

/ V G A B A R D I _

EMOTIONALCUBE
INSTALLATION

VICTOR GARCIA BARRETO

ORIENTADOR: EVANDRO FIORIN

**“AS PESSOAS SÃO SOLITÁRIAS,
PORQUE CONSTROEM MUROS
AO INVÉS DE PONTES”**

O PEQUENO PRINCIPE

MADE

FOR

YOU

**SHARE
YOUR
FELL-
INGS**

SU- MÁ RIO

5
8
15
17
25
32
39
61
79
86

RESUMO
INTRO
INTERLUDIO
LIQUIDO
VIRTUAL
[CIBER]ESPAÇOS
PRINCIPIOS+REFERENCIAS
PROCESSO+PROJETO
BIBLIOGRAFIA
AGRADECIMENTOS

05

RE SU MO

Emotional cube (cubo emotivo) é um processo inventivo que resulta numa instalação emotiva de arquitetura, a qual busca, através do compartilhamento de sentimentos, criar uma real arquitetura sinestésica e sensitiva.

O percurso conceitual parte da interpretação da arquitetura, em sua essência, como uma criadora de limites, e conseqüentemente, potencial conector, em todos os campos e aspectos. Desde o campo físico dos espaços, até os cyberespaços contemporâneos.

Posteriormente, através das ideias de Zygmunt Bauman, entende-se a realidade líquida e a imersão tecnológica do século XXI. A qual revela e reforça as necessidades contemporâneas de estabelecer mais conexões, interatividades e sentimentos.

A qual passam a ser traduzidos no campo da arquitetura, e trazem ao processo do arquitetar, maneiras de se pensar arquiteturas híbridas (entre material e imaterial), emotivas, interativas e com criação de memórias afetivas. O processo passa a ganhar mais relevância que o produto final.

Por fim, nasce uma instalação/processo onde sentimentos se tornam formas líquidas. Espaços e o cyberspaços são conectados. E emoções são compartilhadas através da arquitetura.

Tal processo é experimentado através da instalação emotiva, onde projeções num cubo trazem aos usuários uma percepção imersiva em sentimentos compartilhados através do resultado visual e auditivas.

IN TRO

08

No princípio criou o homem um lugar para se abrigar. E viu que isso era bom. Chamou isso de lar, casa, moradia, habitação, residência.

Segundo Marc-Antonie Laugier (1753), umas das primordiais necessidades do homem fora a de se abrigar¹. Criar ou estar num espaço que o protegesse e o camuflasse dos perigos naturais². De intemperes à predadores. Do sol ou da escuridão da noite. Fora um dos primeiros momentos em que o ser humano necessitou de criatividade. Nascendo então, uma das primeiras criações humanas: O abrigo. Surge, portanto, na manifestação do hábito de morar, a criação da primeira cabana³. Segundo Laugier (1753), como maior sinônimo de “abrigo”. Joseph Rikwert (2003)⁴ retoma o homem primitivo de Laugier e aponta a primeira cabana: “Assim, a cabana é construída a partir de tronco de arvores como colunas, sem a necessidade de qualquer obra de argila ou trançado.”

Um exemplo de primeira moradia a qual diante necessidade biológica de abrigar-se faz surgir o a primeira arquitetura. A primeira casa⁶.

“Pois a casa é nosso canto do mundo. Ela é, como se diz frequentemente, nosso primeiro universo.”⁵

Quando Bachelard (1969) expõe como “nosso canto no mundo/nosso primeiro universo”, assume-se a característica de separação entre o que seria a primeira arquitetura/casa com o resto do universo. Surge, assim um processo onde a ideia de arquitetura conecta-se como criação de espaços através do processo da criação de limites, inicialmente através de funções⁶, como a da necessidade de proteção.



Dessa forma, quando passamos a interpretar o conceito semântico de arquitetura como um modo de de criação de LIMITES, solidificamos o percurso inventivo que se faz entender que cada arquitetura determina o fim de um espaço e o começo de um novo/outro.

