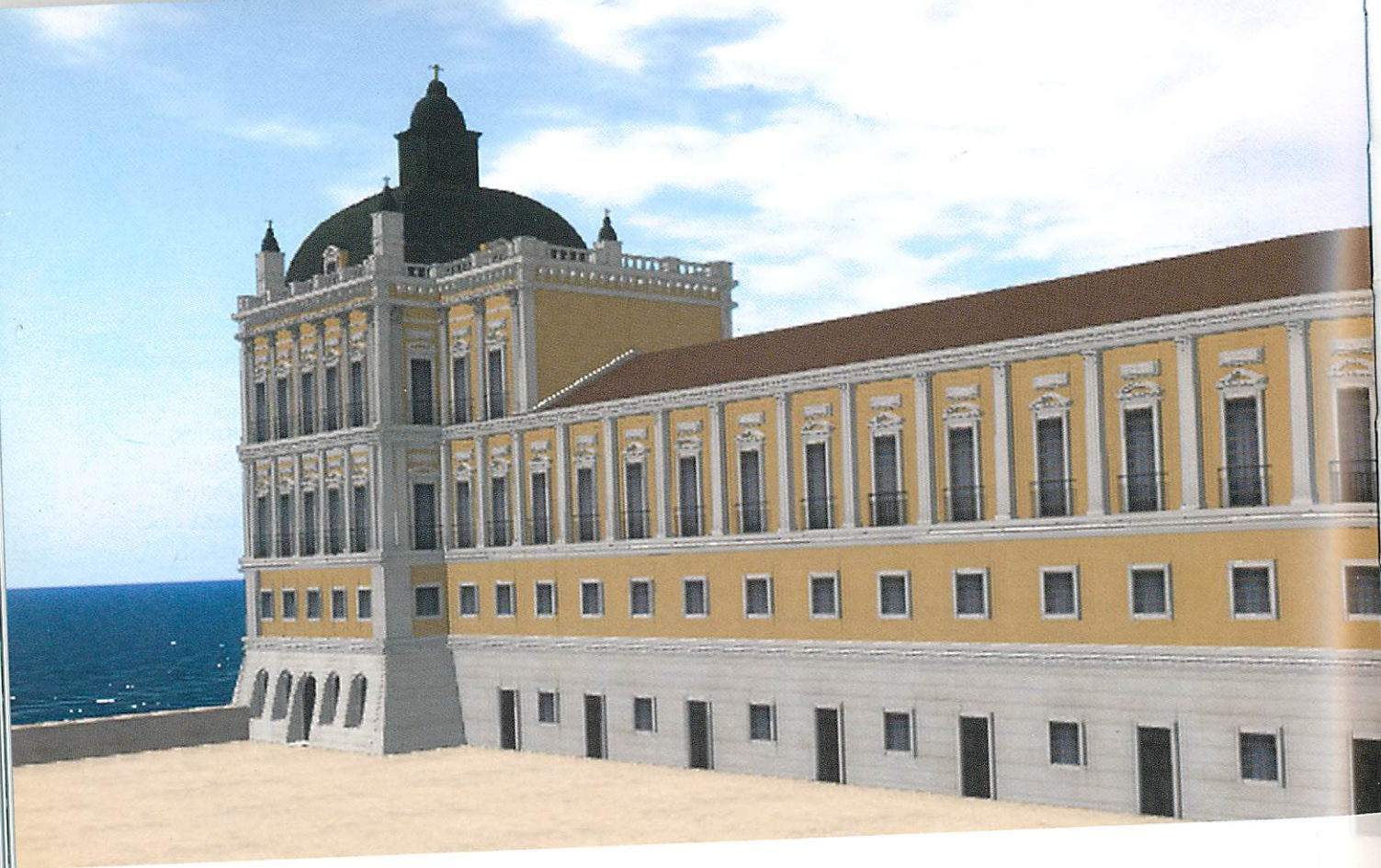




CONTRIBUTOS PARA O ESTUDO E SALVAGUARDA DO
AZULEJO DE LISBOA



A CIDADE VIRTUAL: UM MODELO DE PESQUISA

Maria Alexandra Trindade Gago da Câmara, Helena Murteira,
Paulo Rodrigues

Introdução

A interacção entre Património, História da Arte e novas tecnologias disponibiliza uma área de pesquisa inovadora a uma sociedade que procura novas e diferentes formas de conhecer o passado. Nas últimas décadas, as tecnologias dos mundos virtuais vieram alterar e transformar o modo como conhecemos o passado, em particular no que se refere à História Urbana. Deste modo, a pesquisa histórica confronta-se hoje com novos desafios, tanto ao nível metodológico, como epistemológico. Neste contexto, o projecto de investigação *Cidade e Espectáculo: uma visão da Lisboa pré-Terramoto*, em desenvolvimento no Centro de História da Arte e Investigação Artística da Universidade de Évora (CHAIA), tem como objectivo recriar virtualmente a Lisboa destruída pelo terramoto de 1755, a partir da tecnologia Second Life® (<http://secondlife.com/destinations/science>) e da plataforma OpenSimulator (http://opensimulator.org/wiki/Main_Page). Desenvolvendo-se em várias etapas ou fases de execução, incide sobre toda a área abrangida pelo plano de reconstrução de Lisboa de 1756, procurando obter pela primeira vez uma perspectiva global e abrangente da capital na primeira metade do século XVIII.

Um novo modelo de pesquisa

Numa sessão de um seminário de investigação dedicado ao tema *Paisagem e Património*, realizado na Universidade de Évora pelo Centro de História da Arte e Investigação Artística (CHAIA), a 25 de Maio de 2012 (o seminário decorreu de Outubro de 2011 a Junho 2012), Anne Cauquelin, autora de *L'invention du paysage* (2000) e *Le site et le paysage* (2002), comparou a invenção da realidade virtual ou, se quisermos, dos mundos virtuais à invenção da perspectiva