

## EL PROYECTO MISIONES - COMPUTACIÓN GRÁFICA

UNDERLÉA BRUSCATO PORTELLA

Profesora del Núcleo de Computação Grafica

Universidade do Vale do Rio dos Sinos

São Leopoldo - Brasil

[www.unisinos.br](http://www.unisinos.br) <http://ncg.unisinos.br>

---

### Introducción

En 1990, el convenio celebrado entre UNISINOS y el Instituto de Patrimonio Histórico y Artístico Nacional - IPHAN/Brasil, con el objetivo de efectuar la reconstitución computadorizada de la Redução de São Miguel Arcanjo en la Provincia de Río Grande do Sul, permitió trillar un camino a través del uso de la tecnología computacional y su interfase con la teoría, los conceptos y el pensamiento de la arquitectura como área de conocimiento.

Este trabajo ampliamente divulgado en la época por su ineditismo reaparece en el 2000, con otra estructura conceptual y creativa, usando como herramienta el producto. Multimedia. El CDROM encartado en el libro *Missões*, editado por la Universidad do Vale do Rio dos Sinos, asume la función de divulgar el Patrimonio Arquitectónico a todo público. El texto a continuación, refiere las peculiaridades de la concepción del producto multimedia, en busca de un nuevo lenguaje expresar las ideas y utilizando las posibilidades de un nuevo soporte.

### Premisas Conceptuales

El concepto-base, que prevalece en la creación del CD, pretende hacer aflorar otros niveles de la sensibilidad humana, con la utilización de recursos artísticos, literarios y musicales, poniendo énfasis en sus efectos estéticos de impacto visual y auditivo.

Al tomar como referencia conceptos oriundos de la reflexión arquitectónica y hacerlos implícitos por medio de animaciones e imágenes, induce al observador a vivir los espacios no solo por su apropiación geométrica formal y constructiva, sino por despertar en el sujeto un alto placer de la percepción sensorial, a través de un contexto de efectos y artificios, que subyacente a la media utilizada, hacen parte del pensamiento y de la crítica arquitectónica (*Figura 6*). Esto significa fundamentalmente, que el CD trabaja en el plano de las sensaciones y de las emociones.

En este sentido, por ejemplo, retoma la idea de las fantasías expresivas de Giambattista Piranesi: *"La costumbre de estudiar gráficamente los restos de la arquitectura antigua, tuvo en Piranesi una interpretación propia. Sus imágenes no buscaban una visión objetiva de la realidad, antes de todo reforzaban la visión grandiosa de las ruinas con figuras menores de lo normal, insólitos puntos de vista y dramáticos claro-oscuros"* (Rocha, 1998). Nos recuerda Boullée, en su libro *"Architecture: Essai sur l'art"*, se declara a si mismo creador de la arquitectura de las sombras y de las tinieblas (Rocha, 1998), (*Figura 1*).

La reflexión sobre el concepto del espacio en la arquitectura, fue una de las premisas importantes durante la elaboración de los dos vídeos y de los recorridos. Considerada como la principal *"dimensión"*, el espacio arquitectónico resulta la composición de todos los espacios, organizados en sucesión, a lo largo de los recorridos más importantes, como la conocida promenade architecturale de Le Corbusier o la marche de la arquitectura Beaux Arts. En el CD se presenta la construcción del recorrido, la luz, el color y la textura, partiendo de una sucesión de espacios, transformados con efectos espaciales, tuvo como objetivo estimular la sensibilidad del observador (Rocha, 1998), (*Figura 2*).

## El Guión

El producto fue concebido por el vínculo entre una tecnología contemporánea, con recursos de narrativa utilizando elementos del discurso Aristotélico - *lineal y secuencial* – dentro de un contexto hipertextual y hipermediático. En la concepción de la trilla sonora, desde el inicio hasta el final del CD, considerando la estructura de *prólogo - episodio - epílogo*, fueran agregados elementos musicales contextualizados. La música creada especialmente para el observador tiene como objetivo la puntuación sonora de un discurso visual. El sentido fundamental de estas diversas inserciones temporales en el modelo encamina el discurso para además del modelo, creando apropiaciones de espacio/tiempo que no aparecen generalmente en la descripción pura y simple de unos recorridos virtuales. La búsqueda de recorridos inusitados, que no buscan seguir el camino de un observador, sino los puntos de vista y encaminamientos no condicientes con su realidad.

