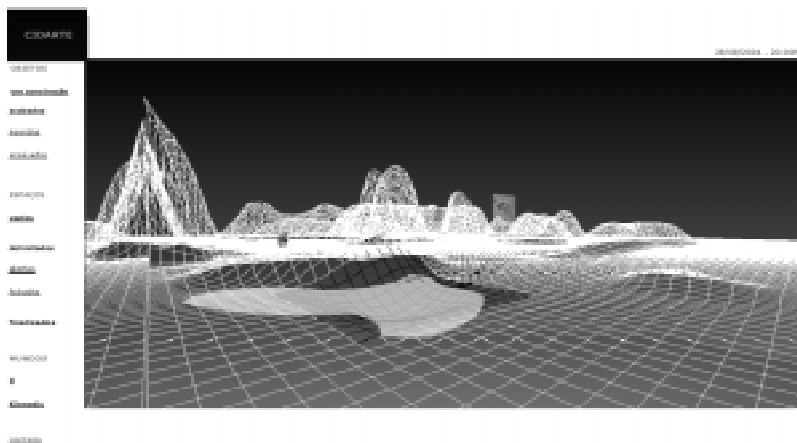


CIDADE ARTE: UM PROJETO VIRTUAL-DIGITAL



Fabiana Mabel

Universidade de Brasília - UnB

fabianamabel@ig.com.br

Abstract

"Art city" is focus in analyzing the traditional process of urban plan - using the highest technology - to propose an urban plan of the occupation in the real and virtual space. The timing and space has transformed during this new way of representation. Allow the exposition of the elements in differents years and cultures , the change of objects and process, to receive and transmit information. Doesn't represent a specific place; the elaboration depend the way we realize and how we deal with the propping and inside the struture of navegation

Planejar uma cidade não significa olhar somente o hoje, é preciso rever o passado, entender o presente para projetar o futuro. O mundo está constantemente sendo modificado pelas transformações na ordem social, política ou econômica. Atualmente estamos vivendo ou começando a experimentar a chamada tecnocracia. Um tipo de organização onde a tecnologia tem um poder muito grande de penetração e de influência, servindo como mola mestra para a organização social. É preciso entender sua lógica para melhor usá-la e não para sermos usado por ela.

A conscientização da importância da qualidade físico-espacial nas cidades é algo que precisa ser disseminado. Propor um olhar não como arquiteto ou urbanista simplesmente, mas fazer com que toda a sociedade, pois é para ela que se projeta, participe do processo de planejamento como pessoas perceptivas, é algo que se vem buscando nas últimas décadas pelas políticas

urbanas.

Não é raro encontrar incompatibilidade entre os planos urbanísticos e os interesses das populações diretamente atingidas. Segundo MOORE (DEL RIO, 1990), o projeto deve responder a três grupos básico de satisfação do usuário: visual, funcional e comportamental. Além disso, os fatores tempo e movimento são preponderantes na percepção do espaço e da forma, pois a percepção está sujeita a certas leis de conformação, como de proximidade, de semelhança, de coesão, de pregnância, que dependem dos conceitos "gestálticos" estáticos e dinâmicos que estão ligados à seqüência de movimento e o seu tempo de percepção. "

Para fazermos valer a liberdade de escolha do indivíduo e permitir sua melhor adaptação ao ambiente em que vive é necessário avaliarmos o papel da cidade dentro do universo sociedade, nesta avaliação encontraremos diferentes ti-

pos de planejamento urbano, que por sua vez deram origem a vários estilos arquitetônicos. Cada um desses planejamentos surgiu da necessidade de adaptar o homem a sociedade em que vive (ou como dizem alguns antropólogos: o homem não se adapta ao ambiente mas adapta o ambiente a si), de abrigá-lo e de criar condições favoráveis de proteção. Nesse sentido, projeto vira sinônimo de prevenção, como expunha Argan.

A inserção das novas tecnologias nas cidades

Nas últimas décadas a nossa sociedade vem passando por várias transformações. O surgimento da Internet, rede mundial de computadores, que acaba por derrubar barreiras físicas e espaciais de comunicação, junto com o advento da realidade virtual, irão compor o que chamaremos ciberespaço, um espaço multifuncional, sem limites, composto de símbolos, representação do real, onde tempo e espaço não são

essenciais. Além disso, ele é um sistema de comunicação em rede, um espaço de intercâmbio de informações, que funciona gerenciando os processos, procedimentos e ações de natureza multifocal, ou seja, um sistema de múltiplos centros e múltiplas falas.

Por certo quando Freud mencionou a capacidade que o homem tem de tentar recriar o mundo apagando seus aspectos mais insuportáveis ou simplesmente substituindo-os por outros diretamente ligados a seus desejos, ele não imaginava a possibilidade de tornar o pensamento em algo palpável, de dar-lhe forma e fazer-lhe sair do inconsciente e chegar a uma imagem representativa. Nesse sentido, no ciberespaço, por meio da realidade virtual encontramos essa possibilidade de tornar as imagens mentais, palpáveis. "Vivemos hoje a época da comunicação planetária, fortemente marcada por uma interação com as informações ("bits"), cujo ápice é a realidade virtual." (LEMOS, 2000).