O conflito da arquitetura e limites se expande a diversas discussões contemporâneas. Público x Privado, o modelo burguês de residência, o conflito de classes nas cidades, nos enclaves fortificados, nas favelas. Fato é, o limite faz parte da cultura de se pensar arquitetura desde seu início e perpetua-se até os dias de hoje.

LI·MI·TE

“ Momento ou espaço que corresponde ao fim ou ao começo de algo. ”⁷

A partir do momento em que são criados limites, surgem Espaços. Seja o limite entre o que é está dentro ou fora ou mesmo o limite entre objetos em um plano externo maior.

Dessa forma, arquitetura é limitar de forma que surjam novos espaços. E esses espaços possam ser feitos por interação e vivência humana. A qual existe na relação do espaço e ações humanas, conforme Maria Lucia Malard:

“Mas a gênese da arquitetura, sua razão de ser, decorre da espacialidade inerente ao ser humano. Todas as ações humanas ocorrem no espaço. Homem e espaço são entidades indissociáveis no mundo, conforme nos ensina HEIDEGGER (1962) O espaço pertence à essência do ser e incorpora todas as necessidades, expectativas e desejos que fazem parte da existência humana. “⁸

Nota-se, porém, que ao incluir na relação de espaço e limite a necessidade de interação humana para com este, percebemos que além de seu potencial limitante, a arquitetura é um potencial conector, diante de sua própria essência em interagir.

Arquitetura ao estabelecer limites, determina começos e fins. O que faz desta uma potencial conectora entre dois fins, entre dois começos, entre um fim e um começo. Entre pessoas.

Quando Jay A. Pritzker diz no seu discurso na cerimonia do premio Pritzker em 1985 que “A arquitetura pretende transcender a simples necessidade de abrigo e segurança [...]”⁹ percebemos que em concordância, a arquitetura precisa viver além dos tradicionais limites.

Porque, então, não pensar mais em arquiteturas que possam conectar pessoas?

15

IN TER LÚDIO

“BEING SOCIALLY CONNECTED IS OUR BRAIN’S LIFELONG PASSION” ¹⁰

Está na natureza humana a necessidade de conectar-se socialmente. Desafio que lançado a “era digital contemporânea” revela-se cada vez mais complexo diante da ambígua disputa entre facilidade de conectar-se e liquidez de conexão.

Dessa forma, para se pensar em uma arquitetura conectiva, é primeiro necessário entender o momento social que vivemos e seus desdobramentos¹¹. É dessa forma que se torna essencial a aproximação às teorias de Zygmunt Bauman sobre a modernidade líquida.

17

LÍ QUI DO

“VIVEMOS EM TEMPOS LÍQUIDOS. NADA FOI FEITO PARA DURAR”¹²

Zygmunt Bauman é o grande pensador e criador do termo líquido aplicado adjetivamente para a sociedade contemporânea. Fato é que Bauman fundamenta-se a realidade de seu conceito explorando a metafórica abstração físico-química para fluidez, uma das características de líquidos¹³:

“Fluidez é a qualidade de líquidos e gases. O que os distingue dos sólidos, [...] é que eles “não podem suportar uma força tangencial ou deformante quando imóveis” e assim “sofrem uma constante mudança de forma quando submetidos a tal tensão”.

¹⁴

A modernidade líquida retrata como a vida tornou-se extremamente sensível as constantes diversidades. Tanto ela, quanto nós, desenvolvemos aptidões de adaptação a esses constantes imprevistos.

Enquanto a modernidade sólida se desenvolveu repleta de certezas, definições concretas e rigidez social¹⁵, a modernidade líquida carrega consigo uma única certeza: a própria incerteza.

A vida contemporânea é pautada na liberdade de ideias e pensamentos, reforçados pela pluralidade e diversidade¹⁶. Não há nada mais que pareça ser constante na vida líquido-moderna,

O calor da liberdade de pensamento contemporâneo liquefez conceitos concretos como família, os amigos, a carreira, o trabalho, o gênero, o amor, a casa e até o tempo. Transformou-os em ideais fluídos que pairam em discussão sobre a sociedade atual.

