

P L A N E T A
V I R T U A L
emanuel dimas de melo pimenta
1 9 9 4

também conferência em
Multimedia Expo 94
Sony-Autodesk
Lisboa, Portugal 1994
Planeta Virtual
Emanuel Dimas de Melo Pimenta

título: PLANETA VIRTUAL
autor: Emanuel Dimas de Melo Pimenta
ano: 1994

Arquiitectura, urbanismo, ciberespaço, 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.

Sou arquitecto, urbanista, *designer* e compositor de música experimental.

Estou aqui como alguém que desde sempre acreditou que a cada passo do conhecimento, sabe-se apenas e mais seguramente que nada se sabe; tal como Sócrates o afirmou há cerca de dois mil e quatrocentos anos.

Creio que não haveria melhor síntese para o universo de informação inaugurado pelos sistemas digitais.

Assim, eu não tenho aqui qualquer pretensão além de procurar sempre estar a aprender: estendendo a ideia de aprendizado, até há pouco restrita à especialização universitária, à curta duração de uma vida.

Esta breve intervenção aparentemente pouco dirá das tecnologias avançadas de representação gráfica em três dimensões.

Apenas aparentemente.

Cada um de nós é um profissional profundamente envolvido com tecnologias desse tipo e eu vou procurar, ainda que superficialmente, *desenhar* algumas relações que considero de especial importância para que o uso dessa tecnologia não represente uma *primitivização* da própria arquitectura, do urbanismo, do *design* ou mesmo da música.

A história da arquitectura e do urbanismo certamente são os exemplos mais flagrantes de intensificação de alguns sentidos em detrimento de outros ao longo dos tempos.

O espaço dos edifícios Românicos, mesmo aqueles anteriores, do período páleo Cristão, eram organizados em compartimentos especializados e relativamente independentes, denunciando o uso intensivo da visão central – sensível à cor e à textura - numa quase substituição da visão periférica – sensível à luz e ao movimento.

Com o Gótico, vimos acontecer uma inversão no uso de tais sentidos. O Gótico transforma os seus espaços em complexos singulares, para os quais a iluminação e a velocidade são componentes primeiros.

Roma Antiga inaugurou, com o uso intensificado e completo da visão, através da importação massiva de papiro vindo de Alexandria, a noção da especialização espacial – elaborando aquilo que poderíamos nomear como os primórdios do *funcionalismo* – e uma espécie de *kitsch* – na arte da indústria copista.

Roma foi o clímax de um processo de identificação sensorial que já havia produzido notáveis resultados na Antiga Grécia, quando poesia e música foram separadas pela primeira vez.

O Renascimento não foi a busca *intencional* de se retomar o mundo antigo, como normalmente se supõe.

Foi antes um produto da importação de papel da China e da invenção da imprensa de Gutenberg.

Aí, descolorimos os edifícios – antes cheios de cor – através de um processo relativamente complexo a que chamamos tecnicamente de *ilusão da contiguidade*, ou *predicação*. *Descolorimos* pelo excesso de luz, ou excesso de cor.

O olho caracterizou praticamente todo o período Moderno, num crescendo que culminou com Hiroshima e Nagasaki em 1945.

1945 representa algumas mutações de grande importância para o nosso planeta: a primeira vez que se exercita na prática um método capaz de destruir eficaz e imediatamente toda a Humanidade; a formação de grupos multidisciplinares para grande esforços colectivos, como o Projecto Manhattan; o lançamento de uma nova ideia de indivíduo, a criação do ENIAC – o primeiro computador inteiramente electrónico; a criação dos suportes para as viagens espaciais e a inauguração de invenções sem as quais não teria sido possível a

existência daquilo a que chamamos de *realidade virtual e ciberespaço*—o conceito de mutação viral, a holografia, a televisão, a cibernética, a electrodinâmica quântica, o relógio atómico, a máquina de Turing, os voos supersónicos, a teoria da superconductividade, o código genético, os *robots*, a fotocópia, o laser, os circuitos integrados, os micro-chips, os relógios electrónicos, os satélites de comunicação, as fibras ópticas, as calculadoras de bolso, os discos a laser, os atratores estranhos e a Teoria da Catástrofe entre outros.

Reparem que, na maior parte das vezes, tratam-se de algo a que poderíamos chamar *invenções de informação*.

Reparem que hoje, pela primeira vez na História da Humanidade, tratamos em um mesmo contexto factos aparentemente separados por milhares de anos.

Actualmente, nos Estados Unidos, existem cerca de duzentos milhões de aparelhos de televisão em funcionamento diário, mais de quinhentos milhões de aparelhos de rádio, quase cento e cinquenta milhões de aparelhos telefónicos e cerca de sessenta e cinco mil jornais diários.

Em Tóquio, um jornal diário tem uma tiragem de quatro milhões de exemplares.

O olho parado não vê.

A percepção da forma está directamente relacionada ao processo de

rastreamento ocular – que acontece em uma frequência de cerca de sete a dez imperceptíveis movimentos por segundo.

O trabalho de varredura produzido pelo tubo catódico da televisão, ou pelo monitor do computador, substitui a operação ocular.

Assim, diante de um computador, cujos comandos estão concentrados no *mouse*, o olho é praticamente absorvido pela tela, substituindo nossa realidade habitual por outra, virtual.

Ocorre que o factor *luz emitida*, associado ao vigoroso trabalho de varredura, provoca uma *massagem* na retina, alterando a condição primeira da visão e instaurando uma ligação *inter-sensorial* – produzindo assim aquilo que chamamos de *trans-sensorialidade*.

Essa transformação na paleta dos nossos sentidos produz, uma vez mais, uma poderosa metamorfose em tudo aquilo que elaboramos.

Somos lançados numa mutação provavelmente tão profunda quanto o foi o Neolítico.

Assim, a organização do gabinete de arquitectura é profundamente alterada; o *project manager* deixa de existir e o *design de trabalho* assume uma nova *ordem*; a iconologia é totalmente alterada, condenando ao desaparecimento praticamente tudo o que se configurou como movimento académico das últimas décadas tal como o pós-modernismo, por exemplo; tudo

se torna *económico*, no seu mais profundo sentido: o sentido da *implicidade*.

A computação gráfica aplicada à arquitectura representou, nos seus primórdios, uma directa tradução bidimensional do uso do estirador (*prancheta*).

Todavia, a verdadeira revolução está em se utilizar tais recursos para *pensar* o espaço em quatro dimensões – sempre que possível em *tempo real*.

Nossos *inputs* sensoriais implicam um especializado *design* de conexões sinápticas, a que chamamos *mentalidade*.

Aquilo que representamos nada mais é que a projecção de tais *patterns* *sinápticos*.

Assim, operamos *loops* sensoriais em constante mutação.

Quando elaboramos um espaço através da experiência virtual, incorporamos a esse espaço uma nova lógica. Introduzimos uma nova componente de mentalidade, não arbitrariamente através de leis ou pressões comportamentais, mas sim através do trabalho lúdico dos sentidos.

Assim, abrimos os olhos para um mundo superpopuloso, cujos abismos e contornos civilizatórios não estão mais separados por quilómetros de distância ou *protegidos* na periferia das nossas cidades, mas fazem parte das nossas preocupações quotidianas – estão em nossos olhos quando olhamos os nossos filhos.