pictórica durante o Renascimento, tomando-as, às duas, como técnicas ou instrumentos de representação que permitem o cognitivo revelar-se ao sensível. Isto é, representar aquilo que é da ordem do cognitivo e das ideias de modo sensível, no espaço e no tempo. No entanto, com uma substancial diferença entre as duas técnicas, enquanto a perspectiva configurou essa representação numa só visão, o virtual tornou-a tridimensional, dinâmica, e interactiva. A tecnologia Second Life® acrescentou-lhe um

outro atributo, a imersibilidade, que é fundamental ao projecto *Cidade e Espectáculo: uma visão da Lisboa pré-terramoto*, na medida em que não se pretende apenas tornar visível e interactivo um discurso interpretativo da história de Lisboa na primeira metade do século XVIII, ou criar uma mais dinâmica e tecnicamente sofisticada iconografia da cidade, mas utilizar a dimensão do virtual como instrumento metodológico e estrutura da construção e da comunicação desse discurso, maximizando um dos componentes de toda a imagem e representação ocidental, o simulacro, ou seja a capacidade de projectar no mundo uma ausência física, algo de que não existe modelo a imitar, que pertence às ideias e/ou às emoções, que pode substituir “a própria realidade mediante a simulação do real”¹. Deste modo, porque o virtual é o possível, o pensamento do possível², este projecto possibilitará uma aproximação, fundamentada em critérios científicos, a uma realidade física já desaparecida através da criação do seu simulacro virtual, a Lisboa destruída pela catástrofe de 1755, cuja pesquisa tem estado limitada à relativa fragmentação e abstracção do discurso narrativo e ao formato bidimensional de mapas, desenhos e gravuras. Ao fazê-lo, constitui-se como um laboratório de pesquisa em História da Arte e, mais especificamente, em História da Cidade, que assim adquire uma vertente experimental, que passaremos a explicar.

