

Z

Ou como estar imerso no espaço digital

Adriana de Souza e Silva
Luciana Ferreira

OBJETIVO:
discutir o conceito de criação de um mundo virtual e ambiente de multi-usuários

DUAS ETAPAS

- construção do espaço (palco)
- habitar o espaço (personagens)

ESPAÇO DE PENSAMENTO

- distanciamento da concepção tradicional de mundo virtual
- distanciamento do espaço físico
- construção de um mundo de palavras (conceitos)
- busca na filosofia como modo de representar o pensamento

Fatores relevantes:

1. Interface tridimensional como potencializadora da imersão no espaço digital (palco para o usuário)
2. Relação entre palavra e imagem (como o mundo se apresenta)
3. Cena como operador de construção do conhecimento (função do mundo)

representação - espaço - sujeito

I N T E R F A C E ?

O que é o espaço virtual?

Construção do espaço físico

Idade Média Idade Clássica Idade Moderna HOJE

Idade Média Idade Clássica Idade Moderna HOJE

↑

↳

Espaço não-representativo (representação x simulação)

- Representação do espaço não correspondia ao mundo físico
- Espaço hierarquizado segundo a religião
- Representação simbólica
- Dualismo medieval: espaço terrestre x espaço celeste (espaço simbólico)

Idade Média **Idade Clássica (início)** Idade Moderna HOJE

PERSPECTIVA

- Humanismo: motivo da representação desceu do céu para a Terra
- Representação em perspectiva de objetos singulares
- Conceito de lugar para Aristóteles

Idade Média **Idade Clássica** Idade Moderna HOJE

PERSPECTIVA

- Homogeneização da representação do espaço físico
- Geometrização do espaço físico
- Olhar através da janela: único ponto de vista
- Espaço celeste X espaço terrestre

COPÉRNICO, KEPLER, GALILEO

- geocentrismo - heliocentrismo
- União da representação dos espaços celeste e terrestre
- geometrização do espaço simbólico
- Espaço celeste = espaço terrestre

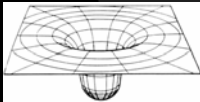
Idade Média Idade Clássica **Idade Moderna** HOJE

HUBBLE

- Espaço estático X espaço dinâmico

EINSTEIN

- Teoria da Relatividade Geral: tempo e espaço relativos / espaço passa a ter arquitetura



- Atribui realidade física ao "espaço vazio"
- matéria = espaço-tempo

Idade Média Idade Clássica Idade Moderna **HOJE**

Tudo é espaço.

... e o ciberespaço?

CIBERESPAÇO

História da construção ciberespaço...
...ou do desenvolvimento de interfaces para a representação deste espaço digital

- Espaço onde não existe matéria
- Espaço não representativo

Texto } HTML
2D }
3D } VRML

CIBERESPAÇO

HTML
Hipertexto: modos de percorrer o espaço

- Links como instrumento de imersão no espaço
- Cria uma ordem no texto, definida pelo leitor
- Metáforas do hipertexto:
 - conversa
 - cérebro
- História do hipertexto: Memex
- Hipertexto como labirinto
- Características do hipertexto eletrônico:
 - velocidade
 - não-fechamento
 - autoria

Interface = mediadora na interação entre leitor e texto... ou entre usuário e espaço.

CIBERESPAÇO

VRML

- Eixo Z como instrumento de imersão no espaço
- ler X percorrer o espaço
- compartilhar o espaço
- mudança da percepção do espaço da rede
- problema: como construir interfaces que possibilitem esses encontros e tornem o ambiente digital um local agradável de ser visitado — e habitado

CIBERESPAÇO

VRML

Ambientes de multiusuários: do texto às três dimensões

- História dos MUDs:
- Descendentes dos jogos do RPG eletrônico
- Descendentes dos mapas e jogos de tabuleiro
- Mapas + Narrativa = D&D (o objetivo não era mais ganhar, mas jogar) Eliminou o mapa
- D&D + computador = MUDs

- Visualização gráfica dos MUDs:
 - interface gráfica do Macintosh (1983)
 - surgimento da www em (1989)
 - linguagem VRML (1992)
- MUDs + modelagem 3D = ambientes de multiusuários 3D

Que tipo de ambientes são esses?

CIBERESPAÇO

VRML

Ambientes de multiusuários: do texto às três dimensões

- Características da interface 3D:
- Visualização em três dimensões torna o ambiente um todo homogêneo (representar X construir um novo espaço)
- Profundidade visível e não mais sugerida (imersão)
- Necessidade de representação do corpo (presença)

- Construção de cidades reais X criação de ambientes virtuais (Donath)

O que seria um ambiente de multiusuários 3D concretizado num mundo de conceitos?

CiberIDEA 3D ou o mundo de conceitos

Espaço de informação = espaço de pensamento e lugar de sociabilidade

1. mundo de palavras
2. mundo de conceitos

- Mundo de palavras:
- Interface gráfica do pensamento
- palavra X imagem
- desconstrução da letra, aparecimento da letra como imagem X transparência do signo
- Magritte

CiberIDEA 3D ou o mundo de conceitos

Espaço de informação = espaço de pensamento e lugar de sociabilidade

1. mundo de palavras
2. mundo de conceitos

- Mundo de conceitos:
- Conceitos se formam através da associação de outros conceitos (Deleuze)
- Criação de cenas: Platão, Leibniz, Nietzsche

CiberIDEA 3D: www.eco.ufrj.br/ciberidea3d