Outro fato cotidiano cuja pós modernidade atinge é o modo de se pensar as relações sociais. A vida em comunidade fora substituída por relações em rede¹⁷. Onde fazer, desfazer e refazer amizade é um hábito comum e fácil, repleto de fluidez e velocidade¹⁸.

Assim, Bauman explora o conceito de conexões como a onda de relações interpessoais da era líquida. Fato que surge em resposta no contínuo aumento de fragilidade dos vínculos humanos. Os quais, cada vez mais se mostram tendenciosos ao rompimento inesperado.¹⁹

Surge no medo do inesperado e na insegurança perante o estranho (sejam situações ou pessoas) inúmeras reações pautadas numa eventual autoproteção. Bauman diz que “ a companhia de estranhos é sempre assustadora (ainda que nem sempre temida)²⁰ ”.

As relações sociais contemporâneas não se permitem criar grandes expectativas diante insegurança da eventual ruptura²¹, a certeza de fim em uma amizade líquida minimiza os prejuízos psicológicos dessa eventual perda. É assim que se fundamentam grande partes das conexões do século XXI, via Whatsapp, Facebook, Instagram. Todas essas podendo ser voláteis, inconstantes e surgir e sumir quando necessário. As amizades se estabelecem na nuvem, na rede. Compartilhamos a instantaneidade de mensagens e fotos via aplicativos, podemos estar onde quisermos e com quem quisermos, sem que efetivamente estejamos com ninguém.

Nasce uma disposição ao isolamento social. Aquele medo proveniente da intensa liquidez social ativa o comportamento de “modo de segurança”, assim, criam-se pessoas cada vez mais offlines da rotina social e da possibilidade de encontro inesperada²², e os conecta a ciberespaços, onde a realidade é submetida ao desejo de transparecer o que bem entender.

Enquanto a globalização se pauta sobre a possibilidade de sempre conectar e aproximar pessoas, seus frutos correspondem ao processo inverso²³. Afasta-se daquele que está fisicamente próximo por conta da possibilidade de interação com o que está em qualquer lugar do planeta. Tal fato caracteriza-se devido ao simples poder de decisão de “qual pessoa (já conhecida) posso interagir agora?”. O que permite com que se classifique como desnecessário interagir com estranhos ou desconhecidos.²⁴

Bauman explora a liquidez contemporânea sobre os parâmetros da sociedade de consumo atual. O próprio consumo é líquido em sua altíssima velocidade. De meses em meses produtos saem de “ultimo modelo” para ultrapassado. Agrega-se a isso o fato do consumo ser extremamente individual²⁴ e nesse momento voltamos a ver rotinas e cidades voltadas para o consumo. Passamos cada vez mais a somente sair de casa (quando necessário) para consumir, e não mais para nos dar a possibilidade de imprevistos e encontros. E mesmo quando acontecem, se mantêm breves e superficiais.²⁶

Quando Richard Sennett (1978) diz que a cidade é “um assentamento humano em que estranhos tem a chance de se encontrar”²⁷ percebemos que a cidade passa a se envolver a partir do desenvolver da “cibercidade”. Quanto mais adeptos da cidade virtual, menos adeptos a reais relações sociais. Perde-se a chance de estranhos se encontrar, perde-se cidade.

Diante disso os próprios conceitos de viver e morar se tornam totalmente diferentes daqueles pautados pelo movimento moderno na arquitetura. A velocidade de mudança de trabalho ²⁸, cidade residente, de conjugue, parceiros sexuais, a possibilidade de sempre comer fora de casa. A sociedade de consumo ²⁹ fez do lar uma escolha. Morar em hotéis, ou em aeroportos. Nada mais é absurdo na atualidade quando se trata de possibilidades líquidas de viver.

Dessa forma, entramos numa temporalidade onde a solidez que entendíamos sobre cidade dá lugar a uma imprevisibilidade diária. Pessoas e suas relações são cada vez mais líquidas. Sentimentos são cada vez mais líquidos.

