

seja, numa representação, a leitura do espaço não contempla ou não apresenta as causas do resultado final.

Admitindo que: a) os arquitetos são mais do que criadores formais, mas desempenham um papel de agenciadores de soluções espaciais nos projetos de arquitetura; b) que estes projetos consistem numa articulação de uma série de questões que não aquelas eminentemente formais como: econômicas, mercadológicas, imobiliárias, históricas, conceituais, ambientais; e c) que muitas destas questões independem de aspectos formais ou geográficos, como apresentados no capítulo anterior, faz-se necessário um tipo de estratégia de apresentação que nos permita visualizar relações, graus de correspondência, sentido e direção das variáveis que, muitas vezes, se sobrepõem em um mesmo espaço físico. Além disso, são comuns em algumas regiões espacialidades urbanas descontínuas e em constante transformação, o que nos impede de assumir um tipo de olhar direcionado apenas aos aspectos morfológicos imediatamente perceptíveis. Ao contrário, devemos tentar lidar com compreensão dos processos que condicionam a formação do território tendo como mediação métodos de visualização capazes de revelar relações.

2.1 AS PARTICULARIDADES DAS MÍDIAS DIGITAIS

Mesmo sofrendo forte influência das mídias mais antigas e, muitas vezes, reproduzindo os resultados de mídias anteriores, as mídias digitais instauram uma outra categoria para a linguagem de apresentação. Primeiramente porque, partindo de uma perspectiva interna às mídias digitais, todo o processo de construção da apresentação é fruto de um tipo de linguagem muito particular: a da tecnologia numérica e suas possibilidades de programação. Depois, porque, numa perspectiva externa, as mídias digitais oferecem novos níveis de interação com o usuário e novas formas de manipulação de seu conteúdo por parte do até então observador.

O século XX acompanhou uma evolução grande no desenvolvimento das mídias a partir de conceitos como automação e instantaneidade na geração das imagens, inauguradas pela fotografia e pelo cinema. Se por um lado a fotografia possibilitou um registro instantâneo da realidade, o cinema utilizou desta instantaneidade para gerar um repertório ou um banco de dados de imagens, que poderiam ser posteriormente editadas e re-apresentadas ao expectador. Segundo

Manovich¹²¹, a “edição ou [também chamada de] montagem, é a tecnologia chave do século XX para a criação de ‘realidades simuladas’”. Estas ‘realidades simuladas’ se referem às imagens de nosso mundo concreto que é rerepresentada pelo cinema tradicional analógico através de edições baseadas no tempo:

O cinema de ficção, como nós o conhecemos, baseia-se em mentir para o observador. Um exemplo perfeito é a construção de um espaço cinematográfico. Os filmes de ficção tradicionais nos transportam para dentro de um espaço – um quarto, uma casa, uma cidade. Normalmente, nenhum destes existe na realidade. O que existe são poucos fragmentos cuidadosamente construídos em estúdio. A partir destes fragmentos desconexos, um filme sintetiza a ilusão de um espaço coerente¹²².

Esse tipo de construção do cinema tradicional denominada montagem reconstruía, além de um espaço cinematográfico, o tempo. Manipulavam a ordem de apresentação de diferentes seqüências de registro da realidade, que eram as tomadas ou *takes*, muitas vezes superpondo-as, outras vezes invertendo a sua ordem, combinando-as de forma a criar uma “nova consciência da existência desse tempo, emergindo em decorrência dos intervalos, daquilo que é cortado, arrancado ao longo do processo”¹²³. Esse processo de montagem consiste, segundo Tarkovski numa “escultura do tempo”, uma vez que “montar consiste em combinar peças maiores e menores, cada uma das quais [...] portadora de um tempo específico”¹²². Portanto, não se trata de enganar o espectador, mas de apresentá-lo a uma outra realidade espaço-temporal simulada através de meios tecnológicos específicos. Apesar de fictícia, possibilita a experiência áudio visual do espectador através de sua “inserção” nesta realidade simulada, e considerá-la mentira empobrece a investigação envolvida por trás desta realidade.

No final do século XX as tecnologias digitais introduziram novos softwares de montagem que não somente incorporam os aspectos temporais mas também aspectos gráficos para a visualização de seqüências de imagens. A organização e combinação destas seqüências pode ser feita de modo

¹²¹ “Editing, or montage, is the key twentieth-century technology for creating fake realities.” MANOVICH. *The language of new media*, 2001, p. 148.

¹²² “Fictional cinema, as we know it, is based upon lying to the viewer. A perfect example is the construction of a cinematic space – a room, a house, a city. Usually, none of these exists in reality. What exists are a few fragments carefully constructed in a studio. Out of these disjointed elements, a film synthesizes the illusion of a coherent space.” MANOVICH. *The language of new media*, 2001, p. 146.

¹²³ TARKOVSKI, Andrei. *Esculpir o tempo*, 1998, p. 141.

mais intuitivo e mais visual, as seqüências podem ser editadas e manipuladas independentemente e em tempo real, além de poderem ser referenciadas a outros elementos gráficos como textos, imagens, janelas e outras seqüências. A esse processo digital de montagem e edição denomina-se composição. Composição é um termo que aglutina mais variações do que a montagem, permite uma liberdade compositiva maior e pelo fato de ser digital, pode ser composta em interfaces que tratam a composição do filme como uma partitura, seqüências independentes facilmente editáveis e modificáveis.

Contudo, o uso desta tecnologia numérica no processo de composição por si só não introduz modificações significativas para a apresentação espacial na arquitetura. É a partir da compreensão das particularidades ainda inexploradas desta tecnologia, de sua estrutura lógica de funcionamento e de suas linhas de programação é que poderemos oferecer caminhos para um método de visualização e análise que explore diferentemente as possibilidades das tecnologias digitais aplicadas à apresentação do espaço na arquitetura. Neste capítulo serão apresentadas investigações relativas aos aspectos teóricos das tecnologias digitais como: a definição do conceito de ‘tecnologias numéricas’, a relação entre as múltiplas definições de interface, virtualidade, simulação, ambiente, apresentando exemplos de aplicações já desenvolvidas por profissionais cuja atenção se volta para a apreensão do espaço urbano em situações complexas. No capítulo seguinte serão analisadas as particularidades das programações dos softwares de autoria multimídia aplicados no desenvolvimento de interfaces gráficas interativas.

2.1.1 A CONSTITUIÇÃO DA APRESENTAÇÃO DIGITAL: DA SIMULAÇÃO À SÍNTESE

Duas propriedades fundamentais para se compreender qual a contribuição das tecnologias digitais para a construção de novos modelos de visualização espacial são a transcodificação cultural e a variabilidade. A transcodificação consiste, segundo Manovich¹²⁴, num processo de reconceituação cultural que implica na substituição de categorias culturais por outras novas derivadas da pragmática dos computadores, ou seja, as maneiras como o computador modela o mundo, representa informações, suas operações básicas tais como: procurar, filtrar, comparar,

¹²⁴ MANOVICH. *The language of new media*, 2002, p. 46.