

Rio-H: a construção da história da cidade através de um banco de dados geográfico

José Ripper Kós

Programa de Pós-Graduação em Urbanismo – FAU/UFRJ
Programa de Pós-Graduação em Urbanismo,
História e Arquitetura da Cidade – ARQ/UFSC
www.prourb.fau.ufrj.br/jkos.htm

Em 1992, o historiador britânico Peter Burke (1992) identificou diversas limitações do modelo tradicional de representação utilizado pela maioria dos historiadores. Segundo Burke, os historiadores deveriam buscar em experimentos literários ou cinematográficos, precedentes que poderiam auxiliá-los a superar algumas destas limitações. Ele referia-se a três problemas específicos, identificados nas narrativas históricas.

O primeiro destes problemas ocorre em representações de conflitos como guerras civis, que possuem versões muito distintas. Ele notou que os historiadores não costumam aplicar técnicas de romancistas como contar a história a partir de diferentes pontos de vista, oferecendo ao leitor a oportunidade de uma interpretação mais completa. A história, ao contrário, é contada, na maior parte das vezes, sob o ponto de vista do vencedor.

O segundo problema refere-se à competência da narrativa histórica de representar a verdade. De acordo com Burke, mais e mais historiadores estão se conscientizando de que o que eles apresentam é apenas “uma visão particular do que realmente ocorreu”. O que para ele parece mais grave, é que os livros de história normalmente apresentam esta visão particular como uma realidade do passado. Os autores não comunicam aos seus leitores que eles apresentam apenas uma versão dos fatos. A narrativa tradicional não é muito eficiente para esta tarefa. O livro de Richard Price “Alabi’s World” estava sendo publicado quando Burke concluía seu texto. Price conseguiu ser bem sucedido ao apresentar a história do Suriname no século XIX através de quatro vozes diferentes: a dos escravos negros, dos administradores holandeses, dos missionários morávios e do próprio autor. Outra alternativa apresentada por Burke seria adotar, como em muitas ficções, o narrador em primeira pessoa.

A terceira questão levantada por Burke é relativa às limitações verificadas tanto nos historiadores que defendiam a narrativa tradicional quanto nos adeptos de uma visão estrutural da história. Os primeiros tendem a basear seu argumento histórico no caráter dos indivíduos e suas intenções. Suas descrições são normalmente ordenadas cronologicamente e os eventos e as decisões dos indivíduos são geralmente correlacionados. Estes historiadores são criticados por personificar entidades coletivas como o Governo e a Igreja, por elaborar uma representação que não pode ser cientificamente comprovada – os mesmos documentos históricos podem dar origem a versões opostas e ainda assim, válidas. Os historiadores estruturais, por outro lado, direcionam seu foco na estrutura da sociedade daquele momento como a economia, política, demografia, etc. Embora eles não excluam a narrativa em suas representações históricas, eles evitam descrições com “início, meio e fim” e concentram-se na análise dos problemas e estruturas. Algumas das críticas a esse grupo devem-se às suas atitudes rígidas, reducionistas e deterministas. Ao reduzir a importância das personagens históricas, eles reduzem a individualidade e sugerem que qualquer pessoa naquela situação tomaria a mesma decisão. As análises abstratas também reduzem o sentido de passagem do tempo em suas representações. (Burke, 1992)

Finalmente, Burke propõe uma “descrição densa”, isto é, uma narrativa impregnada de uma significativa interpretação analítica, não apenas dos fatos descritos, mas também da estrutura geral em que eles estão circunscritos, e ele cita Tolstoy em “Guerra e paz” e Shimazaki Toson em “Antes do amanhecer” como importantes romancistas que exemplificam esta atitude.

A maioria de filmes citados por Burke, como exemplos para os historiadores, é derivada de experimentos literários. Estes experimentos se tornaram claramente visíveis e mais difundidos a partir de importantes filmes, como “Rashomon” de Akira Kurosawa (1950). Kurosawa construiu nesse filme uma história simples de um samurai encontrado morto e sua esposa violentada. O filme apresenta quatro versões em flashback: do bandido, o principal suspeito que assume ter matado o samurai em uma disputa de espada e afirma que a esposa consentiu com a relação sexual (Figura 1); a mulher, que confirma ter sido violentada e sugere que ela foi a assassina; do homem morto, através de um médium, ratifica o estupro e declara ter se suicidado; e da única testemunha, que apresenta elementos das três outras

versões, sem chegar a nenhuma conclusão. Kurosawa não pretendia oferecer uma definição final, mas concluir sobre a impossibilidade de saber o que realmente aconteceu. Nem mesmo aqueles que participaram do evento puderam elaborar uma versão similar. Em uma ocasião, quando perguntado pelos produtores que não compreenderam o script, Kurosawa respondeu que “os seres humanos não conseguem ser honestos com eles sobre eles mesmos. Eles não conseguem falar deles mesmos sem enaltecê-los. Este script apresenta estes seres humanos – do tipo que não consegue sobreviver sem mentiras para fazê-lo sentir que é uma pessoa melhor do que realmente é. Ele até mostra esta deplorável necessidade da falsidade lisonjeira pairando sobre o túmulo – mesmo o personagem que morre não consegue abandoná-la ao falar através de um médium”. (Kurosawa, 2002)



Figura 1: A versão do bandido em Rashomon.

