

R

E

A

L

V

I

R

T

U

A

L

emanuel

dimas

de

melo

pimenta

1

9

9

6

também conferência em
Centro Cultural Belém
Exposição Arquitectura Virtual
Lisboa, Portugal, 1996
Real Virtual
Emanuel Dimas de Melo Pimenta

título: REAL VIRTUAL
autor: Emanuel Dimas de Melo Pimenta
ano: 1996

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.

Como se tratássemos de um evidente paradoxo, a expressão *realidade virtual* quase sempre acaba por produzir uma amplo leque de polémica.

O primeiro conflito parece emergir dos significados das palavras *realidade* e *virtual*.

Curiosamente, ambas foram cunhadas em pleno medievo.

A primeira, elaborada à partir do Latim *res*, que significava simplesmente *coisa*, como em *res publica*, apresenta-se intrigante se considerarmos o facto de termos percorrido antes milhares de anos sem a sua existência.

A segunda, surgida a partir do Indo Europeu **wiros*, que dizia do ímpeto masculino, da energia guerreira, do fazer – e que nos remete ao princípio de *Shiva* ou ainda à partícula *Yin* no Tao.

Virtus é, assim, potencialidade, geração – algo que ainda não existe no plano material – como quando temos uma ideia ou quando desejamos algo.

Por essa via, surgiu também a palavra *virilidade*.

Não apenas, **wiros* gerou a palavra inglesa *world: mundo!*

Uma segunda grande questão está relacionada àquilo que referimos – tratamos afinal do ciberespaço ou de simulações em computadores?

Ciberespaço, palavra *mágica* criada pelo escritor de ficção William Gibson em *Neuromancer*, publicado na década de 1980, designa as relações humanas transformadas por sistemas de telecomunicação em *tempo real* e estabelece um universo próprio, paralelo.

Imagine, por exemplo, o quanto as nossas refeições quotidianas mudaram nos últimos anos. Actualmente, os alimentos viajam a grandes velocidades, são conservados a baixas temperaturas e a organização disso tudo é feita instantaneamente, através do telefone, do telefax ou da Internet.

Isto é, mudamos radicalmente o nosso *design* de alimentação. *Armadihamos* a própria natureza e as suas estações climáticas.

Ao nível físico, transportamos partes de organismos e plasma para transplante ou transfusões a distâncias impensáveis há algumas décadas.

Culturalmente, organizamos um formidável *auto bombardeamento informacional* com notícias, eventos, obras de arte, livros, revistas, jornais – ideias vindas de todos os cantos – produzindo um novo *design* daquilo a que chamávamos de *ethos*, desencadeando uma *transética*.

Misturamo-nos enérgica, veloz e intensamente.

Face a uma tal *mistura*, de natureza dinâmica, tudo é plena potencialidade – tudo passa a ser *virtualidade*.

O mesmo acontece com as relações pessoais. Podemos, pela primeira vez em todo o percurso das mais diversas civilizações, estabelecer amizades a gigantescas distâncias, através de *emails* ou de *chats*. Aqui, o elemento físico e a proximidade geográfica deixaram de estabelecer o padrão das relações humanas.

A nossa paleta de amizades, nosso *design* de *personas* que nos compõe, já não está restrito à nossa vizinhança, à nossa cidade ou ao bairro em que vivemos.

A esta escala de *realidade*, chamo *Realidade Virtual Integral*.

Mas, poderíamos estar a tratar de *simulações* – como aquelas surgidas no sector aeronáutico para o *redesign* das aeronaves de combate, da análise de fluxos de turbulência em trajectórias limite, ou mesmo da simulação de cenários dinâmicos para treinamento operacional dessas mesmas aeronaves.

Daí, surgiram os programas de realidade virtual dedicados à arquitectura, à engenharia e ao *design* – primeiro em duas, logo em três dimensões e, enfim, quadridimensionais com o *tempo real*. À esta escala, chamo *Realidade Virtual Sintética*.

Todas essas questões implicam em uma rede complexa, que nos ajuda a compreender a natureza da *Arquitectura Virtual* – que está na fusão das duas *realidades*.

Através desse universo *não linear*, que nos traz à mente a imagem de nuvens e campos gravitacionais, compreendemos a realidade das megacidades do final do milénio – para muito além do original conceito de *urbis*.

Todas as tradições se tornam a nossa herança cultural pessoal, do Egipto Antigo ao Japão, de Fernando Pessoa a Safo.

Mas não há homogeneização – como pretendia Stanley Kubrick em *2001* ou Tarkovisky em *Solaris*.

O signo primeiro da revolução virtual é o da diversidade.

Vindos dos mais diversos lugares, sem se conhecerem uns aos outros, cada um dos arquitectos dessa nova geração revela um fio condutor comum, uma postura coerente face à mutação do futuro.

