



IMERSÃO, ESPAÇO E TELA: CONSIDERAÇÕES SOBRE O HABITAR EM REALIDADES VIRTUAIS

FABIO HENRIQUE SALES NOGUEIRA

ARQUITETO E URBANISTA, MESTRE EM ARQUITETURA E URBANISMO,
PROFESSOR ASSISTENTE I DO CENTRO UNIVERSITÁRIO TIRADENTES –
UNITAL.
FABIOHENRIQUI@GMAIL.COM

Partindo de um entendimento do ato de habitar não somente associado à ocupação do espaço edificado concreto (natural, ou construído), o presente trabalho busca refletir sobre como vem sendo tratado o habitar em espaços desprovidos de materialidade, como é o caso das chamadas “Realidades Virtuais”. Em um primeiro momento, o artigo desenha um breve panorama acerca do desenvolvimento dessa abordagem, em seguida traz como exemplo a análise tida com a experiência na instalação “Swing” e, por fim, pondera sobre as especificidades deste outro modo de conformação do espaço habitado com efeitos para os usuários, os arquitetos e para a própria Arquitetura.

Palavras-chave: realidade virtual; habitar; espaço.

Certamente, um dos traços mais expressivos da humanidade é o gesto de habitar, de ocupar, apossando-se e construindo, junto com o seu entorno, sua existência. Quando se pensa na Arquitetura, a ação de habitar está ligada intimamente com os seus propósitos básicos. Sendo ela também produção humana, respondendo e atuando na construção não só dos espaços, mas das temporalidades, é de se esperar que o ato de ocupar venha assumindo diferentes faces ao longo da história.

Para além da efetivação do habitar nos espaços materiais, habitamos não apenas casas e cidades, mas também, certamente, mundos que criamos em outras esferas, como os ficcionais, no campo da literatura e do cinema, e da nossa livre imaginação. Habitamos também através da memória e na dimensão que se espacializa nos sonhos. Conscientemente ou não já habitamos outras instâncias, emancipadas da necessidade de realização material. No contexto atual, habitamos cada vez mais o campo intangível dos fóruns e redes sociais.

Os espaços habitados na sociedade apresentam-se como instituições que desbravam um lugar para a vida, oferecem um abrigo e um refúgio, comandam os preceitos da domesticidade, ditam as normas da hospitalidade, prescrevem as da hostilidade (TEYSSOT, 2010, p.17).

Dentre os inúmeros desafios contemporâneos para se pensar as questões do habitar, situa-se a contribuição das tecnologias digitais na atualização das categorias espaciais. A instância digital vem colaborando no desmanche do perímetro tangível que demarcava e determinava o conceito de espaço, abrem-se literalmente janelas para outras dimensões da existência, todas elas articuladas à planaridade da tela, mas em muito a superando. Cooperam na construção de

uma ideia de habitar que se afasta da ênfase no espaço construído para que se incorpore as pessoas que o habitam. A própria existência em uma época de fácil contato com o digital, com grande parte da sociedade já participando ativamente em espaços desprovidos de materialidade, como o “Ciberespaço”, rapidamente nos atualiza acerca de suas definições e formatos. Portanto, estamos presenciando um momento em que o digital borra os limites do entendimento do espaço redefinindo os atos de estar e habitar.

Sendo assim, o presente trabalho busca refletir sobre a ação de habitar em espaços outros, intangíveis ou híbridos, ponderando acerca de algumas consequências que recaem não só no usuário do espaço, mas também respingando e atualizando as posturas dos seus agentes e meios.

SOBREPONDO REALIDADES: O REAL E O VIRTUAL

Dentre as diversas respostas que a Arquitetura tem dado aos estímulos e desafios que as tecnologias digitais nos proporcionam, certamente uma das mais instigantes e que, ao mesmo tempo, questiona aspectos importantes da vivência dos usuários no espaço, reside nas abordagens que utilizam o conceito de Realidade Virtual (VR).

