



O TEMPO E A FORMA DA CIDADE

Daniela Marzola Fialho*

Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS

dfialho.voy@terra.com.br

RESUMO: Ao examinar as relações entre a história urbana e suas representações gráficas, em particular sua representação pela computação gráfica, examino a questão da representação como forma de dar sentido às coisas; as técnicas de representação por imagens, as quais se diferenciam historicamente; e a produção histórica do espaço urbano através das formas de representação gráfica. Busco mostrar, especificamente *como a computação representa o passado da cidade e qual o estatuto dessa representação para a memória de Porto Alegre?* As ferramentas teóricas desse trabalho, ligadas à computação gráfica e às questões sobre representação e memória, foram operacionalizadas no exame das diferentes formas de representação gráfica do espaço urbano de Porto Alegre. O desenho em computação gráfica, que encerra este trabalho, deteve-se na representação de um espaço central da cidade no início e final do século XX. E mostra as cidades do presente e do passado produzidas pela computação gráfica.

PALAVRAS CHAVE: Representação – História Cultural – Forma Urbana – Computação Gráfica.

ABSTRACT: By analyzing the relationship between urban history and its graphic representations, specially computer graphics, I examine the question of representation as a manner of giving sense to things; the techniques of representation by images, which differentiate historically; and the historical production of the urban space throughout representation graphic forms. I try to show *how the computer graphics represents the past of the city and what is the statute of this representation to the memory of the city of Porto Alegre?* The theoretical tool for this work, connected to the computer graphics and the questions about representation and memory were processed in the investigation of the different form of graphic representation of the urban space of Porto Alegre. The drawing in computer graphics, that ends this work, detains on the representation of a central space of the city, in the beginning and the end of the XX century. And it shows the cities of the present and of the past produced by computer graphics.

KEYWORDS: Representation – Cultural History – Urban Form – Computer graphics

1- A REDE¹: INTRODUÇÃO

* Doutoranda pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS. Professora assistente 4 da mesma instituição.

¹ Nome do filme cujo título original é **The Net**. Direção: Irwin Winkler. Estados Unidos: Columbia Home Vídeo, 1995. (1: 14 min.)

Ao problematizar as relações entre a história urbana de Porto Alegre e a representação de seu espaço pelas imagens gráficas, em particular a computação gráfica, não tratei de tomar a computação gráfica apenas como uma nova forma de representação da cidade, ainda que ela se constitua na técnica mais atual e, talvez, com maior potencial para realizar tal empreendimento. Procurei refletir sobre a especificidade de uma tal representação e sobre as questões que ela levanta em relação a todo e qualquer tipo de representação da cidade. Isto significou, concretamente, uma revisão, à luz dos problemas colocados pela computação gráfica, das outras formas de representação do espaço e tempo urbanos, invertendo, de certa maneira, a cronologia histórica das representações gráficas urbanas, isto é, assumindo que estou vendo o passado com os olhos de hoje.

Parti, pois, do pressuposto de que a reconstituição da história de um espaço urbano é uma empresa duvidosa e relativa, e que tal reconstituição é, como diz Pesavento, uma “tarefa que nos leva a pensar se, no domínio da história, é possível atingir algo que não seja uma representação, uma vez que o passado já nos chega como imagem e discurso sobre algo que já foi e já passou”.² Além disso, o entendimento da representação como produtora dos sentidos que, historicamente e de diferentes formas, constituíram a realidade de um espaço urbano, conduziu a ‘leitura’ que fiz das representações gráficas da cidade de Porto Alegre. É, então, com base nesses pressupostos que procurei colocar o problema da pesquisa que realizei e é a partir deles que esse problema foi perspectivado.

Nas últimas décadas, a informática teve, como se sabe, um desenvolvimento de tal forma prodigioso, que chega a afetar hoje toda a vida social. Suas performances técnicas estão sempre se superando, de modo que se torna impossível ficar indiferente diante de seus efeitos, sobretudo porque a estrutura informática da atualidade constitui uma rede onde as ramificações são cada vez mais densas e se estendem a toda a sociedade. É bem verdade que cada época pode ser caracterizada por ‘descobertas’ tecnológicas marcantes. Assim, como diz Boyer,

a máquina é para o modernismo o que o computador é para o pós-modernismo. Mas enquanto nós podemos desenhar conexões entre a máquina e a arte, a arquitetura, ou a cidade, o computador tem efeitos

² PESAVENTO, Sandra Jatahy. Um novo olhar sobre a cidade: a nova história cultural e as representações do urbano. In: MAUCH, Claudia; et al. **Porto Alegre na virada do século 19: Cultura e Sociedade**. Porto Alegre: UFRGS/ Ulbra/ Unisinos, 1994, p.126.

imateriais - depois de tudo, seu banco de memórias é uma matriz de impulsos eletrônicos. No entanto, ambas, a máquina e o computador, afetam a nossa maneira de pensar, imaginar e organizar a informação. Elas produzem a maneira como nós modelamos o mundo – e, por analogia, a maneira como constituímos nosso padrão de cidade.³

Os cruzamentos entre o computador, a arquitetura e a cidade são numerosos. Mas é mister reconhecer que as técnicas de produção da imagem estão articuladas a culturas e que a imagem produz diferença na experiência figural do tempo e do espaço, assim como no pensamento que, a cada momento, é possível produzir sobre essa imagem.⁴ Portanto, como uma forma de produção do real, a imagem digitalizada constitui-se numa instância discursiva, culturalmente construída, que produz tempos, espaços e sentidos, colocando em questão o próprio estatuto que a imagem tem no Ocidente.

