

permite estar presente no momento de potencialização da apresentação, nos permitindo discutí-la em sua essência de realização.

### **3.1.3 INTERFACE DIGITAL DO VALE DO AÇO #03 [ IDVA#03 ]: A EXPERIÊNCIA DO TEMPO NUMA PAISAGEM INTERATIVA**

Nesta seção buscaremos mostrar como os atributos numéricos da programação LINGO operam as informações relativas à temporalidade dos eventos e quais as formas de estruturação do tempo são possíveis de serem realizadas. Esta terceira interface buscará aprofundar mais nos atributos que envolvem a constituição e a visualização das informações temporais, bem como proporcionar uma experiência de duração da apresentação ao usuário.

Como foi visto na seção anterior, o LINGO se constitui principalmente de *objetos, ações, parâmetros e propriedades*. Todos estes elementos são perpassados por uma ou mais localizações temporais específicas denominadas *sprites*. Numa interface desenvolvida a partir do Macromedia Director, os elementos podem estar presentes em mais de um intervalo de tempo, que por sua vez não obedece a um desenrolar linear. Cada um deles pode ser clonado e apresentado em diferentes circunstâncias de exibição. Além do fato de não ser linear, a temporalidade da interface digital também pode ser clonada como ocorre com os outros elementos, e sua seqüência, ao contrário das interfaces mais comuns como Microsoft Power Point, Adobe After Effects, Quicktime VR, pode ser retemporalizada ao longo da exibição. Ou seja, cada exibição possui um tempo próprio, que é inerente à sua atualização. Ele vai sendo construído à medida da interação com o usuário, podendo oferecer desta forma diversos momentos de produção de um encadeamento crítico por parte dele. A recriação digital do tempo permite que ele seja manipulado, acelerado, congelado, superposto, esticado ou invertido, de forma a produzir um ambiente multitemporal contrariando o que é considerado por alguns autores como Huchet que colocam que: “[m]uitos autores concordam em sublinhar o caráter “u-crônico” da imagem numérica, isto é, sem tempo próprio”<sup>213</sup>. A LINGO considera a temporalidade das interfaces assim como no cinema, através do salto de um *frame* para outro. No entanto sua duração pode ser instável, uma sucessão

---

<sup>213</sup> HUCHET, S. *A nova Górgona – ou o céu do processo*. texto inédito. FABRIS, Anateresa. *Imagem e Pensamento*. São Paulo: EDUSP.

indeterminada de diferentes temporalidades. A facilidade de manipulação do tempo pode ser percebida na citação que consta no manual de operação LINGO:

Normalmente a ‘cabeça de execução’ se move de um ‘*frame*’ para o seguinte à medida que o ‘filme’ é executado. Quando queremos que a ‘linha do tempo’ se mova de maneira não-linear, podemos entrar com o comando ‘*go*’ no ‘*script*’ de um ‘*frame*’ específico. Quando a ‘cabeça de execução’ atinge esse ‘*frame*’ que contém o ‘*script*’, o comando ‘*go*’ irá levar a ‘cabeça de execução’ até sua nova destinação.<sup>214</sup>

Levando em consideração que o *frame* é a unidade mínima de tempo que se espacializa através de uma malha bidimensional na interface do software, percebemos que ele pode receber instruções para provocar alterações no percurso da execução, rompendo com sua inexorabilidade. Desta forma, o tempo digital se configura enquanto uma unidade de localização ou distância entre *frames*, manipulável em termos de sua velocidade, direção e sentido aos quais estão submetidos todos os eventos, fenômenos, relações entre os objetos de uma animação programada. Com relação ao tempo temos que:

Além da simples representação, computadores estão na verdade informando e produzindo novos conceitos de tempo que acabam interferindo em nossa percepção usual do tempo<sup>215</sup>.

Além de modificar a nossa percepção de tempo, a tecnologia digital nos apresenta também novas possibilidades de representar o tempo e de lidar com situações onde o tempo não se apresenta de forma seqüencial e linear. Como foi apresentado anteriormente, é comum nos depararmos com situações urbanas onde existe uma superposição de diferentes temporalidades num mesmo espaço físico, o que pode ser explorado potencialmente como um aspecto a ser apreendido, analisado e apresentado utilizando as tecnologias digitais. Com elas, poderia ser possível estabelecer uma leitura do espaço a partir de um filtro multitemporal, superposto e instantâneo.

---

<sup>214</sup> “When you want the playback head to move in a non-linear way, you can enter a GO command in the script channel of a frame. When the playback head reaches the frame containing the script, the GO command will take the playback head to its new destination” THOMPSON; GOTTLIEB. *Macromedia director Lingo workshop*, 1995, p. 10.