De modo geral, podemos defini-la como o ato de imersão em um ambiente que é visualmente imaterial, criado digitalmente, onde o usuário pode experimentá-lo por meio de equipamentos específicos (óculos ou capacetes) ou ainda em ambientes imersivos criados especificamente para esses fins.

Popularmente, o termo “virtual” é empregado enquanto oposição daquilo que conhecemos no mundo real, das coisas,

da concretude. Pierre Lévy (1996), em seu livro “O que é o virtual?”, explica que o real não se opõe ao virtual e explana o conceito de virtual como sendo o “existir em potência”. Como uma característica latente dos seres. Apesar disso, em outra publicação, “Cibercultura”, define a técnica no sentido mais próximo do usualmente conhecido:

A “realidade virtual” é usada, em particular, nos domínios militar, industrial, médico e urbanístico. Nesta abordagem das interfaces o homem é convidado a passar para o outro lado da tela e a interagir de forma sensório-motora com modelos digitais (LÉVY, 2014, p.38)

Oliver Grau, historiador das mídias, por outro lado, nos instiga mais ainda ao expandir o conceito de realidade virtual, extraíndo-o da borda digital e encontrando-o até mesmo na Antiguidade.

O programa estético imersivo inerente à realidade virtual faz parte de uma longa tradição de espaços imagéticos de ilusão, das pinturas murais na Vila dos Mistérios, em Pompeia, ao cinema Imax, passando pela trompe l’oeil e pelos panoramas, entre vários outros. (apud Paraizo, 2016, p.171)

As propostas imersivas em realidade virtual ganharam popularidade especialmente pelo mercado dos jogos de videogame, mas sua utilização pelo campo formal da Arquitetura permanece pouco explorado. (DOKONAL; KNIGHT; DENG, 2016). Pode-se compreender esse fato pois, no contexto de seu surgimento, propor uma experiência de imersão em realidade virtual demandava um espaço físico “concreto”, que ficou conhecido como “Cave” (Cave Automatic virtual environment).

As caves nada mais são do que um espaço

físico onde os planos verticais são compostos por grandes telas, emulando assim, a imersão do usuário “dentro” do espaço veiculado nas superfícies. Sobre as caves, Sueli Braga (2016, p. 52) comenta que:

Os sistemas de projeção devem ser com multiprojetores de alta resolução e capacidade de projeção estérea. A distância da visualização exige que o tamanho do pixel seja muito pequeno para manter a ilusão da realidade. Além disso, a utilização de projeções estereoscópicas aumenta a sensação de imersão, largura, comprimento e profundidade (três dimensões - 3D).

Atualmente, os equipamentos de suporte à imersão, óculos ou capacetes, estão mais acessíveis havendo, inclusive, opções em que o usuário pode utilizar o próprio smartphone como tela. Dispositivos como o “Sony Playstation VR”, “Oculus Rift” ou o “Google Cardboard” estão se popularizando e facilitando o acesso a experimentos que trabalham a noção de “realidade virtual”. Espera-se, portanto, que haja uma maior democratização do acesso à esses aparelhos e que sua utilização vá além do uso artístico ou de lazer, passando a ser testada em outras esferas do contexto cotidiano, ou mesmo na prática projetual de arquitetos.