Antecedentes

Cidade e Espectáculo: uma visão da Lisboa pré-terramoto teve a sua origem em 2005 quando da evocação dos 250 anos do Terramoto de Lisboa³. Neste âmbito, surgiu a ideia de recriar uma memória da Lisboa de Setecentos, a Real Ópera do Tejo (assim designada e como ficou conhecida), um dos principais equipamentos culturais da cidade, subitamente desaparecido com o Terramoto. Com risco do arquitecto e cenógrafo Giovanni Carlo Bibiena (1717-1760), a Real Ópera do Tejo foi inaugurada a 31 de Março de 1755, data do aniversário da rainha D. Mariana Vitória⁴, com apresentação da ópera *Alessandro nell'Indie*, de Pietro Metastasio (1698-1782). Dotando Lisboa de um espaço que procurou corresponder às exigências e propósitos do espectáculo lírico, inseriu a capital por uns escassos seis meses no circuito europeu das grandes casas de ópera. O imprevisto desaparecimento deste edifício, os vívidos testemunhos de que dispomos, bem como os poucos elementos iconográficos ainda existentes, desencadearam este projecto de recriação de um dos mais emblemáticos edifícios da Lisboa barroca.

Sabemos com alguma certeza e prova documental⁵ que a escolha da localização do edifício da Ópera foi deliberada e que o edifício teve um considerável impacto urbanístico na zona. O edifício

deveria reforçar o carácter representativo da zona baixa da cidade junto ao Palácio Real e exibir a fachada principal virada para o rio. Ocuparia o vasto espaço a oeste do Paço Real e Casa da Índia, zona onde actualmente se encontra o edifício do Arsenal da Marinha, provavelmente abrangendo toda a área entre os antigos Beco da Fundição (o limite ocidental do teatro) e o Arco da Ribeira (junto ao Terreiro do Paço). A presença do edifício nesta zona teve uma importância urbanística evidente, dado que para a sua construção foi demolida a Porta da Oura da muralha fernandina, e posteriormente todos os palácios e casas que existiam entre a Porta da Oura e o Postigo do Carvão 6. Na sua relação com a cidade, a Real Ópera do Tejo marcou de forma bastante visível a zona ribeirinha de Lisboa. A sua implantação e construção representaram um processo de autonomização de um espaço exclusivamente destinado e reservado à recepção da ópera como espectáculo “total”, na sua essência genuinamente italiana, e com carácter permanente.

Partindo de uma leitura breve do seu espaço arquitectónico e da base de trabalho de que dispúnhamos, uma planta e corte longitudinal e respectiva folha descritiva (existentes no Museu Nacional de Arte Antiga e identificados pelo historiador José de Figueiredo como sendo os da Ópera do Tejo, mas de fiabilidade controversa), a gravura da autoria de Jacques Philippe Le Bas (1707-1783) (Fig. 2 e 3) e algumas descrições coevas, procedeu-se à recriação de um modelo interpretativo deste teatro.

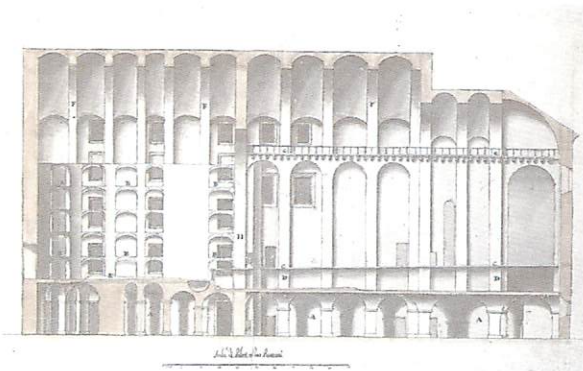


Fig. 2 - Corte longitudinal da Real Ópera do Tejo.
Academia Nacional de Belas-Artes.



Fig. 3 - Ruínas da Real Ópera do Tejo.
“Colleção de algumas ruínas de Lisboa causadas pelo terremoto e pelo fogo do primeiro de Novemb.ro do anno de 1755 debuxadas na mesma cidade por MM. Paris et Pedegache e abertas ao buril em Paris por Jac. Ph. Le Bas”. Museu da Cidade

Entre o teatro construído e o teatro imaginado, procurou-se compreender o quadro conceptual e formal em que foi construído. A opção e o recurso à tecnologia Second Life® permitiram a imediata recriação tanto da estrutura e aparência do edifício, como da sua própria animação (Fig. 4). Sabendo que a recriação histórica virtual é sempre um exercício conceptual (verdade inerente à pesquisa científica, em qualquer área de estudo), considerámos implantar o edifício da Ópera na sua envolvente arquitectónica - o designado complexo palatino - e estender a recriação à cidade desaparecida após 1755.