O sistema Rio-H

Os questionamentos levantados por Peter Burke foram um importante ponto de partida para explorar as novas possibilidades que surgem através do desenvolvimento da computação gráfica e sistemas digitais para a representação da história da cidade. Desde o início, buscamos adotar uma direção diferente da maioria dos grupos que trabalhavam com a história da cidade através de modelos 3D. Estes grupos podem ser divididos em suas linhas principais. A primeira volta-se mais para a pesquisa de ferramentas digitais de última geração, que possa automatizar o processo de modelagem ou criar novas formas de visualização. O segundo grupo identificado volta-se mais para a busca de uma reconstituição fiel da cidade no passado. A busca por uma representação foto-realista da cidade no

passado ou a reconstrução da completa estrutura física de trechos da cidade em determinados cortes históricos foram descartadas no desenvolvimento do sistema Rio-H. Ao avaliar vários sistemas digitais baseados em modelos 3D da cidade no passado, decidimos por uma metodologia mais simples, que privilegiasse os modelos 3D como conexão do usuário ao passado através da sua vivência da cidade no presente (Figura 2).



Figura 3: Confrontando o modelo da cidade em 1910 com a cidade em 2000.

A navegação pelo sistema Rio-H se dá principalmente através de imagens digitais 3D de áreas da cidade, elaboradas a partir da configuração desta cidade em determinados períodos da sua história. O usuário identifica nestas imagens ruas, praças e algumas das principais edificações que organizarão a consulta através de documentos históricos de vários tipos (Figura 3). Assim, a navegação e, conseqüentemente, a construção de uma narrativa a partir dos documentos disponíveis no banco de dados é iniciada e ordenada espacialmente. Ao contrário de uma ordenação cronológica através da evolução da cidade, que é a organização mais tradicional encontrada em livros sobre a história da cidade, o usuário efetua a sua pesquisa em locais específicos da cidade, podendo navegar por conexões no sistema para outros períodos ou áreas da cidade.



Figura 3: Interface de navegação do Rio-H através da imagem do modelo da cidade em 1910.

Portanto, as imagens não são elaboradas buscando a configuração total da área da cidade. O principal objetivo é que estas imagens localizem o usuário em um determinado período da história da cidade a partir de elementos físicos reconhecidos pelo próprio usuário. Existem diversas vantagens ao não apresentar a cidade no modelo 3D com sua configuração completa. A primeira, por motivos práticos, permite a elaboração de imagens tridimensionais para regiões da cidade relativamente pouco documentadas. Mesmo a área central do Rio de Janeiro, por exemplo, não possui documentação visual de todas as suas edificações para que pudéssemos elaborar o modelo completo de diversos momentos da cidade com precisão. Outra questão importante para buscamos uma representação menos realista é a intenção de que a imagem fosse um instrumento de transição entre as informações que os usuários possuem da cidade que eles já conhecem, com dados históricos de um período estranho a eles. Se nem sempre teremos no sistema a mediação de um texto de um historiador, as imagens funcionam como um método para tornar “familiar o não familiar”. Através de associações com a cidade conhecida pelo usuário, pode-se reduzir o estranhamento por documentos historiográficos considerados até exóticos, por serem originados em um período no qual o modo de vida era muito diferente do nosso (White, 1978). As representações tridimensionais não apresentam uma imagem pronta e atraente de uma versão de cidade do passado. A

estrutura esquemática do modelo permite diversas interpretações pelo usuário de como essa cidade é “construída” na mente do usuário a partir dos documentos consultados. E para obter esse resultado, é essencial a vivência dos usuários na cidade atual, que é resgatada através da imagem e dos edifícios e outros marcos remanescentes, nela representados. Os modelos são considerados mais importantes pelas relações que eles possibilitam para os leitores do que pelas possibilidades de representação realista de um determinado momento da cidade. Cada modelo deve ser acessado como uma redução espacial de um fragmento da história da cidade. Assim, seu principal objetivo é localizar a “imagem histórica” – ou “imagens dialéticas”, como definiu Walter Benjamin (1999) – elaborada pelos leitores no espaço da cidade que lhes é familiar. Verificamos ao final que a simplicidade do modelo 3D, baseado em um sistema digital cartesiano, é importante para conduzir aos leitores, a grande complexidade da história da cidade.

Edifícios remanescentes são instrumentos significativos para resgatar parte da história da cidade na época em que foram construídos. Cada edifício conta às pessoas que passam por eles um pedaço dos acontecimentos vividos pela cidade. As aberturas para a rua, afastamento do passeio, configuração da fachada, distribuição interna são alguns dos elementos que apresentam uma maneira como os edifícios e seus usuários se relacionavam com a cidade e seus vizinhos. Ao passar por estes edifícios, os moradores desta cidade identificam estas qualidades de diferentes maneiras. O sistema Rio-H procura ampliar o impacto destes edifícios nos moradores da cidade ao coletar documentos históricos relacionados a esse edifício (Figura 4), reforçando o vínculo dos moradores com estes edifícios e, conseqüentemente, com toda a cidade.



Figura 4: Acessando no banco de dados arquivos relacionados a um dos edifícios do modelo 3D.

Referências

BENJAMIN, W. The Arcades Project. Cambridge: Harvard University Press, 1999.

BURKE, P. A história dos acontecimentos e o renascimento da narrativa. In Burke, P. (ed.), A escrita da história: novas perspectivas, São Paulo: Editora UNESP, 1992.

KUROSAWA, A. Rashomon. Filme produzido por Daiei Co. (2002 DVD version, The Criterion Collection), 1950.

KUROSAWA, A.. Akira Kurosawa on Rashomon: From Something Like an Autobiography. Rashomon DVD booklet. The Criterion Collection, 2002.

WHITE, H. The historical text as literary artifact. In White H. (Ed.) Topics of discourse: essays in cultural criticism. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1978.