<sup>215</sup> “Beyond the simple ‘representation’, computers are actually ‘informing’ and ‘producing’ new concepts of time that end up interfering with our usual perception of time” CABRAL FILHO. *Formal games and interactive desing*, 1996.

Na IDVA#03, buscou-se desenvolver um processo de apresentação que partisse da decomposição da paisagem local em suas diferentes temporalidades, estas consideradas aqui como parâmetros de discernimento crítico entre as atividades desenvolvidas e os espaços utilizados. Iniciou-se a apreensão na região tomando-se como referencial o eixo rodoviário da BR381, historicamente o articulador de desenvolvimento urbano da região do Vale do Aço. De uma maneira geral, o percurso ao longo da rodovia proporciona a fruição por diversas temporalidades muitas vezes incompatíveis. À medida que se percorre este eixo viário, uma série de cenários diferentes vão rapidamente se sucedendo: viadutos e terminais de carga, galpões industriais, áreas de monocultura, fragmentos de ocupação em encostas, regiões de preservação de mata atlântica e zonas de depósito de rejeitos industriais, clubes, shopping centers e residencial services. Neste eixo, a paisagem é composta por uma série de retalhos que incluem paisagens artificiais, espaços infraestruturais, ocupações em encostas, zonas de rejeito industrial, fragmentos de bairros, áreas de serviço automotivo, empreendimentos comerciais, tornando a nossa experiência visual uma sucessão de cenários confusos e sem relação.

Portanto, o desafio desta interface foi proporcionar ao usuário uma experiência de fruição audiovisual que permitisse a ele registrar cenas deste percurso e associá-las a registros sonoros também relativos às atividades locais, compondo assim uma ‘paisagem relativa’ do seu percurso. Ao usuário foi permitido decompor e recompor a ‘paisagem relativa’ a todo instante, procurando possíveis entendimentos da relação “eixo-viário” x “espaços locais”, instigando um procedimento de pesquisa visual, sonora, que analisa as possibilidades de combinação de cenários e sons diferentes para uma mesma localização.

Na IDVA#03 foram também utilizados ambientes tridimensionais como matrizes operativas sonoras, associando os recursos de colisões à arquivos de áudio, gerando um ambiente de espacialização sonora, ilustrado a seguir:

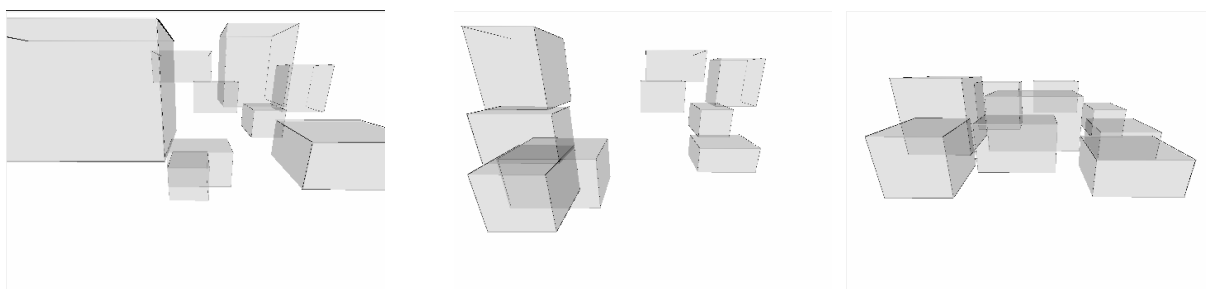


FIGURA 28 - Matrizes operativas sonoras da IDVA#03, geradas a partir da utilização de atributos de colisões associados à formatos MP3. Os modelos tridimensionais foram desenvolvidos em softwares de modelagem e animação como 3DMAX e FormZ.

A experiência visual da IDVA#03 explorou os formatos Quicktime VR, responsáveis por gerar panoramas reativos formados pela fusão de imagens digitais. A sucessão de imagens revelam diversos aspectos locais como: os tipos de serviços prestados, a forma e a disposição dos edifícios, as relações entre espaços de trânsito e de pedestres, as formas de ocupação urbana, as relações sociais construídas, etc. Ao usuário é oferecida a possibilidade de combinar estes itens visualmente e sonoramente, numa tentativa de propor a construção de relações entre elas. Imagina-se que a experiência prática de combinação de imagens quase nunca está dissociada de uma pré-análise ou um pré-julgamento das suas potencialidades de associação, podendo resgatar uma capacidade de encadeamento crítico por parte de quem as manipula. As ‘paisagens relativas’ possibilitam a constituição de diversas composições, como por exemplo as que se apresentam a seguir:



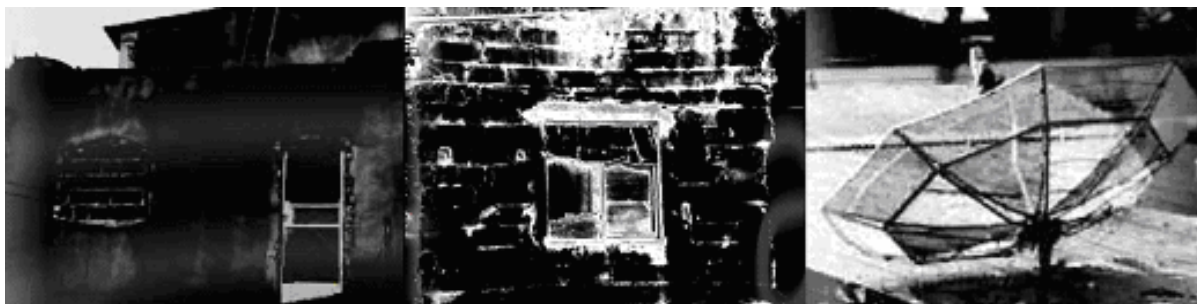


FIGURA 29 - Matriz operativa desenvolvida com Quicktime VR - IDVA#3. Imagens geradas a partir da manipulação dos panoramas reativos no formato Quicktime VR na IDVA#03.

Estas imagens são compostas pela associação de três arquivos de Quicktime VR que permitem, além da troca panorâmica das imagens lateralmente, aproximações e afastamentos para um olhar mais pontual ou mais geral. A estas imagens foram também associados diferentes tipos de sufixos, prefixos e radicais<sup>216</sup>, cabendo ao usuário construir conceitos para que possam definir o espaço em que se encontra a sua navegação. As imagens e os textos se superpõem na interface, de forma que a experiência quase nunca dissocia uns dos outros. O aspecto final da IDVA#03, associando imagens panorâmicas, textos e sons, pode ser exemplificado nas imagens que se seguem:



<sup>216</sup> Os prefixos utilizados foram (trans, hiper, in, a, sub e des), os radicais (esteril, moviment, acabad, arid) sufixos (ado, mento, ismo, ez, ação). Os termos são cunhados a partir da associação destas estruturas gramaticais.



FIGURA 30 - Imagem da constituição possível dos elementos visuais na IDVA#3. Aspecto visual da IDVA#03.

A sucessão de imagens panorâmicas buscou oferecer ao usuário uma experiência de percurso a partir de diferentes velocidades de transição das imagens associadas aos registros sonoros da rodovia. A interface procurou explorar a capacidade de reposicionamento do usuário diante das diferentes realidades que a ele é apresentada, propondo uma experiência temporal múltipla e dinâmica de apreensão. Com relação aos conceitos apresentados na interface, sua visualização fragmentada e independente faz com que a experiência do texto seja como a de uma imagem. Entretanto, na medida em que se combinam prefixos, radicais e sufixos gerando palavras, a interface demanda um outro nível de interpretação da ordem dos significados conceituais, que busca instigar possíveis definições ou reinvenções tais como: *trans\_arid\_ismo*, *des\_acab\_ado*, *hiper\_esteril\_ez*. Considerando que a relação interativa deve oferecer possibilidades de construção de um percurso crítico a partir de interpretações particulares de um conteúdo não-linear, a problematização pode ser potencializada no momento em que o usuário se “esbarra” com aspectos incertos e sem significado imediato. Neste ponto, surgem aberturas para que ele deposite uma bagagem crítica pessoal para elementos que demandem definições.

Portanto, a IDVA#03 buscou explorar uma experiência de inserção do usuário no interior de uma navegação interativa, atribuindo a ele a responsabilidade de gerar definições, criar conceitos e, assim, produzir informações. Admitindo que o computador seja um ambiente de manipulação de dados e que as informações somente se consolidam a partir da interpretação destes dados, as interfaces digitais podem estimular a produção destas informações a partir da problematização da

exibição dos dados. No entanto, a manipulação crítica e a criação destas informações se dá no usuário, no ato de interpretação e crítica. A interface sugere caminhos a serem percorridos, mas eles serão construídos e definidos à medida do envolvimento externo. A noção de percurso busca admitir uma experiência temporal na apresentação gráfica, que possa estabelecer um outro horizonte para a estaticidade da imagem a partir da experiência de duração.