Fontes e Metodologia

A dimensão da catástrofe de 1 de Novembro de 1755 (sismo, tsunami e incêndio) e o devastador impacto humano e material que causou (só em Lisboa mais de trinta mil pessoas perderam a vida, dez por cento dos edifícios foram totalmente destruídos, cerca de dois terços da totalidade



Fig. 4 - Real Ópera do Tejo (recriação do interior). Modelação em Second Life® (2005).

sofreram estragos consideráveis e um número considerável de documentos de arquivo, bibliotecas e colecções de arte desapareceram sob os escombros e foram reduzidos a cinzas pelo incêndio) limitou drasticamente a possibilidade de ancorar a memória em sobrevivências físicas e materiais expressivas ao longo dos períodos históricos posteriores ⁷.

A memória da realidade histórica desaparecida permaneceu em escassas descrições coevas, entre as quais se destacam os relatos de viajantes estrangeiros e alguma representação em pintura, gravura ou desenho. Esta memória se nos permite identificar Lisboa como uma das cidades mais populosas da Europa de Setecentos, importante porto marítimo, entreposto fundamental do comércio internacional e centro político de um império que se estendia da Índia ao Brasil, remete-nos simultaneamente para a sua dimensão mítica, enquanto misto de extrema miséria e desmedida devoção religiosa e opulência ⁸.

A pesquisa histórica dos últimos vinte anos tem revelado uma Lisboa em transformação e paulatina modernização do século XVI até às vésperas do terramoto, indicativa de uma vontade de regularização e requalificação do tecido urbano da capital ⁹. Sebastião José de Carvalho e Melo (1699-1782), ministro do rei D. José I e futuro Marquês de Pombal, soube utilizar magistralmente esta experiência e ordenou a construção de uma nova cidade, de traçado regular e quarteirões uniformes, projectada, no essencial, pelos engenheiros militares Manuel da Maia (1762-1768), Eugénio dos Santos (1711-1760) e Carlos Mardel (1696-1763), que fez desaparecer a antiga Lisboa, com os seus particulares caracteres morfológicos e sociais ¹⁰.

O projecto de recriação desta Lisboa desaparecida incide, precisamente, na área abrangida pelo plano de reconstrução de Eugénio dos Santos e Carlos Mardel, datado de 1756. Esta área, com uma circunscrição interpretativa devido à flexibilidade com que o traçado antigo se articula com o moderno, convencionamos, para este propósito, delimitar-se a Norte, pela Travessa de S. Domingos, pelo largo com o mesmo nome e pelo Largo D. João da Câmara, a sul pela Rua da Alfândega e pela Rua do Arsenal até ao Largo de S. Paulo, a oeste pelas ruas Nova do Almada, do Carmo e 1.º de Dezembro, e a leste pela Rua da Madalena e pelo Poço do Borratém.

O projecto *Cidade e Espectáculo: uma visão da Lisboa Pré-Terramoto* é o resultado de uma parceria que juntou o Centro de História da Arte e Investigação Artística da Universidade de Évora (CHAIA/UE) e a empresa Beta Technologies, especializada no desenvolvimento de conteúdos e aplicações para o mundo virtual Second Life[®]. A equipa reúne investigadores em História da Arte, com especializações nas áreas de História da Cidade, Urbanismo, Arquitectura, Paisagem, assim

como especialistas na criação de mundos virtuais e na aplicação dos recursos da informática à investigação e divulgação da História. Isto é, em consonância com o determinado pelo primeiro princípio da *Carta de Sevilha*, documento internacional regulador da prática da Arqueologia Virtual ¹¹ elaborado na sequência da *Carta de Londres* ¹², que explicaremos mais adiante. Este primeiro princípio estabelece a necessidade da arqueologia virtual ser praticada por equipas interdisciplinares devido à natureza complexa dos suportes, das técnicas e dos objectivos em causa, que não podem ser realizados por apenas um tipo de especialista, mas pela colaboração de várias especialidades ¹³.