Certezas são cada vez mais líquidas. Cidades são cada vez mais líquidas. É nesse momento em que a arquitetura necessita agir sobre o líquido e ser conexão entre a natureza humana física e a virtualidade líquida da era contemporânea.

Mas como agir na virtualidade? Onde está o virtual?

25

VIR- TUAL

VIR·TU·AL ³⁰

“QUE É FEITO OU SIMULADO ATRAVÉS DE MEIOS ELETRÔNICOS.”

Indagações como as propostas no final do capítulo anterior permite-nos instigarmos nosso intelecto a procura instantânea de respostas. E assim, comprovamos e constatamos como a velocidade é uma das coisas que marca a era virtual. O acesso e fluxo constante, instantâneo. A era da tecnologia, a era do compartilhamento, a era do virtual. O Google como saída para maior parte das duvidas. O virtual e a simulação traçam uma nova realidade, e novas perspectivas de espaço, tempo. O virtual é uma realidade constante da vida no século XXI.

O arquiteto Guto Requena diz que “as tecnologias estão mudando, de fato, a nossa relação com tempo e espaço³¹”. O tempo cada vez mais rápido, o espaço cada vez mais virtual. As novas tecnologias permitem com que eu esteja no Japão via cyberspaço, mas ao mesmo tempo isolado no meio da avenida paulista com fones de ouvido, conectado ao meu celular.

Manuel Castells afirma que “as redes interativas de computadores estão crescendo exponencialmente, criando novas formas e canais de comunicação, moldando a vida, e ao mesmo tempo, sendo moldadas por ela.³²”

Cria-se movimentos de conexão e desconexão. Apesar do aumento das possibilidades de conectar-se, essas redes são cada vez mais líquidas.

Novamente Castells afirma que “os movimentos sociais tendem a ser fragmentados, locais, com objetivos únicos e efêmeros[...]”³³ “ o que reforça a liquidez apresentada por Bauman, e continuamente visível nas nossas rotinas de interação social. O mundo e a era da conexão virtual, carrega consigo uma problemática clara sobre o próprio aspecto da conexão. A virtualidade permite a liquidez conectiva. E ao mesmo tempo, se torna muito mais atrativo manter-se seguro na esfera virtual, do que arriscar-se na realidade física.

“Em um mundo de fluxos globais de riquezas, poder e imagens, a busca da identidade, coletiva ou individual, atribuída ou construída, torna-se a fonte básica de significado social. ” ³⁴

A crise e a busca da identidade dentro da atmosfera de conexões virtuais, caracteriza-se como um enorme campo de oportunidades para agir. Guto Requena dialoga sobre como a tecnologia e acréscimo, o campo virtual, tem como grande papel nos conectar, nos fazer mais humanos, nos aproximar ²⁰

“[...]toda tecnologia ou dádiva da ciência possui seu lado obscuro, e a vida digital não constitui exceção [...], porém, meu otimismo provém da capacitação que a vida digital propicia. O acesso, a mobilidade e a capacidade de produzir a mudança são os fatores que tornarão o futuro tão diferente do presente. “ ³⁵

Nicholas Negroponte traduz bem outro debate da era digital, e se posiciona da melhor maneira quanto a isso.

O medo do avanço para um mundo sem limites físicos, em extrema velocidade, faz parecer que estamos numa viagem sem controle. Porém, é necessário absorver o potencial otimista sobre tais avanços. E voltamos a enxergar a enorme oportunidade de nos conectarmos através da própria tecnologia.

No mundo concreto, até as informações se limitam aos livros. No mundo digital, elas se alojam num caminho infinito de ideias.³⁶

Fato é que as novas tecnologias trouxeram possibilidades de ir além³⁷. Quebram o paradigma de público e privado, fogem dos limites concretos. Mudaram a geografia. A vida passou a existir no virtual ³⁸, as relações ganharam mais uma dimensão prática. Agora há o real e o virtual, há o espaço e o cyberspaço.