2 - MATRIX⁵: COMPUTAÇÃO GRÁFICA - SIMULACRO OU REALIDADE?

A expressão ‘computação gráfica’ – ou infografia ou, ainda, imagem de síntese – refere-se à produção, por meio de computador, de imagens sintéticas que são fruto de elaborações digitais regidas por procedimentos lógico-matemáticos, ou seja, por uma matriz numérica. Essa imagem formada por *pixéis* e caracterizada por um valor binário (zeros e uns) constitui-se na

procura do ponto de convergência de duas linhas de investigação: uma que procura o máximo de automatismo na geração da imagem; outra, o domínio completo de seu constituinte mínimo. A imagem é, daí por diante, reduzida a um mosaico de pontos perfeitamente ordenados, um quadro de números, uma matriz.⁶

As novas técnicas, portanto, não apenas modificam o alcance e a função da imagem do real. Como diz Couchot, elas mudam radicalmente o modo de figuração a partir de uma nova lógica.

³ BOYER, M. Christine. **The city of collective memory**. Its historical imagery and architectural entertainments. Cambridge: MIT Press, 1994, p.10.

⁴ Cf. LUZ, Rogério. Novas Imagens: efeitos e modelos. In: PARENTE, André (Org.). **Imagem-máquina**: A era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993, p.51.

⁵ **The Matrix**. Direção: Andy Wachowski e Larry Wachowski. Estados Unidos: Warners Bros, 1999. (1:36).

⁶ COUCHOT, Edmond. Da Representação à simulação. In: PARENTE, André. (Org.). **Imagem-máquina**: A era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993, p.38-39.

O pixel é a expressão visual, materializada na tela, de um cálculo efetuado pelo computador, conforme as instruções de um programa. Se alguma coisa preexiste ao pixel e à imagem é o programa, isto é, linguagem e números, e não mais o real. Eis porque a imagem numérica não representa mais o mundo real, ela o simula. Ela o reconstrói, fragmento por fragmento, propondo dele uma visão numérica que não mantém mais nenhuma relação direta com o real, nem física, nem energética.⁷

Para Luz,

as novas imagens são um sintoma de um determinado estado de cultura em que a prevalência da imagem, resultado de sua importância cognitiva, revela uma tradição problemática marcante em nossa civilização desde o Renascimento. **Não é o mundo real mas a maneira de inventar o mundo possível que aqui interessa, e não apenas uma perspectiva estética, mas também ética e política.**⁸
(Destaque nosso)

Nesse sentido, as técnicas figurativas são uma forma de produzir o mundo, significando-o. Ora, qualquer imagem é signo, elemento de escrita, componente de linguagem e modelo de mundo possível, e não atestação cega ou reprodução evanescente de uma realidade. A multiplicidade das funções sógnicas conferiu à imagem, ao longo da história, um papel de primeira importância na transmissão da cultura. Para além disso, a imagem, como os signos em geral, produz a cultura, inventa-a “através do jogo, da arte, dos rituais mágicos e religiosos, dos saberes práticos, míticos ou científicos” de cada época. Daí a necessidade de “inserir as imagens digitais em circuitos mais amplos de sentido, para além das características técnicas necessárias à sua obtenção”, e isso é “entender seu uso como instrumento de novas maneiras de pensar” e, portanto, de produzir “o mundo e o sujeito”.⁹ Essa nova lógica figurativa tem a ver com as questões que envolvem os conceitos de simulação e de virtual. ‘Fazer aparecer como real aquilo que não é’: eis a definição genérica da simulação. Como disse Ferrara, “a analogia constrói um outro mundo que simula ser real”.¹⁰ A imagem é, nesse sentido, criadora de uma realidade, sem ser a réplica exata de um objeto e sem constituir-se num duplo perfeito.

⁷ COUCHOT, Edmond. Da Representação à simulação. In: PARENTE, André (Org.). **Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993, p.42.

⁸ LUZ, Rogério. Novas Imagens: efeitos e modelos. In: *Ibid.*, p.54.

⁹ *Ibid.*, p.53.

¹⁰ FERRARA, Lucrecia D’Aléssio. Imagem Virtual, Espaço Global e Tempo Contínuo. **III Seminário Nacional – A Informática no Ensino da Arquitetura**, Campinas, p. 03, 1998. Disponível em: <<<http://www.puccamp.br/~fau/sem3/index.htm>>>. Acesso em: 24/10/2002.

Na arquitetura e no urbanismo sempre se simulou edificações ou cidades através de desenhos perspectivados, de foto-montagens, de maquetes, simulando também o resultado do projeto idealizado. Nesse sentido, o arquiteto sempre se colocou à frente nas pesquisas sobre a organização dos espaços futuros. No entanto, essas técnicas permitem a simulação de apenas um ponto de vista. Segundo Weissberg,

a informática, apoderando-se de funções de visualização, subverteu as regras do jogo. A razão essencial está nela ter trabalhado o elo que liga a imagem ao objeto pelos dois lados. Antes mesmo de tornar-se técnica visual, ela transformou as condições de modelização dos objetos e dos fenômenos físicos abrindo largamente o espaço da numeralização e do cálculo dos modelos.¹¹