Dependendo do grau de simulação e interação nos mundos virtuais, podemos senti-los como verdadeiros e possivelmente projetar o mundo de amanhã, hoje. Certamente é uma solução bastante agradável pensarmos o futuro e analisarmos suas condições. Mas se por um lado este tipo de realidade pode substituir perfeitamente o real e trazer benefícios, por outro, pode ser nociva. Segundo Philippe Quéau, o perigo está em servir de fuga do real substituindo-o totalmente, tornar-se uma espécie de alucinógeno.

Todo real é virtual, pois os processos cognitivos e subjetivos, permitem vermos o que queremos vê e não o que nos é apresentado, ou seja, cada indivíduo tem uma visão do mundo. A realidade virtual apenas traz a interação entre os modelos computacionais e os modelos cognitivos através de um conjunto de tecnologias. Onde as imagens têm grande importância, o desafio é criar imagens que possam fazer a ligação entre o interior e exterior e que tenham força representativa que permitam estabelecer uma

credibilidade, mantendo sua função estética.

A web abre novas possibilidades, para seus usuários, permitindo que estes, sejam receptores e geradores não somente de informação mas permite a interlocução. O conteúdo que circula pela rede pode ser manipulado até chegar a uma forma ideal, permitindo a interação de diversas pessoas, de diversos lugares. Possibilita ainda a construção de forma híbrida, com parceiros desconhecidos e distantes, onde o produto final possui uma interdependência de autoria.

Vive-se assim em uma sociedade que continuamente convive e incorpora a ubiqüidade pretendida pelos dispositivos que mediam a comunicação, capazes de tornar todo indivíduo presente e acessível a qualquer outro, mesmo que distantes fisicamente. As pessoas, com suas características perceptivas e comportamentais, vêm sendo transformadas individual e coletivamente pela maneira como se utiliza e apropriam da tecnologia e como esta, em cada momento de sua história, tende a aglutinar os sentidos de seus usuários em uma nova relação. (PARAGUAI, 1999).

No ciberespaço, atualmente, por meio da técnica da realidade virtual, podemos criar mundos 3D com diversas características. Por certo, grande parte desses mundos nos causará estranhezas e inquietudes, mas existirão aqueles que nos mostrarão a realidade e outros como ela poderia ser. "Serão esses mundos, então, um remodelamento delirante da realidade, uma saída para a frustração que a sociedade nos impõe?" (BURGOS, 2000).

Podemos dizer, assim como Mark Taylor, que a cidade do futuro será uma cidade simulada, uma cidade de imagens sintetizadas, de animações onde tudo funciona. Por outro lado, podemos dizer também, que "...a simulação não é apenas mais uma ferramenta de representação de arquitetura, mas sim uma maneira de recriá-la" (QUÉAU, apud DUARTE, 1999).

O ambiente virtual-digital é um espaço totalmente construído pelo homem, através das linguagens numéricas, "em cada cidade existe uma cidade virtual, uma sombra digital urbana. É precisamente esse espaço virtual eletrônico das cidades onde viagens imaginárias são possíveis, que têm tornado real o espaço urbano" (WEIBEL, apud DUARTE, 1999).

As novas tecnologias de comunicação, além de ampliar os limites de criação, possibilitaram novas formas de interação social. Ampliam o acesso à informação e comunicação, tornam os processos mais abertos, socializam as possibilidades de ação social. Redefine relações sociais, as trocas sociais são mediatizadas pelos processos digitais. É importante pensar nas novas formas de interação social e suas formas de representação no mundo virtual. Redefinir a relação de circulação e troca entre indivíduos e comunidades, analisar seus efeitos sobre a sociedade, e procurar entender seu processo constitutivo, observando as transformações que se realizam nas diferentes esferas da vida social. Olhar o ciberespaço, ou o mundo virtual, como uma nova forma de constituição do social.

Nesse sentido, "...a cada dia são reinventados novos processos e procedimentos que transformam profundamente a vida em sociedade, sendo necessário estar atento às transformações dadas na ordem social, que estão vindo para valorizar a inteligência comunicativa..." (EGLER, 2000).

Os conceitos discutidos anteriormente, são utilizados para implantar o projeto Cidade Arte, cuja proposta está relacionada à criação de uma cidade virtual que represente a cidade real, ou seja, uma construção digital que possibilite uma melhor percepção da cidade real, a partir de técnicas de digitalização, modelagem espacial e arte digital.

A construção desta cidade é material em sua essência, mas não em sua existência. A cidade arte representa a cidade real, mas não é uma cópia da cidade real. Neste novo lugar não temos

mais que ficar presos às convenções da física, química, biologia ou qualquer outra ciência que possa influir com suas leis e conceitos. Este ambiente é livre e desprovido de concepções formais. Os usuários dessa cidade poderão se apropriar de sua complexidade a partir de vários pontos de observação, o que poderá ampliar a percepção do espaço em que vivem.