La producción de elementos adicionales al modelo proporciona la presencia de un contexto no visible pero interviniente en la comprensión del observador (Figura 6). Estos elementos extra-dialécticos - El día, la noche, el pampa, el frío, el calor - a pesar de no visibles tienen una importancia simétrica a los objetos dialécticos - el modelo en sí -, con ser un sentido de forzar la participación del observador en la recreación de los ambientes. No se buscó con la generación de recorridos el realismo, sino la mero semejanza, que no es real, pero conduce a la verdad. En el caso la narrativa no debe parecer real, ella debe dar una sensación de realidad (Figura 3).

## Estructura de la narrativa

La poética del CD: El guión fue intencionadamente una postura Aristotélica, construido dentro de una estructura compuesta básicamente por la presentación del tema siempre a un nivel sensorial caracterizado en un tiempo y un espacio. La narrativa es secuencial, interdependiente y evolutiva. Algunos episodios van presentando evolutivamente el objeto de estudio en cuanto a su estructura física, conceptual y tectónica, mezclando con los textos de la narración. La estructura autónoma de los vídeos usa el potencial hipertextual da media dentro de una estructura clásica de inicio/desarrollo/fin, y conduce a un resultado, que es, la apropiación del objeto arquitectónico por el observador, en diferentes niveles y grados de sensibilidad humana. La hipertextualidad es alternativa para el usuario o espectador sólo después de una presentación que visa la sensibilización del espectador utilizando la literatura ficcional como introducción.

## Prólogo - La presentación

La utilización de la estructura propuesta en la Poética Clásica Aristotélica propone una lectura hipertextual partiendo de la presentación del contexto histórico, donde una voz femenina cuenta los pensamientos de un padre jesuita, en una parte del romance *O Tempo e o Vento* de Érico Veríssimo, a título de prólogo.

Después de la presentación en vídeo de las páginas y de la lectura, un **mosaico** de imágenes que encienden y apagan precede y configura la llegada a la Iglesia y al espacio virtual de la computación gráfica.

## Módulos - Menú principal

El usuario asciende al menú principal formado por cinco módulos y puede interactuar con el programa y navegar de acuerdo con su deseo.

**Proyecto-** con la descripción de la memoria del proyecto de Computación gráfica en el período de 1990 a 2000, en sus diferentes fases y próximas etapas.

**Historia** - descripción con narración e imágenes del contexto social, político y económico del pueblo misionero hasta su destrucción, con énfasis en las características arquitectónicas y urbanas de la reducción en sus diferentes etapas construidas.

**Imágenes** - foto-realísticas – buscando mediante los efectos la fantasía expresiva del amanecer – del ponente - entardecer. Las imágenes se superponen mostrando el conjunto, la simetría, el paisaje/lugar u horizonte (Figura 3).

**Videos** – En este módulo se selecciona el tipo de vídeo que se desea ver. En la elaboración de los vídeos la posición de la cámara buscó enfatizar en algunos casos, las percepciones subyacentes al concepto de carácter arquitectónico, en su interpretación conceptual tradicional de "fisonomía". Considerando que el carácter es ese sentimiento provocado por el observador frente a un objeto arquitectónico, los efectos arquitectónicos estudiados por las relaciones entre espacio / recorrido / interior de la Iglesia; la sacralidad de los espacios, acentuados por la música, por la luz/sombra/ penumbra/ claros/ oscuros fueron las variables que fundamentaron la concepción y ejecución de los renders y de las animaciones en la provocación. Por ejemplo, la posición de la cámara estudiada de manera que al posicionarse el espectador frente a la monumentalidad del modelo/objeto arquitectónico, tratado como un todo o en sus partes.

En la opción **Andar** – El observador camina por el pueblo en contemplación – música suave e intensa creando una expectativa, en cada nuevo enfoque (imagen). La escala del observador se preserva al pasar por el interior de las casas e los puntos de vista en dirección a la iglesia, como que reviendo el sentido del cotidiano. El día a día de los indios (Figura 4).