Deste modo, a partir de um levantamento e selecção exaustivos das fontes escritas e iconográficas existentes nos acervos dos arquivos e bibliotecas nacionais, o projecto propõe a recriação não só do desenho urbano e tecido arquitectónico do conjunto desaparecido, mas também os interiores de alguns edifícios de referência, tais como o Palácio Real, a Patriarcal, a supracitada Real Ópera do Tejo, o Convento de *Corpus Christi*, o Palácio da Inquisição no topo do Rossio e, do lado oriental da mesma praça, o Hospital de Todos-os-Santos. Todos estes elementos serão complementados por caixas de texto, com informação cronológica e de enquadramento histórico. O modelo virtual incluirá ainda componentes de animação e áudio, com a finalidade de recriar eventos do quotidiano urbano e sons do ambiente citadino da época. Neste âmbito, destacam-se alguns aspectos da vida cultural, religiosa e social da Lisboa barroca: a procissão do *Corpus Christi*, as festas reais, as touradas, os autos de fé e a ópera *Alessandro nell'Indie*, de David Perez, que inaugurou a Real Ópera do Tejo em Abril de 1755. O projecto será disponibilizado em versão bilingue, em português e inglês ¹⁴.

As fontes são, contudo, escassas, como atestam os exemplos do Paço da Ribeira e da Praça e Igreja da Patriarcal. Construído pelo rei D. Manuel entre 1501 e 1510, com sucessivos melhoramentos e renovações até à sua destruição em 1755 dos quais se destaca o torreão erigido em 1584 por Filipe I de Portugal e II de Espanha, projectado pelos arquitectos Filippo Terzi (1520 - 1597) e Juan de Herrera (1530 - 1593), o Paço da Ribeira tornou-se o edifício mais emblemático da cidade, dominando a iconografia de Lisboa até ao terramoto, em imagens pintadas, desenhadas e gravadas que constituem as principais fontes visuais da fachada do palácio, que se prolongava ao longo do lado poente do Terreiro do Paço – veja-se, como exemplo, as representações do Paço da Ribeira numa pintura de Dirk Stoop de cerca de 1662, numa gravura de George B. Probst de 1707 e num desenho a tinta-da-china atribuído a Francisco Zuzarte de cerca de 1750 (Fig. 5, 6 e 7). No que se refere aos

corpos a norte e poente do paço, aos pátios interiores e aos próprios interiores, as fontes são literalmente exíguas. Existe apenas uma descrição detalhada do Paço da Ribeira, mas que chegou até nós por uma via secundária, uma transcrição publicada em 1874 pelo escritor Camilo Castelo Branco, na sua obra *Noites de Insomnia, oferecidas a quem não póde dormir* ¹⁵. Estes condicionalismos tornam a investigação do projecto mais dependente das fontes literárias e dos planos de reconstrução



Fig. 5 - O Terreiro do Paço no séc. XVII. Dirk Stoop. Óleo s/tela, 1662. Museu da Cidade, Lisboa

da Lisboa pós-terramoto. Sobre a Praça e a Igreja da Patriarcal, riscadas pelo arquitecto Johann Friedrich Ludwig (ou João Frederico Ludovice) (1673-1752) e construídas, em várias campanhas de obras, por D. João V entre 1707 e 1749, existe uma representação de ambas numa gravura do francês Jacques Ph. Le Bas (Fig. 8), incluída numa série dedicada às ruínas de alguns dos edifícios mais significativos de Lisboa após o sismo de 1755. Conhecem-se ainda algumas descrições dos interiores, assim como uma planta do conjunto que está depositada na Biblioteca Nacional de

Portugal (Fig. 9). Toda esta informação documental deverá ser cruzada com a pesquisa mais recente sobre a história do traçado urbano e a evolução do tecido arquitectónico de Lisboa na primeira metade do século XVIII, e interpretada em comparação com outras propostas urbanas e arquitectónicas semelhantes, assinadas pelos mesmos arquitectos e engenheiros.

