

# A REPRESENTAÇÃO DO PATRIMÔNIO URBANO EM HIPERDOCUMENTOS: UM ESTUDO SOBRE O PALÁCIO MONROE

Rodrigo Cury Paraizo

Universidade Federal do Rio de Janeiro  
Faculdade de Arquitetura – Programa de Pós-Graduação em Urbanismo  
Universidade Federal Fluminense  
Escola de Engenharia – Departamento de Desenho Técnico  
Pontifícia Universidade Católica  
Curso de Arquitetura e Urbanismo  
Rua Joaquim Távora 153/501 – Icaraí – Niterói, RJ – 24230-541 – Brasil  
rparaizo@nitnet.com.br

## Abstract

*This paper discusses the use of hyperdocuments to portray urban heritage, focusing in the possibilities of narrative structure brought by electronic network narrative. The chosen building is the former house of the Brazilian Senate, the Monroe Palace, for even after being demolished in 1976, is still somehow present as heritage. It also aims to develop a hyperdocument system of recombinatory pieces that allow for individual layouts that can be stored, retrieved and shared among users.*

**Key words:** Virtual heritage; Hyperdocuments, Saint Louis Brazilian Pavilion, Cinelândia, Downtown Rio.

## 1. Antecedentes

Este artigo origina-se da dissertação de mestrado homônima defendida no Programa de Pós-Graduação em Urbanismo da FAU-UFRJ. Dá continuidade ao trabalho de pesquisa em hiperdocumentos sobre o patrimônio urbano, realizado pela equipe do LAURD – Laboratório de Análise Urbana e Representação Digital do PROURB/FAU-UFRJ, dirigido pelos professores Roberto Segre e José Ripper Kós.

## 2. Objetivos

Hiperdocumentos sobre o patrimônio urbano já constituem um objeto de pesquisa suficientemente estável para serem estudados em conjunto. Este estudo parte das experiências anteriores do grupo de pesquisa para esclarecer alguns dos princípios metodológicos envolvidos na produção dos hiperdocumentos sobre o patrimônio urbano, e com isso para estabelecer um roteiro e uma interface de um hiperdocumento na Internet sobre o Palácio Monroe, edifício já demolida da área central do Rio de Janeiro, na URL <http://www.fau.ufrj.br/prourb/dissertacoes/rparaizo/>.

Por um lado, buscamos categorias de valores simbólicos para avaliar o patrimônio urbano, aqui resumidas, conduzindo às diferentes abordagens sobre a edificação a serem mostradas no hiperdocumento. Por outro, a estrutura de hiperdocumentos desta natureza foi estudada de modo a produzir uma tipologia preliminar de possíveis arranjos, servindo posteriormente de base para as decisões quanto ao como representar cada abordagem. O projeto do hiperdocumento é aqui aprofundado através do desenvolvimento do protótipo inicialmente esboçado, incorporando uma interatividade do tipo combinatória.

## 3. A narrativa do patrimônio

Consideramos as edificações constituintes do chamado patrimônio urbano como alegorias, ou representações de valores, que são usadas na composição de uma narrativa patrimonial [1] [2]. Os habitantes da cidade, ao dialogar permanentemente com essas edificações, atualizam seus valores de patrimônio e renovam seu significado, reforçando ou enfraquecendo as bases de sua apropriação como marcos culturais comunitários, construindo uma narrativa comum e de continuidade na qual podem se reconhecer. [3] [4] Na verdade, a própria definição de um edifício como patrimônio é um ato voluntário, que depende das histórias conhecidas a seu respeito, e, portanto, um monumento não existe em si [5]

Os valores representados – valor de antigüidade, histórico-documental, de rememoração intencional, de uso e estético, retomando a classificação apresentada por Riegl [6] – são determinados a cada momento, atribuídos por e negociados entre os diversos atores da sociedade. A preservação de uma edificação do patrimônio é influenciada por essas ligações efêmeras e duradouras que a comunidade estabelece com a edificação, de forma que a disponibilidade de informações – e representações – sobre esta última tende a aumentar sua apropriação pela memória coletiva.