No computador, esse espaço perceptivo em que se coloca o edifício, a cidade ou partes dela, e através do qual se pode simular todos os pontos de vista, é um espaço virtual. Levy afirma que “o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização”.¹² Um edifício projetado no espaço virtual constitui-se nesse nó de tendências, pois é um possível elemento a ser construído no espaço de uma dada cidade. De acordo com Couchot,

a realidade que a imagem numérica dá a ver é outra realidade: sintetizada, artificial, sem substrato material além da nuvem eletrônica de bilhões de micro-impulsos que percorrem os circuitos eletrônicos do computador, uma realidade cuja única realidade é virtual.¹³

A computação gráfica nos põe em contato com novos mundos: mundos concretos e, no entanto, sem consistência física. A simulação de uma cidade permite que um usuário passeie por ela sem se deslocar de sua casa, repetindo quantas vezes quiser trajetos por ele estabelecidos. A simulação do passado de uma cidade, sua reconstrução virtual feita na tela do computador, permite visualizar e passear através de prédios e espaços que já não existem. Assim, temos a realidade virtual construída no e pelo computador, reconstruída na tela -- suporte dessa virtualidade. Nessa reconstrução, busca-se o ‘fotorrealismo’ com a utilização de texturas que simulam os materiais de que são feitos os prédios e as ruas, de iluminação e de cores que transmitem o visual das cenas urbanas. Esse ‘fotorrealismo’ procura criar o ‘real’ no virtual. Segundo

¹¹ WEISSBERG, Jean-Louis. Real e virtual. In: PARENTE, André. (Org.). **Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993, p.117.

¹² LEVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996, p.16.

¹³ COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação. In: PARENTE, 1993, op. cit., p. 42.

Weissberg, “a imagem não é mais representação, mas apresentação simplesmente; a imagem não é mais figurativa, mas funcional; tem como lastro um coeficiente de realidade, reencontrando por novos caminhos sua eficácia primeira”.¹⁴ A realidade se assume, então, como ostensivamente virtual, declaradamente simulada: o simulacro da computação gráfica passa a ser o real. A representação da ‘realidade’ assume escancaradamente a produção da realidade.

3 - A ROSA PÚRPURA DO CAIRO¹⁵: DA REPRESENTAÇÃO

Até agora, tratei da computação gráfica não apenas como uma nova linguagem, mas como uma nova forma de representar, ou seja, de significação e produção das coisas. Conceber a imagem da computação gráfica como uma forma de representação produtora de realidades, dar a ver a forma como estas são produzidas, implica tornar visível a sua concepção. Mas essa concepção não tem apenas um sentido estético, já que o processo de significação aí exibido é também um jogo de imposição de significados e, portanto, um jogo de poder. Como representação, a imagem produzida pela computação gráfica tem, assim, uma implicação ampla e abrangente. O que cabe salientar, então, é seu papel como produtora de determinada identidade, como uma leitura possível do passado da cidade, da memória da cidade. Se a produção da identidade se dá, em grande parte, na e pela representação, é, então, na interseção entre poder e representação que a identidade é produzida.

A representação da cidade e de sua história através da computação gráfica implica, portanto, a possibilidade de produção do espaço urbano pelas imagens geradas na tela do computador. Permite, também, conectar o significado desse espaço urbano produzido pela linguagem do computador com a nossa cultura. Há, então, uma relação entre representação e cultura. “Para colocar de forma simples”, diz Hall,

cultura tem a ver com ‘significados compartilhados’. Agora, linguagem é o meio privilegiado no qual nós ‘fazemos sentido’ das coisas, no qual o significado é produzido e trocado. Significados só podem ser compartilhados através do nosso comum acesso à linguagem. Então, a linguagem é central para o significado e a cultura

¹⁴ WEISSBERG, Jean-Louis. Real e virtual. In: PARENTE, André. (Org.). **Imagem-máquina**: A era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993, p.118.

¹⁵ Nome do filme cujo título original é **The Purple Rose of Cairo**. Direção de Woody Allen. Estados Unidos: Fox Filmes, 1985. (81min.)

e tem sido sempre vista como o repositório chave dos valores culturais e dos significados.¹⁶

No desenho pela computação gráfica, as imagens representam uma cidade que é expressa por seus prédios, detalhes arquitetônicos, monumentos, pelos traçados de suas ruas, pela disposição que os prédios assumem uns em relação aos outros, pelo seu colorido, etc. Nesse processo, a linguagem computacional se constitui como um sistema de representação. Trata-se, então, de conectar as representações geradas pelas imagens de síntese a um quadro de referências culturais, onde essas imagens possam se inserir e produzir significados. Quando se fala de cultura como ‘significados compartilhados’, da linguagem como o meio que os membros de uma mesma cultura usam para produzir significado no processo de representação, é importante frisar que esses significados podem mudar de uma cultura para outra e que, portanto, o quadro de referências culturais e históricas pode alterar o significado. A representação, como diz Castex

é ligada enfim à memória da cidade, a procura de identidades profundas sobre as quais ancorar sua prática. Como se recompõe a configuração espacial e a identidade local nas cidades, bairros, fragmentos que recortam a grande cidade?.¹⁷

O sistema de representações está, pois, fortemente conectado com a questão da identidade e da memória.