A dimensão do virtual possibilita a experimentação deste processo de crítica da informação retirada das fontes documentais, iconográficas e arqueológicas através da simulação da implantação urbana, da escala, da disposição da planta e do desenho interior e exterior dos edifícios destruídos, bem como do contexto espacial, paisagístico e ambiental do construído. Poderá fazê-lo verificando a possibilidade, em termos de assentamento na topografia da cidade e da lógica da ordenação do espaço interior, dos corpos de um determinado conjunto edificado se articularem de acordo com o descrito ou representado nas fontes historiográficas. Ou ainda a exequibilidade arquitectónica da descrição da estrutura interna de um edifício ou da configuração das fachadas. Por exemplo, o simulacro do Paço Real feito com base na descrição publicada por Camilo Castelo Branco no século XIX, cruzada com a iconografia disponível, resultou numa correspondência quase total. Com a tecnologia Second Life®, esta experimentação das conclusões e hipóteses resultantes da análise e interpretação das fontes poderá ser realizada e verificada a baixo custo financeiro e em tempo útil. Permite ainda a interacção entre investigadores no próprio ambiente virtual, na descoberta e aná-



Fig. 6 - O Paço da Ribeira entre 1734 e 1745.
Georg Balthazar Probst. Gravura a buril, aguarelada.
Biblioteca Nacional de Portugal



Fig. 7 - O Terreiro do Paço no séc. XVIII (cerca 1750).
Tinta-da-china com aguada sobre papel. Francisco Zuzarte (atribuído)
Museu da Cidade, Lisboa



Fig. 8 - Ruínas da Praça da Patriarcal.
 Collecão de algumas ruínas de Lisboa causadas pelo terremoto e pelo fogo do primeiro de Novemb.ro do anno de 1755 debuxadas na mesma cidade por MM. Paris et Pedegache e abertas ao buril em Paris por Jac. Ph. Le Bas. Museu da Cidade

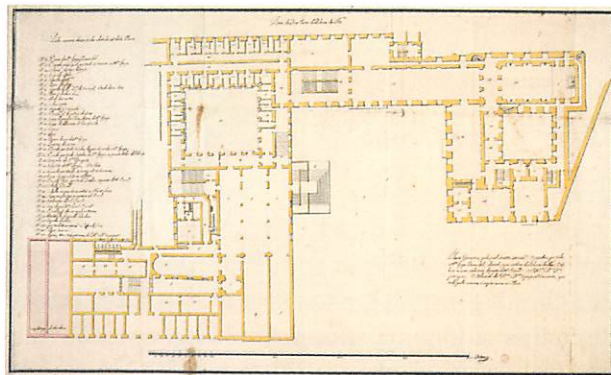


Fig. 9 - Planta da Praça e Basilica da Patriarcal junto ao Paço da Ribeira.
 Desenho a tinta-da-china e aguadas. Biblioteca Nacional de Portugal

lise crítica das fontes, na crítica, no debate e na correcção ou actualização, caso sejam necessárias, da simulação, novamente a baixo custo e num curto intervalo de tempo.

Por outro lado, da perspectiva do utilizador, com a tecnologia Second Life® o projecto não ficará limitado à mera contemplação. Será possível, por meio de um avatar, visitar a Lisboa recriada a partir de qualquer computador, imergindo e interagindo virtualmente no enquadramento urbano, social e cultural da cidade, inclusive partilhando essa experiência com outros utilizadores, o que confere ao projecto uma dimensão social. As potencialidades didácticas da aplicação desta tecnologia são assim inúmeras.

