

# 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 ciberspaço; 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 prática, de navegação, de orientação em meio às correntes. Nas sensuais construções 'magáticas', análogas a qualquer imagem física do corpo ou do espírito humano, reflexos de um mundo estival. Pelo contrário, a arquitetura de avôs projeta o crescimento de um mundo nascendo em meio a universos de signos em expansão, onde incessantes metamorfoses do corpo, na ausência da consciência de tempo, são armadas frotas em direção aos arquitetos não-vistos das memórias. Longe de instituir um teatro de representação, a arquitetura do futuro naíve jogaadas de lógicas para travessias do céu. A escuta do olhar coletivo, traduzido o pensamento plural, ele ergue palácios sonhos, cidades de vozes e de cantos, instantâneos, luminosos e dançantes como labirintos".

Pierre Lamy, 1994



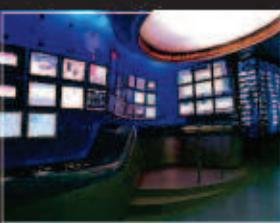
WEB-NORTH HOLLAND PAVILION (Pavilhão multimídia)  
Foi prevista, após a exposição na Exposição Mundial de Roterdã, a desmontagem e remontagem em Delft, onde passa a funcionar como um laboratório interativo de arquitetura e de design digital.  
DOSTERHUIS. NL. 2001



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



03DTF é um ambiente arquitetônico virtual, que apresenta o dinamismo do mercado financeiro em tempo real. Serviu de inspiração para o projeto do espaço concreto.  
ASYHPTOTE. 1997-1999



CENTRO AVANÇADO DE OPERAÇÕES DA BOLSA DE VALORES DE NOVA YORK  
Este projeto surgiu da necessidade de se construir um lugar para alojar o ambiente virtual. O conceito parte de analogia com um "Teatro das operações" para negócios.  
ASYHPTOTE. 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 ambiente arquitetônico que explore as possibilidades do ciberspaço.  
UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOCE. 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. Nesses locais, há possibilidade de a população fazer cursos de informática, inclusive à distância, utilizar o computador para trabalhar, estudar ou para fazer, e utilizar periféricos como scanners e impressoras".

(TRAMONTINI; BENÉVENTI; TREVISAN. 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 ciberspaço.

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 estimula o desenvolvimento e aplicação das novas metodologias de ensino a distância.

### PROGRAMA ARQUITETÔNICO E PRÉ-DIMENSIONAMENTO

	Selar Administrativo	Selar de Comunicação	Selar Cultural	Selar Educacional
AMBENTE VIRTUAL	Recepção (25m²) Secretaria (8m²) Sala Professor	Auditório	Biblioteca Galeria de Arte	Auditório - Projeto. - Reunião/Trein. - Tecnologia
AMBENTE CONCRETO	Recepção (25m²) Secretaria (8m²) Administrativo (8m²) Programação (8m²)	Espaco Performance (80m²) Espace Internet (80m²)	Halloteca Galeria de Arte	Bandas - Habilidades (25 m) - Físicas (25 m)

### FLUXOGRAFIAS AMBIENTE VIRTUAL



### FLUXOGRAFIAS 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 ciberspaço.

## Trabalho Final de Graduação I

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA  
Curso de Arquitetura e Urbanismo

janeiro | 2005

orientador | Rogério Amorim do Carmo  
co-orientadora | Patrícia Menezes Maya Monteiro

aluno |  
Frederico Braida Rodrigues de Paula