Existindo então, mais campos, mais espaços (ou cyberespaços), mais possibilidades, mais tecnologias...o potencial em conectar pessoas surge como um dos grandes deveres que a arquitetura do século XXI tende a desenvolver. O potencial de agir nos espaços e cyberespaços que a arquitetura possui pode trazer a naturalidade humana em contato do homem cibernético.

A resposta para a necessidade da arquitetura agir no virtual coexiste no próprio espaço virtual. Transitar entre ambas as fronteiras, entre ambas realidades, é o passo que a arquitetura precisa mergulhar para “estar em sintonia com seu tempo”³⁹

Enquanto surgem cybercidades⁴⁰, nós arquitetos continuamos projetando apenas para cidades?

[CIBER] ESPA ÇOS

32

ci·be·res·pa·ço ⁴¹

(ciber- + espaço)

Espaço ou conjunto das comunidades de redes de comunicação entre computadores, notadamente a Internet.

O ciberespaço permite basicamente todo tipo de socialização. Compras, Admiração a obras de arte, ver filmes como num cinema, conversar com alguém ou um grupo de amigos, ver paisagens lindas ou mesmo o por do sol ao vivo, com muito mais controle e velocidade sobre a tudo isso. Ciberespaços se tornam cibercidades ao ponto em que fazem parte da rotina de vida social e espacial.

O ciberespaço é a nossa cidade enquanto online. Enquanto nos isolamos da cidade real e das pessoas ao nosso redor. Enquanto simplesmente apreciamos conversar com alguém que não pode estar fisicamente conosco naquele exato momento. Ela por si só, não cria uma fuga do real, mas uma oportunidade de gastarmos tempo onde ou com quem mais queremos.

“É nesse contexto que surgem as cibercidades. Estas não devem ser pensadas como fatos isolados e substitutivos das cidades. São uma extensão, um complemento da vida urbana, um instrumento do fluxo de informações e da interação entre as pessoas. Diminuem as distâncias físicas, promovem o encontro de culturas diferentes e ainda criam uma nova cultura, baseada em toda essa mistura, velocidade e perda dos contatos físicos.” ⁴²

Dorival Campos Rossi divaga sobre a cibercidade pontuando a vida cibernética como um complemento da vida urbana. Esse fator acarreta consigo novamente a ideia de que há uma eminente necessidade dos arquitetos olharem para o ciberespaço como olham para o espaço.

Gradativo a isso, explorar as potencialidades já explicitadas da esfera virtual: Facilidade em conectar, incrível velocidade em informar.

A arquitetura tem o potencial de conectar. O ciberespaço tem a qualidade de criar conexões. Ambas podem e devem caminhar num mesmo processo eloquente de trazer para o espaço físico, conexões.

“O que acontece hoje em dia, é um certo esvaziamento dos espaços públicos e, conseqüentemente, uma perda de contato humano, devido à crise do atual modelo urbano. As cidades virtuais, não são substitutas das cidades reais.”⁴³

Dorival Campos Rossi levanta a grande problemática da era virtual: A perda de contato humano. Essa diretamente conectada a qualidade da arquitetura em ser um atrativo humano para se relacionar.

Torna-se evidente que, ao tratar-se de arquitetura na era do ciberespaço, unir a necessidade humana em ter conexões, à qualidade cibernética em permitir uma rotina e um fluxo mais livre sobre o espaço físico⁴⁴. É necessário transitar entre ambos espaços. É necessário criar desejo pelo contato humano. É necessário pensar em como o virtual vai permitir e desenvolver anseios pelo espaço.

Seja via fotos, vídeos, transmissões instantâneas, check-in em redes sociais. Espaços podem circular com enorme facilidade dentro do ciberespaço. Uma diária e contínua propaganda que pode fazer de locais específicos cada vez mais visitados. O mundo virtual pode criar o desejo pelo mundo real. Novamente nota-se como o virtual pode favorecer o real.

