épuisement d'un lieu parisien**. Paris: Christian Bourgois, 2008.

RIEGL, A. **Le culte moderne des monuments: son essence et sa genèse**. Paris: Éditions du Seuil, 1984.

SEGRE, R.; KÓS, J. R.; BARBOSA, A. S.; PARAIZO, R. C. **Havana Colonial**. Rio de Janeiro: LAURD-PROURB/FAU-UFRJ, 1997.

SEGRE, R.; KÓS, J. R.; BARBOSA, A. S.; PARAIZO, R. C. **Rio de Janeiro Colonial**. Rio de Janeiro: LAURD-PROURB/FAU-UFRJ, 1999.

SEGRE, R.; KÓS, J. R.; BARBOSA, A. S.; PARAIZO, R. C.; SILVA, E. M. **Work in progress da arquitetura moderna brasileira: Ministério da Educação e Saúde 1936-1945**. Rio de Janeiro: LAURD-PROURB/FAU-UFRJ, 2008.

SILBERMAN, N. A. The Ename Charter: the First Draft. In: D. Callebaut N. A. Silberman (Eds.); **Interpreting the past. Volume II: Heritage, new technologies and local development. Anais...** . p.223-247, 2007. Bruxelas: pam Ename / Flemish Heritage Institute / Ename Center.

Spicy Horse. **American McGee's Grimm**. Jogo eletrônico. China, 2008. Disponível em <http://originals.gametap.com/grimm/home.html>. Acesso em 17/05/2009.

TONERA, R. **Fortalezas Multimídia**. Florianópolis: Projeto Fortalezas Multimídia/Editora da UFSC, 2001.

UNWIN, S. **Analysing Architecture**. 2nd ed. Londres: Routledge, 2003.

VESELY, D. **Architecture in the age of divided representation: the question of creativity in the shadow of production**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004.