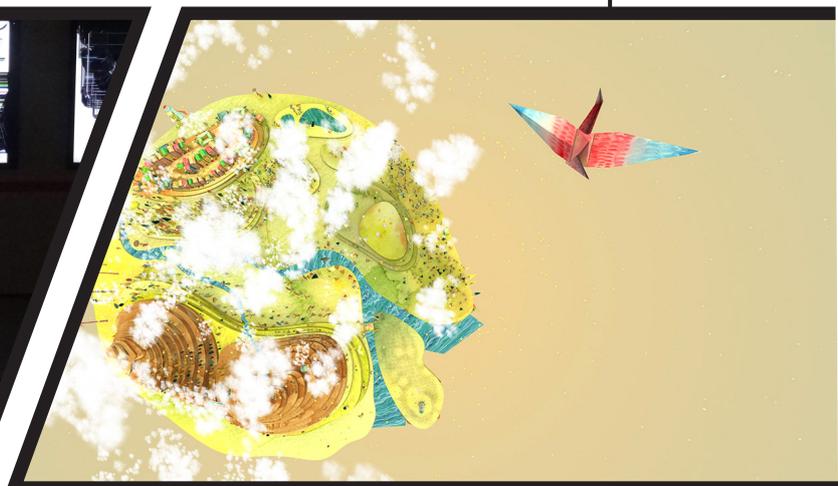
No intuito de problematizar o que significa pensar o habitar frente a abordagens imateriais como essa, suas potencialidades e fragilidades, utilizaremos como referência a imersão realizada em uma experiência em realidade virtual intitulada “Swing”¹, das designers Christin Marczinik and Thi Binh Minh Nguyen. Na instalação, os visitantes são convidados a sentar em um balanço, colocar um

óculos de realidade virtual e dar impulso ao corpo para ativar a experiência de contemplação de uma paisagem digital. A sensação é a de que o balanço está preso a um balão, pois a cada embalo nos distanciamos cada vez mais do chão. Concomitantemente, as cores antes um pouco pálidas, vão ganhando tons mais coloridos. A trilha sonora, reproduzida em timbres de piano, completa o tom de despedida melancólico e bucólico que a experiência carrega. A riqueza nos detalhes que conformam esta paisagem nos faz buscar cada vez mais por elementos, não só no plano do solo que vai ficando distante, como também na abóbada celeste que vai surgindo ao irmos cada vez mais alto. Estrelas, nuvens, pássaros em origami, luas e outros elementos aparecem à medida que vamos nos despedindo daquela imersão tão breve e ainda tão profunda. O movimento do corpo é utilizado como input, como start, para ativação da imersão, trabalhando um usuário presente e ativo que pode interagir com a paisagem para além da visão.

A criação de espaços virtuais pode reproduzir as leis e representações das criações humanas e naturais do mundo, ou pode levar a vislumbrar e materializar uma outra realidade. Pode-se conceber residências, edifícios em geral, espaços públicos, com texturas e renderizações que simulem as expectativas de “mundo real” para fazer com que o sujeito se sinta familiarizado com aquele ambiente. É também possível imaginar uma prática em que as leis da gravidade, a natureza e a organização territorial do mundo obedeçam a uma outra ordem.

O aparente deslocamento do suporte imersivo, de uma tela de TV ou Smartpho-

¹ O contato com a instalação “Swing” ocorreu durante a visita do autor a 16a edição do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE) no ano de 2015, na cidade de São Paulo.



ne, para um óculos, é na verdade uma mudança de referência. Ao eliminar o quadro que delimita a tela, somos consumidos totalmente por ela. Nos transportamos para aquela instância. Apesar das potencialidades parecerem promissoras, as possibilidades da colaboração efetiva na criação de outras características espaciais ainda vem se dando de forma tímida. Poderia haver uma contribuição mais palpável inaugurando outras categorias e instâncias espaciais, por exemplo. Ou seja, mesmo que os meios possibilitem trazer um outro tipo de experiência para este habitar virtual,

ainda nos agarramos no imaginário de mundo real que conhecemos. O que poderia ser, virtualmente, em potência, um outro modo de habitar, não é explorado em sua plenitude.

Um outro ponto pertinente para se pensar esse tipo de habitar diz respeito à apreensão desse mundo projetado, veiculado em superfície: o tempo de projeção da imagem para os usuários. Enquanto a sensação causada por uma determinada paisagem natural existente durará pelo tempo que o sujeito repousar seus olhos sobre ela, as representações digitais serão tão longas quan-

Figura 1 a:
Instalação Swing
Fonte: Acervo pessoal, 2015.

Figura 1 b-c:
Instalação Swing
Fonte: Swing all you [S. d.]

to elas estiverem sendo apresentadas.