## 4. Hiperdocumentos e patrimônio

A denominação hiperdocumentos aqui é entendida como uma especialização de um dispositivo informacional – modo de organizar a informação –, ou seja, a narrativa em rede: documentos multimodais (implicam diversos sentidos, via texto, som, imagens, cinestesia) interativos (levam em conta a intervenção do

usuário para a reorientação do fluxo informacional em tempo real), organizados em rede (portanto, de forma não linear), e de suporte digital [7] [8].

Usando os conceitos de dispositivos informacionais em suas encarnações digitais, ou seja, a versão em computador de narrativas lineares, narrativas em rede, mundos virtuais e fluxo de dados, foram estudados alguns desses hiperdocumentos, com maior ênfase naqueles produzidos por nosso grupo de pesquisa. Chegou-se, ainda, ao que se poderia chamar de tipologias narrativas específicas dos hiperdocumentos, conforme veremos resumidamente a seguir (para uma visão mais detalhada, ver [9] e [10]).

#### 4.1. Tipologias narrativas em hiperdocumentos sobre o patrimônio

A narrativa linear é a mais instintiva das disposições da informação; desde a apresentação oral até o cinema, permeia também as narrativas digitais. Nesses casos, em geral, constitui-se como narrativa linear aumentada, ou seja, a narrativa principal tem uma apresentação seqüencial, apoiada por recursos de interação com hyperlinks e botões de navegação. Particularmente em relação aos trabalhos do LAURD, a narrativa linear aumentada tem como base o mundo virtual, na forma de maquetes eletrônicas de espaços urbanos que ilustram as mudanças ao longo do tempo [11].

A estruturação da argumentação em tópicos cada vez mais curtos, com uma ordem de leitura mais sugerida que necessária, e a presença constante de uma metaestrutura de navegação, fornecendo um plano geral da argumentação, caracteriza a estruturação em árvore do hiperdocumento [12] [13].

Buscando evidenciar a interação do usuário como geradora de significado, foram desenvolvidas matrizes apresentando cruzamentos de categorias. Compreensivelmente, é uma forma eficaz de apresentar comparações, mas requer um certo rigor quanto às categorias utilizadas, além de tender à padronização da apresentação dos tópicos justamente para favorecer as comparações [14].

A estruturação por regras de combinação foi uma forma encontrada para permitir maior interação na combinação das partes da narrativa com uma menor restrição quanto às categorias utilizadas para agrupamento. Inspirada nos jogos de dominó e cartas, assim como em Calvino [15], a interface ainda está no estágio inicial, com apenas algumas de suas características implementadas [16]. O hiperdocumento sobre o Palácio Monroe terá como metaestrutura esse tipo de arranjo conjugado com uma estrutura em árvore, permitindo a navegação por ambos os métodos.

A utilização do jogo como estrutura está ligada a uma tentativa de extrair um outro tipo de narrativa a partir da ação do leitor, valorizando, além das partes mesmas, as conexões estabelecidas entre elas. Trate-se de explorar possibilidades mais próximas do modo de conhecimento ligado à natureza intrínseca do computador, a simulação e, por conseguinte, o jogo – uma outra faceta de um processo que compreende também as maquetes eletrônicas [17] [18] [19].



Figura 1: Simulação do Palácio Monroe na Cinelândia em 2003, com visibilidade controlada pelo usuário.

## 5. O Palácio Monroe

### 5.1. O Palácio Monroe

O já desaparecido Palácio Monroe foi construído em 1904 para a Exposição Internacional de Saint Louis (EUA), e remontado em 1906, no Rio de Janeiro. Foi, entre outras coisas, sede do Senado desde 1925 até a mudança deste para Brasília, em 1960 [20] [21]. O fato de ter sido demolido em 1976 – e sua atual inexistência física não impedir que guarde fortes relações com a cidade e com seus habitantes, tendo sido mesmo cogitada há poucos anos a sua reconstrução [22] – o torna bastante interessante para o estudo do patrimônio urbano. O hiperdocumento propõe-se a ponderar as razões de tal edificação se constituir patrimônio, e as razões de sua demolição apesar disso.

