

Arquitetura virtual

contribuições e relevância para a melhoria do espaço de aquisição e produção coletiva do conhecimento (acesso à informação) e para o ensino a distância mediado por computador (e-learning) de Artes, Arquitetura e Urbanismo

RESUMO

O propósito da monografia é articular o papel e a relevância da arquitetura virtual com o processo de ensino-aprendizagem de Artes, Arquitetura e Urbanismo a distância mediado por computador (e-learning), visando facilitar a aquisição e produção coletiva do conhecimento (acesso à informação). Este estudo dará subsídios para o desenvolvimento de um projeto arquitetônico composto por dois ambientes: um ambiente concreto (Telecentro) e um ambiente virtual (web site) para educação a distância. O texto se inicia pelo estudo das relações da sociedade com os ambientes virtuais; prossegue através da percepção de como os ambientes de aprendizagem mediados por computador respondem às demandas do ensino contemporâneo; menciona algumas influências das novas tecnologias de informação e comunicação na arquitetura e no urbanismo; apresenta um estudo de alguns programas de inclusão digital desenvolvidos no Brasil e de cinco projetos de arquitetura que possuem níveis diferenciados de envolvimento com o ciberespaço; e, finalmente, há o lançamento das diretrizes do projeto que será desenvolvido.

"Defendemos aqui uma arquitetura sem fundações, como a dos barcos, com todo o seu sistema de oceanografia prático, de navegação, de orientação em meio às correntes. Não sensuais construções 'estéticas', análogas a qualquer imagem fixa do corpo ou do espírito humano, reflexos de um mundo estável. Pelo contrário, a arquitetura do êxodo procura o crescimento de um mundo nômade em meio a universos de signos em expansão, urdes incessantes metamorfoseadas do corpo; na ausência da corporeidade, ela arma suas froças em direção aos arquétipos não-visíveis das memórias. Longe de instituir um teatro de representação, a arquitetura do futuro reúne legiões de ícones para travessias do caos. A escuta do cérebro coletivo, trabalho e pensamento plural, ela argui múltiplas sonorias, câmbios de vozes e de cantos, instantâneos, lunares e dancantes como labaredas".

Pierre Lévy, 1994

AMBIENTES VIRTUAIS E SOCIEDADE CONECTADA

É imensa a quantidade de informações existentes no mundo de hoje e, incrível, a velocidade de produção do conhecimento. Isso impõe novos rumos para a vida em sociedade. É necessário que a humanidade aprenda a conviver com a provisionalidade, as incertezas, o imprevisível e a novidade. Analisar os fatos, refletir, interiorizar a informação adquirida, e, a partir daí, produzir novos conhecimentos, é a sequência que contribui para a formação de um indivíduo socialmente ativo, e, ao mesmo tempo, um agente criador de novas possibilidades.

ENSINO E AMBIENTES DE APRENDIZAGEM MEDIADOS POR COMPUTADOR

Com o avanço da tecnologia, a aquisição e a produção do conhecimento deixou de ser "analógica" (linear) para se tornar "digital" (formada por elementos que podem ser reorganizados a qualquer momento). Mas para se desfrutar ao máximo dessas potencialidades é preciso desenvolver novos paradigmas. É preciso, sobretudo, aprender a aprender. Isso implica em filtrar as informações disponíveis de tal forma que o próprio sujeito seja o responsável pelo seu programa de auto-educação, escolhendo o que deve ser aprendido ou rejeitado, segundo suas necessidades.

ARQUITETURA, URBANISMO E NOVAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

Podemos citar que uma das consequências do advento da era digital, é o fato da residência abrigar novamente múltiplas funções, como por exemplo, a moradia, o trabalho, o comércio e o lazer, rompendo a visão modernista de Le Corbusier que a via simplesmente como "máquina de morar". Em contrapartida, o uso de equipamentos móveis, como laptops, palmes e telefones celulares, possibilita a transferência de funções dos interiores domésticos para todo o território urbano, reolocando a noção de habitar a cidade, discutida pelo grupo Archigram, nos anos 60.