4 - *PEGGY SUE, SEU PASSADO A ESPERA*¹⁸: DA MEMÓRIA

Anne Querrien afirmou que

as imagens se fabricam em diferentes níveis, por diferentes técnicas: todas mobilizam a memória, o passado, mas o declinam cada uma à sua maneira. O diálogo se ancora sempre na memória, único monumento popular à disposição de todos.¹⁹

Já para Sun, a “função principal da memória é a de entender situações atuais à luz de experiências passadas”. Nesse sentido, “a memória reconstrói as experiências

¹⁶ HALL, Stuart (Org.). **Representation**: Cultural Representations and Signifying Practices. Milton Keynes: Open University & London: Sage Publications, 1997, p. 01.

¹⁷ CASTEX, Jean. Histoire de la forme urbaine. In: CASTEX, Jean; COHEN, J. L.; & DEPAULE, J. C. **Histoire urbaine, anthropologie de l'espace**. Paris: CNRS Éditions, 1995, p.93.

¹⁸ Nome do filme cujo título original é **Peggy Sue got married**. Direção de Francis Ford Coppola. Estados Unidos: Tristar Pictures, 1986. (1:44 min.)

¹⁹ QUERRIEN, Anne. Images et mémoires. **Les Annales de la Recherche Urbaine**. Images et mémoire. Paris, n. 42, p. 03, mars/avril, 1989.

para organizar o presente, ou seja, a memória nos presenteia com a capacidade de entender o presente para interpretar o passado”.²⁰

Em qualquer caso, o reconhecimento de uma imagem só é possível através da memória. É ela que, evocando experiências anteriores, permite identificar, reconhecer um objeto, uma imagem. Considerando que a imagem é uma representação, pode-se dizer, então, que reconhecer é relacionar representações atuais com representações passadas. A memória desempenha, assim, um importante papel na produção dos significados das imagens. A reconstrução do passado de uma cidade se constituirá, ela própria, em futuras lembranças, pois a imagem por ela criada irá permitir a sobrevivência de um passado, o que é uma das funções da memória. Assim, o passado conflui no presente, ainda que passado e presente apareçam como coisas distintas. É, então, esse desdobramento que permite não só *evocar* o passado, mas *reconhecê-lo* como passado. Aumont²¹ fala do poder de reconhecimento e de rememoração das imagens, ou seja, da importância das imagens visuais para a memória. Ao evocarem o passado, as imagens da cidade produzem uma memória tanto individual quanto coletiva, que ‘costura’ o que somos, fazendo de nós o que são as nossas memórias. E neste sentido, a memória é um elemento constituinte do que se costuma chamar de identidade.

Como afirma Boyer, “a arquitetura e os monumentos da cidade podem se tornar artefatos e traços que conectam o passado com o presente em maneiras inventivas e imaginativas, e ajudam a construir um senso de comunidade, cultura e nação”.²² Essas permanências, que são a memória da cidade, não impedem sua transformação e é essa transformação que gera uma mistura de arquiteturas no panorama urbano. Em outras palavras: uma mistura de tempos. Podemos ver nas cidades evidências do passado, uma cidade antiga começando a ser coberta pelo ‘progresso’, pelas formas contemporâneas. Como expressou Portzamparc “a cidade é uma coisa que se transforma, a cidade contém o tempo. E essa espessura temporal é justamente uma das suas maiores riquezas”.²³

²⁰ SUN, D. Memory. Design and the role of computers. **Environment and Planning B: Planning and Design**. London, vol. 20, p. 126, 1993.

²¹ AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Campinas: Papirus, 1995.

²² BOYER, M. Christine. **The city of collective memory**. Its historical imagery and architectural entertainments. Cambridge: MIT Press, 1994, p.309.

²³ PORTZAMPARC, Christian. A cidade contém o tempo. Entrevista de Maria Ignez Mena Barreto. **Zero Hora**, Cultura – Segundo Caderno, p. 08, 12/04/1997.

O desenho da cidade e do seu passado em computação gráfica permite, pois, a sua evocação, a sua configuração na tela do computador. Mas como o computador está mudando a forma como nos comunicamos e como significamos o mundo, por força dessas mesmas mudanças transformamos as nossas memórias individuais e sociais. A memória se ancora, então, no espaço. Daí que a memória de cada cidade esteja ligada às formas de sua arquitetura, à disposição dos seus prédios, à sua localização geográfica, à sua estrutura topográfica, sendo que todos esses elementos podem ser reconstruídos no espaço virtual do computador. Em relação às outras técnicas de representação gráfica, a mudança se dá na questão do movimento e do ponto de vista, principalmente porque no limite dessa representação, com condições e equipamentos propícios, a interação do usuário/observador com a reconstrução poderá mesmo chegar a ‘imersão’ -- na chamada Realidade Virtual. De qualquer forma, o problema sempre é o de como se ‘escreve’ ou se ‘lê’ a memória, o passado da cidade. Nesse sentido, o desenho em computação gráfica, com suas especificidades próprias, é apenas uma nova ‘leitura’ dessa memória.

5 - DE VOLTA PARA O FUTURO²⁴: A INTELIGIBILIDADE DO ESPAÇO ATRAVÉS DAS REPRESENTAÇÕES GRÁFICAS

Minha análise das representações gráficas do espaço urbano (desenho, fotografia e computação gráfica) centrou-se numa concepção pós-estruturalista da representação e, por isso mesmo, postulamos, em relação a esse espaço, um *a priori* histórico. Ou seja: procurei analisar diferentes épocas de espaços urbanos não para perseguir suas transformações através de um processo evolutivo, que os levaria a se desenvolverem e expandirem cada vez mais através dos tempos. Ao contrário, falei dos diferentes espaços urbanos que foram produzidos pelas narrativas das linguagens gráficas, de diferentes formas e com diferentes sentidos. Assim, a representação do espaço urbano pela computação gráfica produz um novo significado para ele, e a história dos espaços urbanos passa a ser a história dos significados de espaço urbano produzidos pelas diferentes formas gráficas que trataram de representá-lo.

