

### **3 INTERFACES MULTIMÍDIAS: BUSCA NAS RAÍZES NUMÉRICAS**

O computador tem se inserido cada vez mais nos processos de análise e apresentação da arquitetura, proporcionando relações mais dinâmicas entre as informações e oferecendo outras possibilidades de aproximação por parte do usuário. Os softwares de autoria multimídia têm revelado um potencial importante na construção de interfaces nas quais as múltiplas formas de associação de seus conteúdos produzem um ambiente investigativo para a reflexão da arquitetura. As interdependências entre diversos tipos e formatos de informações podem instaurar um comportamento relacional deste conteúdo que tornam visíveis uma série de situações fundamentais para a compreensão da conturbada espacialidade urbana contemporânea presentes em várias regiões como foi apresentado anteriormente.

No entanto, para se conseguir um deslocamento crítico na investigação dos softwares de autoria multimídia é necessário tentar alcançar os meandros das tecnologias digitais, aproximando-se tecnicamente das formas específicas de criação das interfaces: as linhas de programação. Para isso é preciso de um tipo de dedicação que envolve o estudo de uma nova linguagem, extremamente particular, que rege os processos digitais no “interior” do computador, e que pode abrir perspectivas para um diálogo mais apurado e uma crítica mais precisa com relação à produção das interfaces digitais. A linguagem de programação é o lugar que se chega ao se transpor a imagem da tela e dos menus aos quais somos apresentados em nossa relação com a tecnologia numérica, é submergir na superfície epidérmica da interface em direção a algo mais substancial e constituinte mas que não nos é revelado por princípio. A partir deste nível de profundidade é possível indagar com mais propriedade e segurança as potencialidades inerentes à tecnologia numérica que ainda não foram totalmente exploradas no desenvolvimento de interfaces digitais aplicadas à arquitetura e urbanismo. Além disso, teve-se como intenção uma maior autonomia frente às programações pré-definidas presentes nos softwares mais comumente utilizados, dando maior liberdade de operação tanto ao programador quanto ao usuário. Ter acesso às “raízes” de construção das mídias digitais localizadas em sua linguagem específica de programação pode nos permitir esquivar das pré-determinações dos softwares baseados em menus.

As interfaces experimentais e os protótipos desenvolvidos a partir de então tiveram como objeto de estudo o espaço urbano do Vale do Aço, em função de suas particularidades no que diz respeito aos seus processos e à distribuição e organização de suas atividades e usos. Teve-se como referencial o caráter industrial que predomina na região e que responde por grande parte dos processos urbanos que lá ocorrem, revelando um forte atrelamento entre os processos industriais e a organização do território. A crescente evolução das dinâmicas industriais que vêm ocorrendo não somente nesta região, mas em toda a cadeia produtiva mundial, complexifica situações urbanas problemáticas que podem ser percebidas de forma fragmentada no contexto local. No entanto, estas relações se tornam difíceis de serem apreendidas sem mediação uma vez que abarcam processos que ocorrem em escalas muito grandes ou mesmo abstratas. Neste sentido, o olhar direto sobre o território imediato não nos permite apreender a relação entre estas situações urbanas e seus condicionantes. São necessários mecanismo que nos sirvam de mediação como forma a potencializar uma leitura do território enquanto processo, que torne visíveis as relações entre os agentes responsáveis pela conformação do espaço urbano em diversas escalas simultaneamente.

Foram portanto desenvolvidos uma série de esboços de ambientes interativos, explorando graficamente as possibilidades de programação do software Macromedia Director Shockwave, e visando constituir posteriormente protótipos para um Interface Digital do Vale do Aço (IDVA). A IDVA se constituiu de três protótipos a que denominamos IDVA#1, IDVA#2 e IDVA#3, cada uma delas aproximando-se de um tipo de programação específica com resultados particulares. Com a utilização dos softwares de construção de interfaces multimídia tem se mostrado possível desenvolver interfaces gráficas que ofereçam grandes possibilidades de programação aplicada à associação visual dos conteúdos armazenados. Esses tipos de programações permitem que a forma de exibição de um dado específico se modifique em função do critério de análise ou recorte de seleção escolhido pelo usuário. Dessa forma, podem redefinir as propriedades de visualização dos objetos em função de uma ação posta em prática numa determinada ocasião, possibilitando leituras não lineares e estruturalmente flexíveis. Essas funções podem ser executadas a partir dos *scripts*, linhas de programação constitutivas dos softwares de autoria multimídia, responsáveis por agenciar as variações entre tipos de ações, condições e eventos. A

partir de constantes associações entre as informações levantadas na região do Vale do Aço sua posterior manipulação revelou-se possível potencializar visualizações de situações de relação e sintetizar cenários virtuais, ou seja, cenários de possibilidades de correlação entre os condicionantes de produção do espaço nesta região.

Portanto, a capacidade de se compreender e intervir nos processos mais primários de constituição da mídia digital intenciona explorar as condições de possibilidade de sua construção e programação, investigando qual a sua aplicação na visualização de situações relativas aos aspectos de constituição e agenciamento dos espaços urbanos, notadamente o Vale do Aço. Além disso, abertura da mídia à participação ativa do usuário neste processo busca despertar um sentido crítico contínuo e intuitivo, ao longo das constantes atualizações por ele realizadas.

### **3.1 UMA INTERFACE DIGITAL PARA O VALE DO AÇO [ IDVA ]**

#### **3.1.1 INTERFACE DIGITAL DO VALE DO AÇO #01 [ IDVA#01 ]**

##### **3.1.1.1 A apreensão: definição de critérios para um levantamento crítico**

Seguindo uma seqüência de procedimentos para a construção da interface digital interativa parte-se de um primeiro estágio: o da apreensão espacial e levantamentos de dados. A apreensão é um posicionamento investigativo diante da realidade espacial do Vale do Aço, de forma que o seu registro não esteja nunca desvinculado de um olhar crítico. A composição de um banco de dados para os protótipos da IDVA passa necessariamente pelo processo de apreensão de dados relativos ao território, de forma que as informações coletadas compreendam uma amplitude de escalas, que perpassem tanto pelas características locais quanto globais. Não se trata portanto de uma mera coleta de dados, ou de um simples levantamento empírico, mas de uma apreensão questionadora de uma mesma realidade dada a partir de diferentes olhares e posicionamentos estratégicos. É, portanto, fundamental um posicionamento analítico do observador diante do que se pode ler, não pressupondo uma neutralidade *a priori* de seu olhar. Esta postura indaga sobre a própria condição de “observador”, uma vez que uma para apreensão que repouse sobre bases críticas exija uma postura menos passiva e mais “exploratória”.