Os factores da imersibilidade e do baixo custo financeiro correspondem aos princípios 5 e 6 da *Carta de Londres*, o diploma em que foram reunidos as normas internacionais reguladoras das visualizações do Património Cultural em suporte informático. O princípio 5 corresponde à indicação da preferência pela escolha de meios sustentáveis de investigar e divulgar o património cultural. O princípio 6 respeita à acessibilidade e afirma que a criação e a divulgação das visualizações do património cultural em suporte informático devem ser planeadas de modo a assegurar o maior número de benefícios em relação ao estudo, à compreensão, à interpretação, à preservação e à gestão patrimoniais ¹⁶.

Podemos então afirmar que com a tecnologia Second Life® poder-se-á propor uma recriação, de-

batê-la e actualizá-la sem necessidade de recursos orçamentais elevados e prazos longos, promovendo-se directamente o carácter científico, didáctico e lúdico do projecto, e correlativamente a sua ampla divulgação. Significa isto que ultrapassámos a simples reconstrução formal e pitoresca dos inícios da Arqueologia Virtual ¹⁷, em que um conjunto de aplicações informáticas permitia uma visualização tridimensional e uma representação virtual realista de objectos e edifícios cujos vestígios haviam desaparecido ou se encontravam em tão mau estado de conservação que não permitiam ou tornavam muito difícil a sua interpretação ¹⁸. Ainda não se atingiu a aspiração daqueles que mais têm trabalhado na aplicação das novas tecnologias ao património cultural, de esta abordagem não ser somente um instrumento ou uma técnica auxiliar, mas de se constituir em disciplina autónoma, com metodologias, técnicas e objectos de estudo específicos ¹⁹. Mas já foi possível desenvolver uma epistemologia informática aplicada às recriações históricas virtuais ²⁰ que visa apurar a análise dos fenómenos do passado providenciando um método de visualização de ideias, de organização e síntese de factos, de identificação, análise, entendimento, representação e transmissão da complexidade da história, apresentando-a com mais clareza ²¹ nas suas diversas manifestações: arquitectura, território ou enquadramento social ²².

A linguagem dos mundos virtuais e a tecnologia Second Life® aplicados ao estudo da cidade de Lisboa

Na sua primeira fase, ainda em decurso, o projecto consiste num modelo experimental do denominado conjunto palatino, composto pelo edifício do Paço da Ribeira e respectivos jardins (construídos durante o reinado de D. João V), pela Torre do Relógio – desenhada pelo arquitecto italiano Antonio Canevari (1681 - 1764) e levantada por volta de 1728, pela Rua da Capela, pela Praça e Igreja da Patriarcal e pela Real Ópera do Tejo ²³ (Fig. 10 e 11).

Antecipando a divulgação da recriação virtual na plataforma Second Life®, foi criado um sítio informativo das acções entretanto realizadas no âmbito do projecto – participação em colóquios e congressos nacionais e internacionais, realização de conferências e publicação de artigos e capítulos de livros –, assim como alguma da documentação disponível e publicável, apresentada em associação com a descrição dos objectos, da metodologia do projecto e de um pequeno filme ilustrativo do grau de pormenor e vivência virtual que se pretende atingir: <http://lisbon-pre-1755-earthquake.org/>. Com este sítio procurou-se cumprir o Princípio 4 da *Carta de Londres*, relativo à documentação e que declara a necessidade de documentar e divulgar

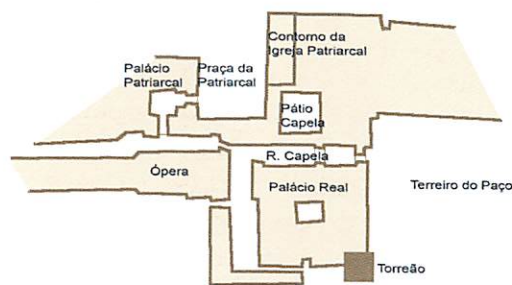


Fig. 10 e 11 - Área recriada - complexo palatino da Ribeira. Modelação em Second Life®, versão Open Simulator(2012)