A análise dessas narrativas constituídas pelas representações gráficas -- cujas técnicas mudam ao longo do tempo, como também a cidade -- exigiu uma certa categorização. Para isso, utilizei-me das três diferentes convenções estéticas definidas

²⁴ Nome do filme (trilogia) cujo título original é **Back to the Future**. Direção: Robert Zemeckis. Estados Unidos: Universal Pictures / Amblin Entertainment, 1985, 1989 e 1990.

por Boyer e que representariam a(s) cidade(s) no período tradicional, moderno e contemporâneo. Estas são a “Cidade como uma Obra de Arte”, a “Cidade como um Panorama”, e a “Cidade do Espetáculo”. Segundo a autora, “formas representacionais são figuras metonímicas nas quais um elemento é tirado do todo”. Por isso, para ela, “a pintura representa a sociedade tradicional; o panorama, a moderna; e o cinema ou a tela de TV, a contemporânea”.²⁵

A partir dessas diferentes cidades constituídas no tempo, ou seja, a partir dessas três convenções estéticas definidas por Boyer, analisei as representações gráficas da cidade de Porto Alegre, assumindo, como ela, essas formas representacionais como figuras metonímicas. Dessa maneira, a cidade tradicional ou a “Cidade como uma Obra de Arte” é constituída, no caso de Porto Alegre, pelas primeiras plantas da cidade e pela pintura e desenho -- especialmente o trabalho de H. R. Wendroth (s/d - 1860). A cidade moderna ou a “Cidade como um Panorama” é constituída pelas fotografias da cidade -- especialmente as fotos de Virgílio Calegari (1868 - 1933) -- e pelos mapas transpostos de levantamento aerofotogramétrico. Já a cidade contemporânea ou a “Cidade do Espetáculo” que, para Boyer, era representada pelo cinema ou pela tela de TV, no caso desse estudo foi constituída pelas imagens de síntese da cidade de Porto Alegre -- especialmente as que realizei para minha dissertação de Mestrado²⁶ -- e pelo Sistemas de Geoprocessamento como técnica que, através do computador, relaciona os bancos de dados e os mapas, criando um sistema cartográfico geo-referenciado. Por tudo isso, passei a chamá-la de “Cidade Digital”.

É preciso ainda dizer que a representação está estreitamente vinculada ao olhar, à visão. Dessa maneira, ao representar a cidade através de diferentes técnicas, pode-se dizer que se tem, com efeito, diferentes olhares sobre ela. É isso que permite Richard Sennett afirmar que “o mundo pode ser tornado coerente pela maneira como ele é olhado”.²⁷ Sandra Pesavento, por sua vez, ressalta que “se é o olhar que qualifica o mundo, ao mudar-se a perspectiva do olhar, este mundo adquire uma nova coerência”.²⁸

²⁵ BOYER, M. Christine. **The city of collective memory**. Its historical imagery and architectural entertainments. Cambridge: MIT Press, 1994, p.32.

²⁶ FIALHO, Daniela Marzola. **O Tempo e a Forma da Cidade** – O curso do discurso. 2000. Dissertação. (Mestrado em Planejamento Urbano e Regional). Programa de Pós-Graduação em Urbanismo (PROPUR) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS. 2000.

²⁷ SENNETT, Richard. **La Ville à Vue d’Oeil**. Urbanisme et société. Paris: Plon, 1992, p.191.

²⁸ PESAVENTO, Sandra Jatahy. **História e Imaginário Urbano**. Porto Alegre:UFRGS, 1994, p.08.

Por último, mas não menos importante, essa valorização do olhar que, sem dúvida nenhuma, é própria do mundo ocidental, leva Italo Calvino a dizer que “os olhos não vêem coisas mas figuras de coisas [representações] que significam [dão sentido a] outras coisas” (Os acréscimos entre colchetes são meus).²⁹ Ver, conhecer e representar uma cidade só é possível se ela existe, se ela faz parte de um universo, se se tem conhecimentos acerca dela. Os mapas das cidades e dos países são aparatos visuais através dos quais vemos e damos a ver cidades e países que passam, por isso mesmo, a existir, a ter existência. Na maneira eurocêntrica e ocidental de ser, só se conhece, pois, o que está no mapa, e Porto Alegre e o Rio Grande do Sul levaram algum tempo para fazer parte desse universo de existência.

5.1 “CIDADE COMO UMA OBRA DE ARTE”

Ao tratar da “Cidade como Obra de Arte”, Boyer diz que a cidade, sobre a égide da pintura, era “vista através de uma perspectiva estática frontal, ou como uma pintura centrada e composta”.³⁰ Segundo ela, “o quadro definia o espaço narrativo também, pois havia uma história urbana a ser contada dentro da moldura”.³¹ A cartografia de Porto Alegre, ao longo do século XIX, mostra a caracterização paisagística da localização da cidade, referida aos seus elementos geográficos essenciais: o espigão, a península e o porto. Dá conta também da estrutura edificada, destacando os prédios mais importantes do ponto de vista político, religioso e administrativo.

