

A R Q U I T E C T U R A

V I R T U A L

emanuel

dimas

de

melo

pimenta

1

9

9

3

título: ARQUITECTURA VIRTUAL
autor: Emanuel Dimas de Melo Pimenta
ano: 1993

Arquitectura, estética
editor: ASA Art and Technology UK Limited
© Emanuel Dimas de Melo Pimenta
© ASA Art and Technology

www.asa-art.com
www.emanuelpimenta.net

Todos os direitos reservados. Nenhum texto, fragmento de texto, imagem ou parte desta publicação poderá ser utilizada com objectivos comerciais ou em relação a qualquer uso comercial, mesmo indirectamente, por quaisquer meios, electrónicos ou mecânicos, incluindo fotocópia, qualquer tipo de impressão, gravação ou outra forma de armazenamento de informação, sem autorização prévia por escrito do editor. No caso do uso ser permitido, o nome do autor deverá ser sempre incluído.

Nos últimos anos muitas pessoas vêm comentando sobre novas tecnologias. Novos conceitos relacionados a novas tecnologias, tais como *realidade virtual, ciberespaço, fractais, atractores estranhos, tempo real* e assim por diante.

Poucas pessoas notam, todavia, que estão a lidar com tecnologias *invisíveis*.

Praticamente todas as tecnologias desenvolvidas após a Segunda Grande Guerra se desenvolveram no sentido da *invisibilidade*.

Tornam-se tecnologias de outras tecnologias – em última instância, tecnologias de informação.

A arquitectura opera aquilo que é vulgarmente chamado de *lugar*.

No século XIX, um antropólogo Americano ouviu de um índio a afirmação que *todo o ser vivo tem o seu lugar sagrado*.

Qual será nosso *lugar* num um planeta superpopuloso, em hipercomunicação, e que está fortemente interconectado por satélites?

Grande parte das imagens e dos sons que ouvimos no dia a dia não estão no *lugar* onde estamos, mas sim em diferentes lugares da Terra.

Simultaneamente.

A computação gráfica projectou o espaço sideral dentro do ser humano.

Basta experimentar.

O olho parado não vê.

A percepção da forma está directamente relacionada ao processo de rastreamento ocular. Movimentamos centenas de vezes por minuto os nossos olhos, sem nos darmos conta de que tal acontece.

Movimentos involuntários, tal como respiramos.

A tela da televisão substituiu o trabalho de varredura que era exclusivamente feito pelo olho. A televisão *se movimenta* pelo olho.

O resto, desaparece.

Por isso, a televisão é tão hipnótica.

Quando se assiste televisão, *assiste-se* de facto. Mas passiva e friamente – pois a imagem televisiva é fria.

O Projecto Apolo, que levou o ser humano à Lua, foi originalmente concebido de forma a assumir a cápsula com astronautas na ponta de um míssil balístico militar.

Assim nasceu a ideia de cápsula habitável – na ponta de um míssil.

A *realidade virtual* conheceu o seu início dentro das cabinas de simulação de voo destinadas a treinamento de guerra.

Outro início da *realidade virtual*, esteve na criação de programas para computadores, de carácter militar, destinados à modelação de novos aviões e mísseis.

Sem o surgimento dos micro-computadores individuais e pessoais, tudo seria radicalmente diferente.

Ninguém usa *computadores colectivos*.

A computação gráfica aplicada à arquitectura transforma a mão na sequência directa do sistema nervoso central através do *mouse*.

O olho permanece fixo, totalmente absorvido pela visão central, que simula operações da visão periférica.

A queda do império romano, em muito devida ao fim da importação de papiro do Egipto, especialmente através de Alexandria, produziu uma forte intensificação da visão central. Foi um primeiro passo para uma retomada da audição com a função de principal faculdade sensorial da cultura medieval.

O uso da terra, na construção de edifícios, voltou a dar lugar à pedra – que é um interconector temporal mais eficiente.

Os compartimentos se tornaram *fechados*, tomando o meio anterior como *conteúdo*.

Não é possível imaginar os edifícios do Renascimento sem a existência do compasso: esse instrumento representou a uniformidade máxima de pontos num circuito fechado.

