

IMAGEM ESPAÇO . IMAGEM OBJETO: TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA REPRESENTAÇÃO DO PROJETO ARQUITETÔNICO

Joao Vitor Vieira Alencar, Daniel Cardoso, Daniel Ribeiro Cardoso

No atual contexto da capacidade de computação da informação, o processo de decisão é uma condição ascendente. A necessidade de lidar com alternativas, passa por um encadeamento cognitivo que tem, como uma de suas extensões, a visão. Diante dessa perspectiva, o presente trabalho dá continuidade à investigação elaborada na Igreja Nossa Senhora da Conceição de Almofala, a partir da qual ,foi desenvolvido uma série de modelos em ambiente virtual e apontadas diferentes demandas sobre a gestão do patrimônio histórico. A partir disso, o cerne dessa pesquisa é apurar a utilização de dispositivos de visualização da informação espacial e a sua influência nas esferas da percepção e decisão, estimulando reflexões a respeito da deliberação individual e coletiva com base no grau de imersão e interação com ambientes virtuais. Por meio da revisão bibliográfica, observa-se que, segundo Chen & Lin (2018) e Zhang et al. (2018), as ferramentas para ampliar a interação do usuário com a informação visualizada como os “Virtual Geographic Environments”, em português “Ambientes Geográficos Virtuais” (AGV), são propulsores do engendramento do conhecimento geográfico e da compreensão de fenômenos naturais e sociais a partir de análises mais fundamentadas. Sob esse viés, a investigação aborda os diferentes níveis de representação 3D abordados em Buchroithner and Kunst (2012), como o pseudo-3D que comprehende o campo da visualização em mídias planas, e o 3D real que engloba a exibição e interação em Realidade Virtual (RV) e suas interferências no âmbito da imersão. Por fim, o projeto propõe ponderações sobre os modelos de visualização e a sistematização dos níveis de interação com a informação espacial. Como resultados parciais, o trabalho constata a relevância da análise, não apenas do processo decisório, bem como dos fatores que o embasaram, tendo em vista a dimensão de influência da visão nessa circunstância.

Palavras-chave: Imersão. Ambiente Virtual. Informação. Processo Decisório.