WEB NORTH HOLLAND PAVILION (Pavilhão multimídia) Foi prevista, após a exibição na Exposição Mundial de Rotterda, a desconstrução e reconstrução em Delft, onde passa a funcionar como um laboratório interativo de arquitetura e de desenho digital. OOSTERHUIS, NL, 2001



OBSERVATÓRIO DA INTERNET Concebido de forma que pudesse haver muitas destas estruturas ao redor do mundo. O autor diz que este projeto "usa espaço de tempo simbólico da era do computador, e especificamente para a Internet". MICHAEL JANTZEN, 2001



Sala de Negócios Virtual para a Bolsa de Valores de Nova Iorque O 3DITF é um ambiente arquitetônico virtual, que apresenta o dinamismo do mercado financeiro em tempo real. Serviço de inspiração para o projeto do espaço concreto. ASYMPTOTE, 1997-1999



CENTRO AVANÇADO DE OPERAÇÕES DA BOLSA DE VALORES DE NOVA IORQUE Este projeto surgiu da necessidade de se construir um lugar para abrigar o ambiente virtual. O conceito parte da analogia com um "teatro das operações" para negócios. ASYMPTOTE, 1998-1999



CENTRO DE NOTÍCIAS O projeto se baseia, fundamentalmente, numa análise da percepção do espaço em ambientes virtuais e na crença de que há necessidade de um desenho arquitetônico que explore as possibilidades do ciberespaço. UNIVERSIDAD DEL BÓTICO - Chile, 2000

DIRETRIZES DO PROJETO TELECENTRO

"Os Telecentros são equipamentos urbanos novos, onde os computadores conectados à Internet servem ao uso comunitário e, na maioria das vezes, o acesso é gratuito. Nestes locais, há possibilidade de a população fazer cursos de informática, inclusive à distância, utilizar o computador para trabalhar, estudar ou para lazer, e utilizar periféricos como scanners e impressoras".

(TRAMONTANO, BEHEVENTE, TREVIGAN 2004)

Propomos o desenvolvimento de dois ambientes interconectados: um ambiente concreto (Telecentro) – que pode ser implantado em áreas centrais, preferencialmente em praças públicas; e um ambiente virtual (web site) para educação a distância de Artes, Arquitetura e Urbanismo, cuja implantação se dá no próprio ciberespaço.

Podemos identificar como o objetivo maior da proposta a inclusão digital. Incluir uma comunidade na era digital é assegurar a construção da cidadania, afirmar os direitos sociais, como por exemplo, o de comunicação, e facilitar o acesso ao emprego e à capacitação. Um segundo objetivo é a contribuição para o ensino de Artes, Arquitetura e Urbanismo, pois a proposta continua o desenvolvimento e aplicação das novas metodologias de ensino a distância.

PROGRAMA ARQUITETÔNICO E PRÉ-DIMENSIONAMENTO

	Sector Administrativo	Sector de Comunicação	Sector Cultural	Sector Educacional
AMBIENTE VIRTUAL	Recepção Secretaria Sala Professores	Auditorio	Biblioteca Galeria de Arte	Ateliê - Prêtoria - Hall/Recepção - Teatrinho
AMBIENTE CONCRETO	Recepção (250) Secretaria (50) Administração (50) Programação (50)	Espaço Performance (500) Espaço Internet (500)	Biblioteca Galeria de Arte	Recepção - Hall/Recepção (25 m²) - Prêtoria (25 m²)

FLUXOGRAMA AMBIENTE VIRTUAL



FLUXOGRAMA AMBIENTE CONCRETO



Acreditamos que a partir do projeto proposto, duas importantes dimensões podem ser potencializadas: a reurbanização das áreas de implantação do Telecentro – seu espaço físico concreto – e a democratização da informação via Internet – produção e acesso à informação, o que possibilita e requer o desenvolvimento e melhoria da qualidade do ciberespaço.