a informação usada nas reconstituições virtuais, de maneira a que as metodologias aplicadas e os resultados conseguidos possam ser compreendidos pelos utilizadores e avaliados em relação aos contextos e propósitos para que foram desenvolvidos. Enuncia também a necessidade de registar todos os procedimentos avaliativos, analíticos, dedutivos, interpretativos e criativos que estiveram por de trás das principais opções do projecto – neste caso, da recriação virtual ²⁴ (Fig. 12 e 13). O trabalho desenvolvido nesta primeira fase permitiu-nos compreender as potencialidades do projecto no que se refere aos seus objectivos principais, designadamente ao teste das fontes documentais disponíveis, nomeadamente, facultando, num espaço comum de fácil construção, a interacção entre investigadores e técnicos dos mundos virtuais, na aplicação dos resultados da pesquisa à recriação de objectos e realidades históricas, a interacção entre investigadores e utilizadores em geral ao disponibilizar directamente conteúdos inovadores com finalidades educativas ou lúdicas, e a imersão ²⁵ dos utilizadores na realidade virtual, o que proporciona a aquisição de conhecimentos através da experiência individual e / ou interacção social. O destinatário deixa de ser uma entidade passiva, um simples leitor ou espectador, tornando-se um viajante, um explorador, que se encontra num espaço latente de informação audiovisual (Fig. 14). Em síntese, permite testar um longo percurso de investigação em história da cidade numa recriação / representação tridimensional interactiva e imersiva, constituindo-se assim como um laboratório de aplicação da linguagem virtual à pesquisa histórica, o que potencia e alarga a sua capacidade de produzir e transmitir conhecimento. Mas não só. A oportunidade do debate, o acesso directo dos utilizadores às actualizações, o cuidado rigoroso de usar o termo recriação e não reconstituição indicam que

estamos perante uma proposta, legitimada e consolidada na mais actual investigação da história da cidade de Lisboa, mas que não será certamente a única. Não estamos a trabalhar com ciências exactas e irrefutáveis, há sempre a possibilidade de visões alternativas ²⁶. A aplicação da tecnologia dos mundos virtuais ao conhecimento do passado das cidades é uma metodologia inovadora, mas também, devemos sublinhar, complementar, não substituí a investigação de índole histórica.

Conclusão



Fig. 12 - Paço da Ribeira. Modelação Second Life®, versão Open Simulator (2012)



Fig. 13 - Paço da Ribeira - Rua da Capela. Modelação Second Life® versão Open Simulator (2012)



Fig. 14 - Praça da Patriarcal. Modelação Second Life® versão Open Simulator (2012) com avatar de utilizador (2012)

Cidade e Espectáculo: uma visão da Lisboa Pré-Terramoto é um projecto que, partindo da recriação de Lisboa antes do Terramoto de 1755, abrange todo o ciclo do conhecimento, desde a investigação das fontes primárias até à análise crítica e discussão dos resultados dessa pesquisa, produzindo, a partir daí, um corpo de informação que podendo ser recriado virtualmente e em tempo útil, estabelece um acesso directo do estado mais actual dessa investigação à divulgação e aquisição desse conhecimento. Este ciclo tem um impacto significativo tanto ao nível científico, como ao didáctico e lúdico: favorece a coordenação dos investigadores na verificação das hipóteses históricas, possibilitando ainda a actualização permanente e em tempo real do objecto de estudo; permite a imersão do visitante no ambiente virtual, potenciando as vertentes educativa e lúdica e proporciona ainda um entendimento da cidade enquanto *urbe* e *civitas*, designadamente quando coloca o utilizador visitante em interacção com as actividades sociais, políticas e religiosas da Lisboa Setecentista, como a procissão de *Corpus Christi*. Obter-se-á pela primeira vez uma visão global da Lisboa desaparecida em 1755, cumprindo-se uma das principais preocupações da arqueologia virtual, a apresentação das edificações recriadas nos respectivos contextos, e não isoladamente²⁷. Também se fomentará, a nível nacional e internacional, o debate científico e a partilha de fontes documentais sobre a cidade de Lisboa e a História Urbana, e divulgar-se-á internacionalmente a história e o património desta cidade.