### 5.2. Estruturação do hiperdocumento

O roteiro do aplicativo foi trabalhado a partir de três temas considerados fundamentais para os valores de patrimônio identificados com o Monroe: sua estética – bastante desvalorizada à época da demolição –, sua presença na Cinelândia – um suposto obstáculo ao metrô, ao tráfego e à vista da praça –, e seu valor como palco político – e a ausência desse valor depois da mudança da capital para Brasília [23]. Este terceiro item deve ser representado pelas ligações entre o Palácio e documentos históricos, como fotos, crônicas e mesmo efígies em cédulas monetárias; e entre o aplicativo e outras fontes eletrônicas. Já a análise estética basear-se-á tanto no cotejamento com outros exemplos ecléticos quanto na própria decomposição formal do Palácio. A presença na Cinelândia obtém o maior benefício direto da simulação, com a restituição digital do edifício em diferentes tempos, incluindo o atual, e a avaliação com razoável precisão de seu impacto.

Cada um desses temas é composto de pedaços menores, unidades de argumentação interligadas, com eventuais passagens de um tema a outro, mas ordenadas segundo uma estrutura em árvore. Alternativamente, uma interface deverá permitir que essas unidades possam ser recombinadas pelo leitor em novas interrelações – e também o compartilhamento e armazenagem dessas tapeçarias assim formadas. Vale notar que não é tanto o potencial de obter uma leitura inédita que leva ao desenvolvimento de tal interface – o que não deixa de ser uma possibilidade –, mas principalmente o estímulo à exploração, ao jogo em si, que leva a uma outra relação com o conhecimento. A possibilidade de compartilhamento da experiência de navegação e inter-relação contribui para tentar realizar um potencial de memória de navegação ainda não plenamente desenvolvido nos navegadores disponíveis, mas já antevisto pelo Memex de Bush [24].



Figura 2. Exemplo de composição com os ícones identificando as unidades.

Mantendo o espírito de recombinação, tanto as imagens utilizadas ao longo do hiperdocumento quanto suas informações (legendas e referências) devem ser minimamente duplicadas, ou seja, centralizadas e reutilizadas de modo a permitir a integridade dos dados. Por fim, embora não seja o foco aqui, há a preocupação com a formatação em HTML usando CSS e recomendações da W3C para manter a integridade futura do layout do documento e da própria marcação do conteúdo, ajudando a identificar alguns princípios gerais de escrita na Internet e facilitando a publicação de estudos acadêmicos.

## 6. Conclusão

Esperamos primeiramente que o hiperdocumento possa contribuir para restituir uma parte dos valores de patrimônio do Palácio Monroe. As experimentações nele levadas a cabo podem servir também para o desenvolvimento de alternativas de interface para a apresentação desse tipo de conteúdo. Por outro lado, as tipologias esboçadas, conquanto não configurem restrições estilísticas, podem servir como estímulo para a criação e principalmente para constituir um vocabulário que auxilie na análise desses hiperdocumentos, melhorando nossa capacidade de comparação e entendimento.

Finalmente, acenamos com a importância das representações do patrimônio para sua própria constituição com tal – um princípio que é potencializado ao ser levado para o meio de simulação absoluta e de manipulação de símbolos e valores do computador.

## Agradecimentos

Gostaria de agradecer à Capes, pela bolsa de mestrado no PROURB/FAU-UFRJ; aos orientadores da pesquisa do CNPq “Ícones Urbanos e Arquitetônicos do Século XX”, professores Roberto Segre, José Kós, José Barki, Andrea Borde e Naylor Villas Boas; aos colegas pesquisadores do LAURD-PROURB que cederam a maquete eletrônica do Palácio Monroe e a maior parte dos hiperdocumentos usados para este estudo; e às professoras Denise Pinheiro Machado e Rachel Coutinho, orientadora e co-orientadora, respectivamente, da dissertação de mestrado da qual derivou este texto.