À estética de uma aparição de uma imagem estável (analógica) presente por sua estática, pela persistência de seu suporte físico (pedra, madeira, terracota, tela, papéis diversos), sucede-se a estética do desaparecimento de uma imagem instável (digital) presente por sua fuga e cuja persistência é somente retiniana... (VIRILIO, 2014, p.31).

Ou seja, esta passagem revela a efemeridade que tais experiências suscitam. A ideia da tela enquanto superfície composta por pontos também é abordada pelo autor. Se a tradição arquitetônica silenciou a linha e o ponto pela noção de volume, as representações digitais formam suas imagens retornando aos pontos, agora luminosos. Através deles, a tela pode ser linha, plano, volume, espaço, arquitetura. Virilio (2014, p. 48) questiona se o que os usuários de experiências em realidade virtual habitam não seria tão somente pontos de luz.

É ainda significativo observar a importância readquirida pelo PONTO na imagem eletrônica, como se a dimensão O reassumisse subitamente sua importância digital, em detrimento da linha, da superfície e do volume, dimensões analogicamente ultrapassadas...(VIRILIO, 2014, p. 28).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Há de se destacar que, apesar de não sofrerem as limitações impostas pela existência material, as representações de arquitetura e espaço nas realidades virtuais cooperam na simulação do mundo tal qual o conhecemos. Apesar de serem mais imersivas, ainda acaba sendo a simulação do volume, seja em uma linha do horizonte ou na profundidade de um espaço arquitetônico, o fio que estabiliza

o sujeito. Desse modo, fica a impressão da instância como um portal, uma passagem, que conecta este mundo material a outros, não materiais, mas também pautados sob a noção de profundidade.

Este conceito recente, esta concepção das “superfícies-suporte” que concede um volume ao que não o possui visivelmente e que, inversa e simultaneamente, priva de volume o que se estende ao longe, tende agora a substituir diversos termos que antes designavam as propriedades físicas do espaço (delimitação, dimensão, etc.) e amanhã, quem sabe, chegue mesmo a substituir o próprio espaço-tempo... (VIRILIO, 1985, p. 49).

A despeito de estarmos aqui na tentativa de ir além do que está posto, levantando possibilidades de efetivação plena através do digital, é inegável que as experiências abordadas, a exemplo da experimentação do “Swing”, obtêm sucesso em acessar os canais emotivos do sonho, de despertar para o lúdico da existência humana, montando uma história onde, embora de forma parcial, o sujeito e seu corpo participa de sua construção. Mas resta indagar: como balizar estes experimentos com a formação usual do arquiteto que ainda hoje se vale de programas que apenas arranham a superfície bidimensional das telas? Por outro lado, o que o público que acessa a realidade virtual esperará da arquitetura e das cidades, ao interromper o sonho, desamparando os olhos das lentes que o imergiram em outros habitats?

REFERÊNCIAS

BRAGA, Sueli Mello. **Cave**. In BRAIDA, Frederico et al. 101 Conceitos sobre Arquitetura e Urbanismo na era digital. São Paulo: Pro books, 2016.

DOKONAL, WOLFGANG; KNIGHT, MIKE; Dengg, Ernst; **“VR or not VR – an eeZee question?”**, p. 831-837. In: XX Congreso de la Sociedad Ibe-

roamericana de Gráfica Digital [=Blucher Design Proceedings, v.3 n.1]. São Paulo: Blucher, 2016. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/despro-sigra-di2016-777

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2014.

_____. **O Que é o Virtual?**. São Paulo: Editora 34, 1996.

PARAIZO, Rodrigo Cury. **Realidade Virtual**. In BRAIDA, Frederico et al. 101 Conceitos sobre Arquitetura e Urbanismo na era digital. São Paulo: Pro books, 2016.

TEYSSOT, Georges. **Da teoria de Arquitectura: doze ensaios**. Lisboa: Edições 70 Ltda, 2010.

VIRILIO, Paul. **O Espaço crítico**. Tradução Paulo Roberto Pires. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. 160 p.