“Essa dissociação entre as relações físicas e virtuais não pode ser interpretada, no entanto, como provocadora de um esvaziamento das cidades.”⁴⁵

Apesar de parecer controverso, o fato é que o mundo cibernético apenas proporciona mais possibilidades. Ele não exclui a necessidade natural do contato humano. A vida ainda acontece no plano real, e não somente no plano virtual.

A questão complexa na ótica dos arquitetos nasce na fala de Odile Filion: “O desenvolvimento agora imparável da World Wide Web ainda deixou os arquitetos à margem.”⁴⁶ Ressaltando claramente como o arquiteto ainda pouco se insere na virtualidade quanto a composição de arquiteturas, apesar de utilizar das ferramentas eletrônicas no processo projetual.

Assim, o trecho de Dorival Campos Rossi resume bem o papel do arquiteto na produção arquitetônica que inclua ciberespaço e espaços:

“Seus principais objetivos devem ser potencializar as relações entre os cidadãos e ocupar os espaços e restabelecer as práticas sociais perdidas, haja vista, que as cidades hoje são globalmente conectadas, mas localmente separadas. “ ⁴⁷

Dessa forma, o desfecho de um cenário que envolve a liquidez e virtualidade da era tecnológica do século XXI, somados ao resultante processo de virtualização dos espaços e das relações sociais, partindo da natural necessidade humana em se conectar, passa pelos modos como os arquitetos devem olhar o desenvolvimento tecnológico e agir sobre o ciberespaço, para que, de forma efetiva, traga relações humanas de volta para o espaço físico.

39

PRIN CIPIOS

+ REFERENCIAS

Vide o prólogo dos capítulos anteriores, mostra-se claro necessidades de se repensar a arquitetura do presente e para qual caminho ela tem seguido. Partindo dessas questões, levanta-se quatro princípios e respectivas referencias projetuais de como se pensar arquitetura no século XXI.

+ ARQUITETURA HÍBRIDA

hí•bri•do ⁴⁸

Que ou o que tem elementos diferentes .em sua composição.

Contrário às leis da Natureza.

Quando pensamos nas possibilidades de interagir dois meios completamente diferentes, como o real e o virtual, ou espaço e ciberespaço, precisamos começar a enxergar a produção arquitetônica híbrida. Ou seja, que se resulta de uma composição em diferentes dimensões.

Assim, pensar numa arquitetura híbrida, é exatamente transmitir o laço de contemporaneidade social, inclusive totalmente presente na rotina online/offline que vivemos. Imergir no digital a fim de conectar o usuário num espaço que vai dispor de um potencial comunicativo e atrativo muito maior.

“Arquitetura não é feito somente de apenas cor, forma, luz textura, mas componentes digitais, arduino, hardware, software das mais diversas maneiras são tão importantes quanto tijolo, quanto concreto que levanto uma casa”⁴⁹

O discurso de Guto Requena reforça tal caminho, onde a matéria física base da arquitetura ganha novas opções. Posteriormente na mesma palestra Guto diz que “para fazer arquitetura, eu praticamente não preciso de matéria”⁵⁰, e traz à tona esse percurso híbrido da arquitetura, que absorve os potenciais que a tecnologia permite.

O exemplo de projeto onde se destaca hibridismo está no Unlimited Stadium ⁵¹. Um projeto da Nike com parceria da BBH Singapore, que se trata da primeira pista de corrida de LED em tamanho real.

São 200m de pista, em forma de sola de um tênis, envolto por uma fita de LED a qual projeta uma silhueta virtual equivalente a própria pessoa, que corre com o mesmo ritmo e tempo da pessoa. Para criar tal silhueta, basta a pessoa dar uma primeira volta utilizando um chip específico.

O detalhe se encontra no fato de cada vez que um corredor vence a silhueta de LED, o tempo da silhueta aumenta, instigando dessa forma ao corredor aumentar ainda mais seu ritmo.

Definitivamente o projeto se destaca por sua qualidade em conectar ambas realidades, virtual e real, com um propósito extremamente benéfico para as pessoas. É uma companhia virtual para quem corre sozinho.