A noção de percepção e materialização desse novo espaço será totalmente diferente. O usuário vai poder ir além do universo perceptivo, ele vai entrar num mundo participativo, onde a sua ação poderá criar formas, estruturas, texturas e representações que irão se incorporar à cidade. A cidade digital é antes de tudo arte, painel, abrigo, e ao mesmo tempo um lugar com capacidade e possibilidade de criação espacial. A forma de interação pode ser lida através de dois elementos básicos, um primeiro que está associado aos elementos que são propostos pelos interlocutores, como sons, textos, imagens e objetos modelados e um segundo que começa na maneira como se dará a observação da cidade, passando pela escolha de percurso e nas múltiplas opções de inclusão, na cidade de elementos criados pelos usuários.

O desenvolvimento deverá se dar a partir de uma proposição que valorize as relações de interatividade, o usuário deverá percorrer a cidade no sentido de definir o seu objeto de conhecimento.

Não menos importante é a dimensão política dos processos associados às decisões daqueles que participam da criação desta cidade. O trabalho proposto deverá prever espaços de interlocução onde será possível discutir e decidir sobre o desenvolvimento desta cidade. Não se trata de estabelecer formas de dominação, mas de entender que a troca de informações e criatividade pode ser um processo de construção desta cidade. A cidade arte tem como aspecto principal à possibilidade de realizar trocas.

Por que cidade arte? Porque antes de qualquer coisa, este projeto se propõe a

analisar e a demonstrar que a cidade é uma obra de arte em constante alteração de grandes proporções. Por enquanto o melhor sentido de analisar e compreendermos o que esta a nossa volta é com a nossa visão.

“As tecnologias digitais surgiram, então, como a infra-estrutura do ciberespaço, novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também novo mercado da informação e do conhecimento.” (LÉVY, 1999).

As novas tecnologias ampliaram as possibilidades de interação e criaram espaços de troca mais diretos e mais rápidos derrubando as barreiras temporais e espaciais. A cidade precisa ser compreendida, entendida e vivida em todas as suas múltiplas possibilidades de ação e reação.

Será que criando uma cidade virtual abriremos um caminho para uma melhora na cidade real ou pelo contrário estaremos criando uma nova forma de sociedade, cada vez mais fechada em seus lares, mas ao mesmo tempo compartilhando muito mais experiência? Se nos colocarmos ao lado da primeira opção concordamos que os novos meios ou as novas tecnologias não surgiram como substitutas, mas como um acréscimo nas possibilidades dos meios já existentes. Seria uma visão muito pessimista acharmos que num futuro até bem próximo, as pessoas substituam o prazer de ver, caminhar, assistir um por do sol para ficar sentada diante de um computador, onde possam simular tais atitudes. Onde ficariam a naturalidade dos acontecimentos, dos encontros, do falar, do ver, do ouvir e sobretudo do sentir ?

A construção da cidade arte é uma nova concepção de cidade, na qual o fundamental é a projeção das artes desencadeando formas espaciais. Como no passado, fazer da arte a responsável pelo processo evolutivo da coisa ao objeto como propunha Argan. Nos interessa fazer valer a nossa emoção e imaginação para revelar o caminho do conhecimento (SILVA, 1995). “A opção ética, de fato, ainda é possível: depen-

derá de nós dos nossos contemporâneos fazer do futuro um projeto, uma crítica a talvez um confronto de projetos, ou então fazer do futuro um destino e um obscuro destino, ainda que ‘de alto nível tecnológico’.” (ARGAN, 2000)

O importante ainda nessa proposta, é que a cidade arte estará disponibilizando para um grande número de pessoas, a possibilidade de difundir seus trabalhos e interagir com outros, criando dessa maneira, um lugar onde todas as formas de arte sejam possíveis. A cidade arte será um lugar onde novos objetos, fluxos, e ações sociais terão espaço para serem criados e colocados em prática.

Bibliografia

- ARGAN, G. C. Projeto e destino. Ed. Ática, São Paulo, 2000.
- BURGOS, M. de F. B. Comunidades virtuais e avatares: uma remodelagem da realidade?. Anais I Encontro Centro-Oeste ANPAP, Goiânia, 2000.
- DEL RIO, V. Introdução ao desenho urbano. Pini, São Paulo, 1990.
- DUARTE, F. Arquitetura e tecnologia da informação: da revolução industrial a revolução digital. Ed. Da UNICAMP, São Paulo, 1999.
- EGLER, T. Y. C. Espaço e Imagem. Produção e Representação. Anais ENCONTRO ANNUAL DA ASSOCIAÇÃO DOS PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO, Minas Gerais, 2000.
- LEMONS, A. Anjos interativos e retribalização do mundo: sobre interatividade e interfaces digitais. Disponível em: <www.facon.ufba.br>. Acesso em: 21 ago. 2000.
- LÉVY, P. Cibercultura. Ed. 34, 1999.
- LYNCH, K. A imagem da cidade. M Fontes, São Paulo, 1985.
- PARAGUAI, L. As implicações de câmeras de vídeo na rede Internet. 1999. 160 f. Dissertação (mestrado em Multimeios), Unicamp, Campinas.
- SILVA, T. R. F. da. Simulações estereoscópicas interativas. 1995. 180f. Tese. PUC-SP, São Paulo, 1995