Pintura/desenho é a representação da forma em cor e linha numa superfície bi-dimensional. Foi como Wendroth retratou a cidade por volta de 1850. Dentre os seus trabalhos sobre Porto Alegre, os mais conhecidos são as três vistas da cidade: 1) Vista do rio (de uma ilha), de onde se avista a cidade desde o alto da Santa Casa até a Ponta do Arsenal. No rio Guaíba, aparecem vários barcos dando idéia da movimentação do porto por volta de 1852. A Igreja Matriz e o Palácio do Governo no Alto da Praia aparecem com destaque. Vê-se a praça do Paraíso e a da Alfândega. Nota-se que todo esse lado da península é bem povoado. Essa vista é crucial já que mostra a primeira

²⁹ CALVINO, Ítalo. **As cidades invisíveis**. São Paulo: Cia. das Letras, 1990, p.17.

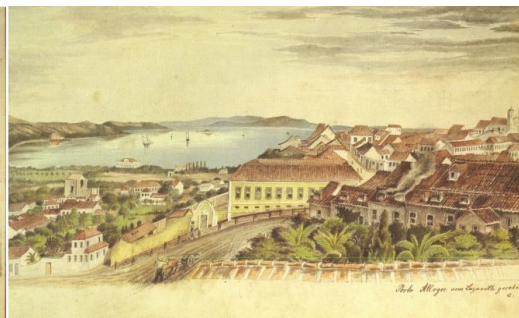
³⁰ BOYER, M. Christine. **The city of collective memory**. Its historical imagery and architectural entertainments. Cambridge: MIT Press, 1994, p.41

³¹ Ibid., p.33.

visão de um navegante ao chegar à cidade. 2) A segunda vista da cidade, mostra o outro lado da Península, e foi provavelmente pintada de uma elevação, onde se pode observar que o povoamento é bem menos denso. 3) A terceira vista foi feita, provavelmente, do local onde hoje se encontra a Praça Argentina.



Wendroth vista de Porto Alegre

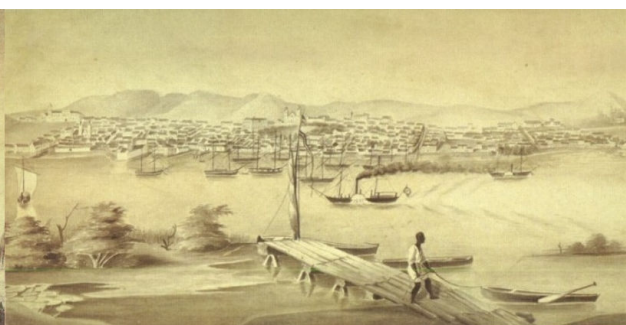


Wendroth vista de Porto Alegre

A pintura mais conhecida de Wendroth é a que mostra o Palácio do Governo e a Igreja da Matriz, no Alto da Praia. Ele os desenhou de forma quase frontal e, curiosamente, registrou a passagem de uma procissão, em frente aos mesmos. Esse trabalho do artista mostra que ele não se manteve alheio ao espaço urbano do poder, não só retratando os prédios institucionais, como também a procissão, uma manifestação popular, passando na frente dos dois prédios. Na cidade de Wendroth, fala-se um discurso cultural: uma produção da cidade e de seus costumes.



Matriz e Palácio Governo



Wendroth: vista de Porto Alegre

5.2 CIDADE COMO UM PANORAMA

Para Boyer, a **Cidade como um Panorama** aparece como “uma visão móvel e multidimensional que era em si mesma uma nova espacialização do tempo”.³² Segundo ela:

³² BOYER, M. Christine. **The city of collective memory**. Its historical imagery and architectural entertainments. Cambridge: MIT Press, 1994, p.41.

Agora a cidade aparecia como um panorama aberto e em expansão, governado pela transformação do espaço e do tempo que os modernos meios de viagem produziram. A nova experiência de se mover através da cidade tendia a apagar o sentido tradicional de fechamento pictorial enquanto a paisagem urbana era transformada, em uma série de impressões que se movem rapidamente e encontros momentâneos. A fixação das pessoas ao lugar ou ao meio era dissolvido em um arranjo caleidoscópico de imagens e formas³³

A fotografia -- desde que foi criada como um novo instrumento de expressão visual considerado como 'reprodutor da realidade' -- acabou sendo investida de uma missão científica, documental, arqueológica e histórica. A razão desse caráter 'realista' com que a fotografia foi encarada, tem a ver com a forma de sua produção, onde 'não haveria' intervenção humana, já que a imagem se imprime numa superfície fotossensível, pela exposição à luz. Essa técnica impressionou Walter Benjamin (1892-1940), pela possibilidade de multiplicação das imagens feitas com a câmera: imagens automáticas e mecanicamente reproduzidas. Ele escreveu um artigo sobre essa questão no qual -- comparando a fotografia com a pintura, o desenho -- ele se pergunta se a obra de arte difundida em exemplares múltiplos ainda é uma obra de arte.³⁴

V. Calegari chegou a Porto Alegre por volta de 1885. A cidade já havia sido retratada por pelo menos dez fotógrafos, mas Calegari a redescobriu através de inúmeras fotos.³⁵ Quase todos os prédios da cidade foram fotografados por ele: O cadeião, a Igreja Matriz com a Capela do Espírito Santo, a Casa da Câmara, a Igreja da N^a S^a da Conceição com o Hospital da Beneficência, o Mercado Público, o edifício Malakoff, o Palácio do Governo, entre outros. Tendo fotografado a cidade ao longo de muitos anos, acabou por fotografar várias cidades.