A imprensa de tipos móveis metálicos de Gutenberg representou a uniformidade máxima relacionada à informação fonética.

O surgimento da computação gráfica é algo tão importante para a arquitectura como o do compasso.

A concepção de uma realidade dualista, criada pelas tecnologias visuais, estabelecida no binómio interior-exterior, deu lugar à concepção de uma realidade fortemente interactiva.

Após alguns meses de uso mais frequente, o operador de computadores gráficos trabalhando com arquitectura se *transfere* para uma outra *realidade*. Uma *realidade* onde se pode trocar facilmente as *lentes objectivas* do olho, transformando-o rapidamente de uma *teleobjectiva* à uma *grande angular*.

Uma *realidade* onde se pode instantaneamente transformar materiais e luzes.

Tudo muito de forma muito flexível.

Uma *realidade* onde se pode caminhar e voar, livre das forças de gravidade, envolvido apenas em *campos gravitacionais sensoriais*, e observar tudo operando em diferentes escalas.

Diminuindo e aumentando.

Somos *viciados* em *ver* o mundo a uma altura restrita de cerca de um metro e sessenta a partir da cota do piso.

Essa é a altura média dos nossos olhos.

Essa é a base da nossa cultura literária.

Tornamo-nos todos relativamente uniformes e padronizados.

A concepção dualista do mundo, típica da cultura visual e literária, produziu a imagem de um cérebro dividido em dois departamentos estanques e fortemente especializados.

Dois hemisférios com habilidades diferentes e opostas.

Dois pólos contrários. Uma operação por oxímoros, tal como Janus, o formidável deus de Roma Antiga.

O disparo de uma bala contra o presidente Americano Ronald Reagan, alguns anos atrás, atingiu a cabeça de um dos seus guarda-costas, destruindo parte do seu cérebro e parte da memória. Mas, após algum tempo, boa parte da memória perdida voltou a ser misteriosamente resgatada, naturalmente sem a parte destruída do cérebro. Isso mostrou que a nova imagem do cérebro também é de natureza hologrâmica.

Gerald Edelman, prémio Nobel de imunologia em 1974, propôs, na década de 1980, um modelo segundo o qual a formação especializada de conjuntos neuronais não acontece por *instrução* mas sim pelas vias da selecção e do acaso.

O modelo de Edelman apresenta o ser humano como um sistema dinâmico.

Essa ideia modificará totalmente o que ainda hoje se entende por *educação*.

O que, até então, foi convencionado por um *tipo* normalizado de pressão organizacional de informação, dentro de um sistema fortemente especializado, tenderá a se transformar em bombardeamento total, sob baixa pressão, e baixo poder.

Cada cérebro *procurará*, então, naturalmente, a sua melhor organização.

Economia total.

O grande problema de *marketing* hoje em dia, é que o ser humano linear e previsível da cultura mecânica e literária, deu lugar ao ser humano turbulento e criativo dos sistemas computadorizados.

Assim, tudo se transforma num poderoso *jogo*, para o qual todas as partes são as mais importantes.

Arquitectura é, certamente, o sistema mais avançado a nível trans-sensorial desse *jogo*.

A formação de constelações de disparos eléctricos no cérebro, é *formada* pela pressão sensorial, através de um processamento de selecção e acaso.

Assim, tais constelações não são o *reflexo* do que está *do lado de fora*, mas sim uma dinâmica parte integrante de um *todo*.

Alterando uma parte desse todo, altera-se o conjunto total.

Um exemplo dessas alterações é o uso de drogas, que desequilibram a combinação sensorial, intensificando alguns sentidos, rebaixando outros.

Muito do que é classificado, até aos nossos dias, como loucura, nada mais é que um forte desequilíbrio sensorial.

Operar arquitectura significa operar directamente todos os sentidos, provocando uma mutação no seu conjunto total.

Transportando-nos para outra *realidade*, livre dos nossos estreitos limites sensoriais, alteramos a nossa forma de abordar o mundo.

Alteramos nossa maneira de pensar.