En la opción **Voar**, vuelo sobre el conjunto. En este ya se pasa al estado de la fantasía – la música , en una secuencia ambiental va creciendo lentamente agregando expectativa y una cierta tristeza como preparando *el gran finale* de las imágenes superpuestas y rápidas que aparecen durante la presentación del equipo.

La destrucción - el fénix que renace de las cenizas en la tela pantalla del ordenador.

El **Interior da Iglesia**, como alegoría al espacio arquitectónico. La música - Pater Noster - contribuyendo en unísono con el espacio para dar el clima divino. Supremacía y la importancia del momento, enfatizando su grandiosidad como espacio y como rito, - ritual litúrgico – el poder de las tinieblas. Énfasis en los efectos de claro/oscuro. Vistas de recónditos de la nave, casi nunca accesibles a los fieles (Figura 5).

**Equipe** En este módulo que representa el *epílogo*, de la estructura narrativa del CD, continua como fondo musical el Pater Noster con orquesta y coral, en creciente denotando fuerza y perennidad, junto con las imágenes de superposición de videos dá la idea de continuidad (Figura 6).

Como todo espectáculo teatral, el significado análogo, mientras continua la música, los módulos del menú principal como "actores" salen de escena retornando para el "aplauzo de la platea".

#### **Referencias:**

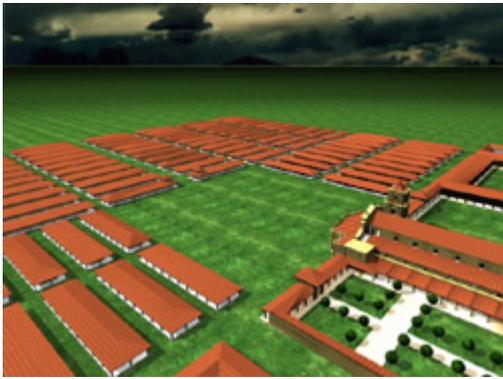
Rocha, Isabel A. M. (1998) "*Os Programas de Computador e o Processo de Projeto na Construção do Conhecimento Arquitetônico - Analogia entre operadores computacionais e projetuais*-"(1998), Porto Alegre. Dissertação Mestrado em Arquitetura - Programa de Pesquisa e Pós Graduação em Arquitetura. PROPAP - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Ítem 2.3.P.48 e 64. Ítem 3.4.5 p. 127-135.



**Figura 1** – Redução de São Miguel Arcanjo – RS/Brasil – Vista de la Iglesia en el amanecer.



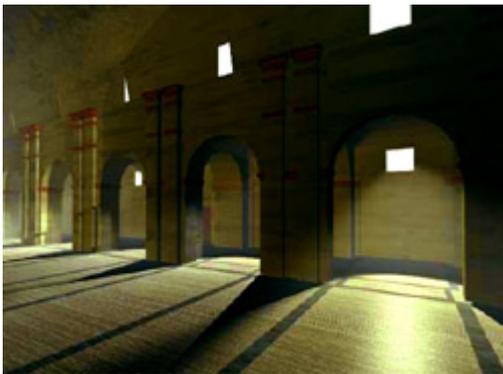
**Figura 2** - Redução de São Miguel Arcanjo - RS/Brasil – Vista del cementerio - Recorridos.



**Figura 3** - Redução de São Miguel Arcanjo - RS/Brasil - Vista del conjunto de la reducción en el contexto insólito del pampa-paisaje.



**Figura 4** - Redução de São Miguel Arcanjo - RS/Brasil - Vista del patio interior de la casa de los padres e de los talleres.



**Figura 5** - Redução de São Miguel Arcanjo - RS/Brasil – Interior de la Iglesia. Efectos claro/oscuro luz/sombra.

**Figura 6** - Redução de São Miguel Arcanjo - RS/Brasil - Las imágenes procuran atingir el observador en el plano das sensaciones y de las emociones.



**Figura 6**

**Fonte:** Núcleo de Computação Gráfica- UNISINOS/RS/BRASIL