

ENTRE MNEMO E LOCUS: ARQUITETURA DE ESPAÇOS VIRTUAIS, CONSTRUÇÃO DE ESPAÇOS MENTAIS

Dra. Anja Pratschke

Departamento de Arquitetura e Urbanismo, Escola de Engenharia de São Carlos,
Universidade de São Paulo, Brasil.
anjaprat@sc.usp.br

Dr. Edson dos Santos Moreira

Departamento de Ciências de Computação e Matemática Computacional, Instituto de
Ciências Matemáticas e de Computação, Universidade de São Paulo, Brasil.
edson@icmc.sc.usp.br

Trabalho desenvolvido com o apoio financeiro da FAPESP

Palavras-chaves: Realidade Virtual, Design de Interfaces usuário-computador,
Arquitetura, Mnemônica.

*Esse poster apresenta um método de construção arquitetural de interfaces usuário-computador, e por ser mais preciso de espaços virtuais, baseado na sobreposição de diversos modos de pensar o espaço e no uso de estruturas da mnemotécnica. Apresenta-se a maneira de se sobrepor diversos modos de pensar o espaço em **Arquitetura**. Definido como pertencente à mente, o espaço virtual é concebido através de métodos arquitetônicos, acrescidos do uso da **Mnemônica**, que é a arte e a técnica de se desenvolver e fortalecer a memória. O processo de memorização torna-se assim central no processo de construção do contexto virtual. Introduzido através de exemplos na história e de recentes aplicações artísticas em realidade virtual, o poster propõe a inclusão da mnemotécnica para a estruturação espacial arquitetônica no virtual.*

Os atuais desenvolvimentos tecnológicos digitais e suas possibilidades de exploração, baseadas em material visual e de informação, nos permitem rever conceitos e métodos esquecidos, ligados à exploração da nossa mente. Desenvolvidos há tantos séculos, os sistemas espaciais de memorização ganham

atualidade, mas principalmente vêm-se brutalmente potencializados, uma vez que as tecnologias de realidade virtual possibilitam ao usuário uma ilusão de telepresença e imersão até então desconhecidas, convidando-os a uma interação muito mais intensa e complexa do que sonharia o ser humano na época medieval ao admirar as pinturas de Giotto, ou experimentar a espacialidade do teatro de Shakespeare.

O uso de modelos de memorização em aplicações de tecnologia de realidade virtual pode ser comparado à construção da Arquitetura no mundo concreto. Nem toda obra construída pode ser entendida como Arquitetura, assim como nem toda aplicação de tecnologia de realidade virtual pode ser chamada de Realidade Virtual. Em um espaço construído para a mente, passível de ser considerado Arquitetura, sobrepõem-se diversos modos de concepção espacial, enriquecidos e complementados por um melhor entendimento sobre os modos de usar o espaço, pelo estudo do funcionamento da nossa mente, tanto de um ponto de vista científico, quanto baseado na recuperação de estruturas espaciais que se referem a modelos de memorização e arquétipos usados desde sempre.

O uso de estruturas de memorização ‘pelo rigor da atividade do nosso intelecto’

O filósofo Vilém Flusser escreveu que “a nossa imaginação, embora limitada por paredes, [...] é muito elástica e capaz de muita coisa surpreendente. Pode ultrapassar em muito as grades daquilo que chamamos de ‘realidade’, e estabelecer, além, uma multidão de mundos. Esses mundos imaginários serão tão ou mais consistentes do que o mundo da ‘realidade’, desde que a nossa imaginação criadora de mundos seja informada pelo rigor da atividade do nosso intelecto.” [FLUSSER, 1998, p.29] É justamente o rigor em relação ao conteúdo e à forma como esse conteúdo é apresentado, que tem, ultimamente, estado em questão. Como entender e enfrentar imagens e palavras cada vez mais diversificadas, sob riscos de manipulação, sem assegurar-se que sua compreensão e memorização se façam de forma rigorosa, enquanto atividade de nosso intelecto? A recuperação de estruturas de memorização, diagramas ou arquétipos para auxiliar na organização de nossa atividade intelectual será uma forma de impor rigor, estruturando e apoiando diretamente nosso pensamento, nossa escala de valores e nosso comportamento. Descobrir e investigar esses modelos ou arquétipos não significa, segundo Flusser, “render-se a eles, mas, muito pelo contrário, trazê-los à tona do intelecto. Assim intelectualizado, o homem não terá sido aniquilado, nem libertado do seu peso, mas teremos ampliado o território do seu intelecto, e, com isso, o território da atividade mais característica - e, por

quê não dizer, mais nobre - do homem." [FLUSSER,1998, p.34] Indo além, o uso desses modelos e arquétipos como elementos de organização da atividade intelectual podem ser vistos como um modo globalizador, já que eles existem, com variações, em muitas culturas e são compreendidos universalmente.

Ao contrário, criar espacialidades virtuais sem o objetivo do aumento do território do intelecto, seria o mesmo que criar uma imaginação imperfeitamente rigorosa, de certa forma descartável, que acrescentaria pouco ao seu usuário. Isso talvez explique certas críticas que se fazem ao uso da Internet, como a feita, por exemplo, por Virilio, que fala em uma crescente inércia dos usuários frente ao bombardeamento desordenado de informações. [VIRILIO, 1995] Não é à toa que se fala tanto atualmente na importância da criação de conteúdo no meio da hipermídia para justificar o uso de interfaces de comunicação. Claro que é preciso conteúdo para viabilizar-se o uso de qualquer mídia, mas o uso de uma mídia apenas se assegura através de sua compatibilidade com o funcionamento da mente humana.

Referências

- J., BAUDRILLARD, Simulacres et simulations, Paris: Galilée, [1981].
- H., BERGSON, Matière et Mémoire, [1896].
- FLUSSER, V., Ficções Filosóficas, São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, [1998].
- D., HOFFMANN-AXTHELM, Zwischen Erinnern und Vergessen, Colônia: Kunstforum No. 128, Dezembro [1994].
- H., RACHID, In <http://www.arch.columbia.edu/Projects/Studio/Fall97/Rashid/intro.html>
- A., CRABTREE, M., ROUNCFIELD, J., Hughes, Common Methodology, Relatório de Pesquisa, Inglaterra: Lancaster University, [2000].
- W., STRAUSS, In <http://imk.gmd.de/>, [2001].
- P., VIRILIO, Geschwindigkeit und Information, Alarm im Cyberspace, TAZ; contrapress media GmbH, no. 4694, [11.08.1995].
- P., VIRILIO, Virtual reality as a place of action, www.ubikam.com/home.htm.
- F., YATES, Gedächtnis und Erinnerung, Mnemonik von Aristoteles bis Shakespeare, Berlin: Akademie Verlag, [1966].