³³ BOYER, M. Christine. **The city of collective memory**. Its historical imagery and architectural entertainments. Cambridge: MIT Press, 1994. p.40-41.

³⁴ BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: _____. **Magia e Técnica, Arte e Política**. Ensaios sobre Literatura e história da cultura. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. 7. Ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. (Obras escolhidas –v.1).

³⁵ Cf. ALVES, H. R. A Fotografia em Porto Alegre: o século XIX. In: ACHUTTI, L. E. R. (Org.). **Ensaio (sobre o) Fotográfico**. Porto Alegre: Prefeitura Municipal de Porto Alegre, 1998.



Calegari: Casa da Câmara e Junta Criminal

Calegari: Mercado Publico

Duas de suas fotos ilustram essa diversidade com precisão: são fotos tiradas na esquina da Rua da Praia com a General Câmara e, nas duas, aparece a Livraria Americana. Na foto mais antiga, a livraria se encontra instalada numa casa de apenas um pavimento, já se constatando a existência de energia elétrica. Na foto posterior, com o povo aglomerado na mesma esquina, é mostrada a verticalização do centro da cidade. Nessa foto, a casa onde a Livraria Americana estava instalada deu lugar a um prédio de cinco pavimentos, onde se instalou a Previsória. A Livraria está instalada num prédio em frente que também parece bem mais alto. A cidade de Calegari é uma cidade que quer se mostrar importante. A coleção de prédios públicos que as fotos mostram, busca produzir no espectador a idéia de uma cidade com amplo fornecimento de serviços e com prédios imponentes. Não se trata de uma cidade qualquer, é uma cidade que tem bonde duplo, sede de governo, em suma, uma Capital.



Calegari: As duas imagens da Rua da Praia esquina com Rua general Câmara

5.3 CIDADE DIGITAL

Boyer define a **Cidade do Espetáculo** por sua representação no cinema/TV: esta é a sua cidade contemporânea. De minha parte, considero como figura metonímica

da cidade contemporânea a representação pelo computador (computação gráfica), e passo a chamá-la de **Cidade Digital**. Contudo,

ao afirmar que, pelos anos 80, a transformação do mundo material em bandas invisíveis de comunicação eletrônica circundando o globo, por meios visuais simulados computadorizados e por espetáculos de imagens teatralizadas, parecia, por extensão, ter decomposto os pedaços e as peças da cidade numa forma efêmera³⁶,

Boyer já aponta para a cidade virtual do computador, uma cidade produzida no espaço virtual. Nesta, “por meio de simulações, manipula-se o tempo e o espaço, viajando nostalgicamente para trás através de reconstruções históricas ou projetando aventuras de viagens futurísticas”.³⁷ Quando Benjamin ressalta o caráter “Reproduzível” da fotografia, ele a compara, ao mesmo tempo, com o caráter “Único” da pintura/desenho. Já Plaza salienta, em relação às imagens digitais, o seu caráter “Disponível”:

essas tecnologias inauguram um conceito original de reprodutibilidade (vale o paradoxo). Ao contrário das matrizes de reprodução industrial que sofrem desgaste mecânico, as matrizes digitais, pelo caráter universal da numeração, permitem a reprodutibilidade *ad infinitum* sem perda de qualidade.³⁸

As imagens computadorizadas da cidade que elaborei têm, portanto, esse caráter “disponível” destacado por Plaza. O desenho de Porto Alegre em computação gráfica tem a ver com a forma contemporânea de representar a cidade, ou seja, de produzi-la. Restrinjo-me, no meu desenho, a representar dois tempos diversos do espaço à volta do mercado público da cidade --Praça XV --, o tempo atual e o do início do século XX. Com isso o desenho em computação gráfica acaba sendo o do(s) espaço(s) urbano(s) que ele produz e da(s) cidade(s) que ele inventa. Centrei-me na representação da Praça XV, porque, como afirma Souza, “a Praça XV de Porto Alegre representa um dos espaços mais significativos da cidade, e passou por transformações notáveis tanto na forma, quanto nas funções, assim como também o sítio onde ela está assentada”.³⁹ A construção que apresento neste trabalho é, então, a de duas cidades: a atual e a do início

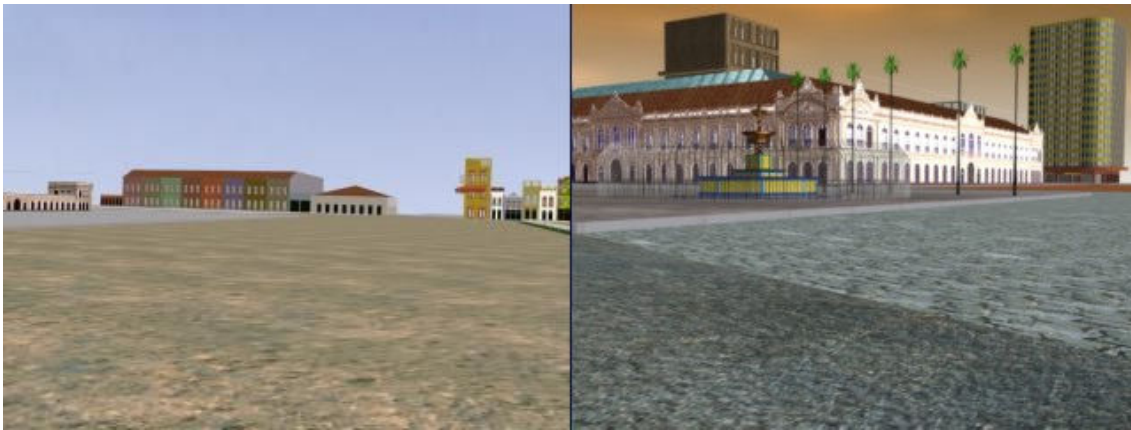
³⁶ BOYER, M. Christine. **The city of collective memory**. Its historical imagery and architectural entertainments. Cambridge: MIT Press, 1994, p.46.