## Referências

1. Choay, F., A alegoria do patrimônio, Unesp, São Paulo, 2001.
2. Gonçalves, J. R. S., A retórica da perda: os discursos do patrimônio cultural no Brasil, UFRJ, Rio de Janeiro, 1996.
3. Argan, G. C., História da arte como história da cidade, Martins Fontes, São Paulo, 1993.
4. Tsiomis, Y., Violeau, J.-L.; Mantziaras, Panos. Ville-cité: des patrimoines européens, Picard, Paris, 1998.
5. Riegl, A., Le culte moderne des monuments: son essence et sa genèse, Éditions du Seuil, Paris, 1984.
6. Lévy, P., Cibercultura, Editora 34, Rio de Janeiro, 1999.
7. Laurini, R., Information systems for urban planning: a hypermedia co-operative approach, Taylor and Francis, Londres, 2001.
8. Paraizo, R., Urban Heritage Representation in Hyperdocuments, [http://169.229.138.138/unesco/papers/3197\\_984-rparaizo-unesco.doc](http://169.229.138.138/unesco/papers/3197_984-rparaizo-unesco.doc) [01-09-2004]
9. Paraizo, R., A representação do patrimônio urbano em hiperdocumentos: um estudo sobre o Palácio Monroe, Dissertação de Mestrado, PROURB/FAU-UFRJ, Rio de Janeiro, 2003.
10. Barbosa, A. S., Roteiro e Interface: Elementos Fundamentais para a Representação de Cidades Virtuais, em: Anais do IV Seminário Ibero-Americano de Gráfica Digital, SIGraDi/PROURB, Rio de Janeiro, 2000, 322-324
11. Kós, J. R. *et alii*, A cidade que não existe, <http://www.fau.ufrj.br/prourb/cidades/vsmm99/> [01-09-2004].
12. Segre, R., *et alii*, Um Palácio na Cidade, <http://www.fau.ufrj.br/prourb/catete/> [01-09-2004]
13. Segre, R. *et alii*, Investigação Digital dos projetos do MESP: a busca de vestígios do modernismo brasileiro, em: Anais do VI Seminário Ibero-Americano de Gráfica Digital, SIGraDi, Caracas, 2002.
14. Calvino, I., O castelo dos destinos cruzados, Companhia das Letras, São Paulo, 1991.
15. Paraizo, R., RB1 – Rio Branco 1, <http://www.fau.ufrj.br/prourb/cursos/icones/alunos/rb1/index.html> [01-09-2004].
16. Lévy, P., As Tecnologias da Inteligência, Editora 34, Rio de Janeiro, 1993.
17. Aarseth, E., Genre trouble: Introduction: Stories and games, [http://www.electronicbookreview.com/v3/servlet/ebv?essay\\_id=aarseth&command=view\\_essay](http://www.electronicbookreview.com/v3/servlet/ebv?essay_id=aarseth&command=view_essay) [01-09-2004]
18. Johnson, S., Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar, Jorge Zahar, Rio de Janeiro, 2001.
19. Aguiar, L. S., Palácio Monroe: da Glória ao Opróbrio, s.e., Rio de Janeiro, 1976.
20. Castro, R. B., História e descrição dos edifícios da Cadeia Velha, Palácio Monroe e Biblioteca Nacional, Empresa Brasileira Editorial, Rio de Janeiro, 1926.
21. Casco, A. C. A. J., Sobre a idéia desmiolada de reconstruir o Palácio Monroe, <http://www.vitruvius.com.br/minhacidade/mc047/mc047.asp> [01-09-2004].
22. Paraizo, R., Palácio Monroe como Patrimônio Urbano do Rio de Janeiro, em: Anais do seminário “A República no Brasil 1889-2003: Ideário e Realizações” – Vol. II, Papel Virtual/PROURB, Rio de Janeiro, 2003, 193-208.
23. Bush, V., As We May Think, <http://www.theatlantic.com/unbound/flashbks/computer/bushf.htm> [01-09-2004].