

RESUMO APRESENTAÇÃO ORAL CURTA - CENTRO DE LETRAS E ARTES
(CLA)/ARQUITETURA E URBANISMO

**O PANORAMA DO RIO DE JANEIRO DE VICTOR MEIRELLES E HENRI
LANGEROCK: DO RECONHECIMENTO HISTÓRICO À INTERAÇÃO
DIGITAL.**

Giovany Bicalho De Lourdes Filho (giovanybicalho@hotmail.com)

Thiago Leitão De Souza (Orientador) (leitao.thiago@gmail.com)

Este trabalho está relacionado ao projeto de pesquisa "A experiência imersiva em 360°: investigação, representação e imersão digital na cidade do Rio de Janeiro nos séculos XIX e XX", desenvolvido no LAURD – Laboratório de Análise Urbana e Representação Digital, no PROURB – Programa de Pós-Graduação em Urbanismo da FAU-UFRJ. O presente trabalho está em fase de desenvolvimento.

Certamente é possível afirmar que o principal espetáculo de entretenimento das grandes cidades no século XIX foram os Panoramas: as gigantescas pinturas circulares no formato de 360°. A cidade do Rio de Janeiro mereceu especial atenção dentro deste fenômeno com quatro diferentes Panoramas.

Dentre eles, a tela de Meirelles e Langerock, que apresentava o entardecer da cidade em 1888, foi a de maior relevância. Infelizmente, o Panorama já não existe mais, restando apenas os estudos iniciais, os relatos destas exposições e raríssimas fotografias do exterior do edifício.

A pesquisa vem sendo desenvolvida desde 2018, e tem como objetivo restituir digitalmente a imagem circular no formato de 360° da cidade do Rio de Janeiro

em 1888 a partir da investigação do material remanescente do Panorama. Ao analisar os estudos iniciais dos pintores de forma minuciosa e compará-los com o texto descritivo, é possível encontrar alguns elementos comuns relacionados à arquitetura e paisagem da cidade, definindo-os como pontos-chaves. Esses elementos foram georreferenciados com a base cartográfica da cidade atual e serviram para o desenvolvimento de um modelo tridimensional simplificado do centro da cidade do Rio de Janeiro. A partir desse modelo foram feitos testes empíricos que visavam recompor o campo de visão dos autores, foi concluído que os estudos foram feitos a partir de mais de um local. Tratando-se, portanto, de um percurso em torno do morro de Santo Antônio.

Compreendido os elementos que compunham a paisagem do Panorama, localizados espacialmente na cidade e reconhecido o campo óptico dos autores no Morro de Santo Antônio, a pesquisa deu sequência, no ano de 2019, com o objetivo de reconstituir a fita panorâmica 2D em questão. Através de recortes e sobreposição numa base fotográfica, foi possível obter as camadas históricas e recuperar digitalmente esse objeto que se perdeu na história.

Dado o contexto de pandemia instaurado, um dos objetivos para pesquisa no ano de 2020 foi de resgatar todo processo metodológico da pesquisa até então, compor um vídeo explicativo e simular uma experiência de exposição virtual, em que foram testados formatos de apresentação da fita por meio de mídias sociais, aplicativos para smartphones, óculos de realidade virtual e exposição da modelagem feita em realidade aumentada. Tudo isso a fim favorecer o acesso às informações pesquisadas, e fomentar o debate e o conhecimento. Conclui-se, portanto, que a virtualidade da experiência, posto o contexto de isolamento social, é um dos melhores meios para se alcançar uma experiência imersiva completa e segura.

Bibliografia:

Calleja, Gordon. In-Game: From Immersion to Incorporation. Cambridge, MA: MIT Press, 2011.

Gombrich, E. H. Art and Illusion: a Study in the Psychology of Pictorial Representation. Londres: Phaidon Press, 6a. edição, 2004.

Grau, Oliver. Virtual Art: From Illusion to Immersion. Cambridge, MA: MIT Press/Leonardo Books, 2003.

Leitão, Thiago. O panorama e a experiência imersiva em 360°: do espetáculo de entretenimento aos meios digitais. Tese em Urbanismo – Universidade Federal do Rio de Janeiro, PROURB / FAU, 2014.