³⁷ Ibid., p.48.

³⁸ PLAZA, Julio. As Imagens de Terceira Geração. Tecno-Poéticas. In: PARENTE, André (Org.). **Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993, p.78.

³⁹ SOUZA, Célia Ferraz de. **Uma Questão Metodológica sobre a análise da transformação do espaço**. Porto Alegre, 1993, p.13. (Texto para discussão)

do século. O que essas imagens produzem são, portanto, dois percursos no tempo: o da atualidade e o de uma época passada, nos espaços da Praça XV. Isso me permite a comparação entre as duas cidades produzidas pelas imagens do computador. O percurso atual começa na frente da Prefeitura, junto à fonte Talavera, atravessa a Borges de Medeiros em direção ao Mercado, percorre a rua que fica entre o antigo Abrigo dos Bondes e a quadra do prédio da antiga Loja Guaspary. Por essa via chega até a rua José Montauray, dobrando à esquerda em direção a rua Marechal Floriano Peixoto. Na Marechal Floriano, desce em direção ao Palácio do Comércio avistando, na passagem, os abrigos das paradas de ônibus. O percurso do passado é idêntico.



Mercado Público por volta de 1900

Mercado Público em 1999

As diferentes formas de representação da cidade trazem consigo diferentes memórias da cidade que conformam a história dos habitantes desse espaço urbano. É, então, porque estamos condenados, pelas linguagens, a representar o mundo em que vivemos, o que nos permite estabelecer uma certa continuidade entre a cartografia dos séculos XV e XVI e os desenhos em computação gráfica do mercado de Porto Alegre do final do século XX. As formas históricas dessas representações, no entanto, funcionam como nós de uma rede que nos tece, aprisionando-nos aos diferentes (e descontínuos) significados que instauram ao longo do tempo e que definem como chegamos a ser esse ser urbano que somos. Reinventar o passado e o presente de Porto Alegre na linguagem da computação gráfica não significa apenas produzir novas representações da cidade, mas, efetivamente, dar a conhecer outras Porto Alegre.



Rua José Montauray por volta de 1900

Rua José Montauray em 1999

6 – *E LA NAVE VA*⁴⁰: CONSIDERAÇÕES FINAIS

A representação da cidade por imagens é produzida por variadas técnicas surgidas e desenvolvidas ao longo do tempo. Essas imagens, no entanto, não são um puro registro de determinado lugar e de determinado tempo. Como pretendi mostrar, a “cidade tradicional” foi produzida pelo desenho, pela pintura ou gravura. A “cidade moderna”, pela fotografia. A “cidade contemporânea” está começando a ser produzida pelo computador, pelas imagens de síntese. As imagens em computação gráfica permitem o cruzamento de ‘realidades’ diferentes, a superposição de planos temporais, produzindo possibilidades e planos diversos. Produzem também um avivamento da memória do lugar, constituindo-se, assim, numa ancoragem mnemônica da cidade e de sua história. Como afirma Pesavento, as imagens, as representações permitem “despertar para o presente as múltiplas cidades do passado que as de hoje encerram”.⁴¹ E as representações pela computação gráfica constroem, com os olhos do tempo presente, as cidades efêmeras do passado, do presente e do futuro.

Como todo discurso, as imagens dão significado às coisas que mostram, produzindo, assim, conhecimentos sobre elas. No caso das imagens de Porto Alegre, as plantas, os desenhos, as pinturas, as fotos e as imagens digitais, todas elas produziram e produzem conhecimentos necessários para o governo e a administração do seu território e das suas populações. Nenhuma dessas imagens, portanto, é neutra, descomprometida,

⁴⁰ Nome do filme cujo título original é o mesmo: *E LA NAVE VA*. Direção: Federico Fellini. Itália, 1983. (1:28 min.)

⁴¹ PESAVENTO, Sandra Jatahy. **Muito além do espaço: por uma história cultural do urbano**. Porto Alegre: UFRGS, 1995, p. 17. (Texto para discussão).

imparcial, restrita a um mero registro da ‘realidade’ que mostra, ou mesmo a expressão de uma reconhecida obra de arte. Busquei, assim, mostrá-las na sua constituição histórica e na sua produtividade, isto é, nos efeitos que elas produzem sobre as nossas subjetividades, (con)formando o nosso olhar sobre a cidade. O que nos resta? Ser de Porto Alegre, localizar ao menos nossa origem cidadina. No mais, só deslocamentos: agitados pelas ondas e guiados por uma nave que navega no tempo, flutuante, fantasmagórica, capturada, enfim, numa tela de computador.

