

A EVOLUÇÃO HISTÓRICA DOS ESPAÇOS IMAGÉTICOS

XXXVIII Encontro de Iniciação Científica

Vitoria Kananda Pereira de Almeida, Beatriz Cortez Araújo, João Victor Mota Alexandrino, Daniel Ribeiro Cardoso

No ensino de Arquitetura e Urbanismo o desenvolvimento da percepção e representação espacial nos alunos é um dos maiores objetivos dos docentes. Logo, no cenário atual das tecnologias digitais como ferramenta de visualização, a criação de espaços imagéticos surge como saída para a experiência direta com o espaço e para o aprimoramento no desenvolvimento de projetos. Dada a importância desta ferramenta, este trabalho se presta a analisar a dinâmica dos espaços históricos de imersão, desde a pintura como ilusão ritualística até a utilização do HMD (head mounted display) como interface para uma experiência virtual (simulada), esmiuçando nuances como aspectos, técnicas, e processos. Toda essa pesquisa se deu por meio da análise histórica comparativa realizada por Oliver Grau no livro *Arte Visual: da ilusão à imersão*, que busca descrever como a arte virtual se enquadra na história da arte da ilusão e do realismo. Além disso, se procurou refletir a aplicação de umas das fases da evolução histórica dos espaços imagéticos na arquitetura por meio de uma primeira experiência aplicada na disciplina de Desenho Arquitetônico Auxiliado por Computador de 2019.2, na qual se utilizou da realidade virtual auxiliada pelo Oculus Rift S. Assim, o que se levanta é a importância, em qualquer contexto histórico, da amálgama observador+cena, envolvidos hermeticamente. Através desse percurso, é possível identificar os agentes que participaram e criaram as bases para o estabelecimento da ilusão como ferramenta a serviço da religião, da guerra e do entretenimento, e quais estratégias foram utilizadas para alcançar a transição da ilusão para a imersão. A partir do que essa contextualização histórica aponta sobre nuances como estratégias, aplicabilidade e receptividade que permeiam passado e presente, abre-se espaço ao estabelecimento de para onde apontam as novas tecnologias desenvolvidas na área.

Palavras-chave: Espaços imagéticos. Imersão. Ilusão. Realidade virtual.