A crise e a busca da identidade dentro da atmosfera de conexões virtuais, caracteriza-se como um enorme campo de oportunidades para agir. Guto Requena dialoga sobre como a tecnologia e crescimento, o campo virtual, tem como grande papel nos conectar, nos fazer mais humanos, nos aproximar ²⁰

“[...]toda tecnologia ou dádiva da ciência possui seu lado obscuro, e a vida digital não constitui exceção [...], porém, meu otimismo provém da capacitação que a vida digital propicia. O acesso, a mobilidade e a capacidade de produzir a mudança são os fatores que tornarão o futuro tão diferente do presente. “ ³⁵

Nicholas Negroponte traduz bem outro debate da era digital, e se posiciona da melhor maneira quanto a isso.

O medo do avanço para um mundo sem limites físicos, em extrema velocidade, faz parecer que estamos numa viagem sem controle. Porém, é necessário absorver o potencial otimista sobre tais avanços. E voltamos a enxergar a enorme oportunidade de nos conectarmos através da própria tecnologia.

No mundo concreto, até as informações se limitam aos livros. No mundo digital, elas se alojam num caminho infinito de ideias.³⁶

Fato é que as novas tecnologias trouxeram possibilidades de ir além³⁷. Quebram o paradigma de público e privado, fogem dos limites concretos. Mudaram a geografia. A vida passou a existir no virtual³⁸, as relações ganharam mais uma dimensão prática. Agora há o real e o virtual, há o espaço e o cyberspaço.

45





+ ARQUITETURA INTERATIVA

in·te·ra·ti·vo ⁵²

Diz-se de .fenômenos que reagem uns sobre os outros.

Diz-se de um suporte de comunicação que favorece uma permuta com o público.

Usufruir de interatividade permite ao usuário realizar de forma mais direta a conexão entre ele, o virtual, e o real. É como criar uma possibilidade onde além pessoas inter-agirem com espaços, os espaços passam a interagir com as pessoas. Respondem a estímulos físicos, a sons, a sentimentos. Isso cria no usuário um sentimento muito maior de pertencimento ao espaço.

Wilson Flório (1992) diz que “Arquitetura enquanto virtualidade abre um campo para experimentação”⁵³. Isso resume bem como permitir o interativo traz a arquitetura e ao usuário experimentos diferentes daqueles tradicionais. O espaço pode causar paz ou animo, com suas cores, com suas aberturas. Mas as pessoas podem trazer para o espaço, e conseqüentemente a outros usuários sentimentos.

O projeto intitulado “Arquitetura Hakeada”⁵⁴, do estúdio Guto Requena, demonstra bem o papel da interatividade na arquitetura. Na intervenção o WZ Hotel Jardins, edifício dos anos⁷⁰, recebeu uma nova fachada.

O processo de criação se deu através de um gravador que coletou 24h da paisagem sonora do entorno. Em seguida, a curva de áudio correspondente envolveu o edifício, a qual de acordo com a intensidade sonora, uma cor diferente seria escolhida para a placa de envelopamento da fachada.

Durante o dia, a fachada permanecia com tais cores (Volume alto = dourado; Volume Médio = Azul marinho; Volume baixo = azul claro; silencio = cinza).

Já a noite, a fachada ganhava interatividade: Luzes na fachada reagiam conforme a paisagem sonora do entorno, e alteravam de cor de acordo com a qualidade do ar. Além de corresponderem a estímulos feito por pessoas que baixassem um aplicativo específico em seus celulares.

Assim, a fachada fora estimulada a comunicar-se com a cidade e com as pessoas. Uma interação entre edifício/concreto e pessoas.



21°C

50

+ ARQUITETURA EMOTIVA

e • m o • t i • v o ⁵⁵

Que tem ou revela emoção.

“A arquitetura tem resistido, muito mais que outras áreas, como as artes, a questionar aspectos funcionais, o que a impede de transformar espaços efetivos em espaços afetivos. Percebemos que, simultaneamente, procura-se com isso transformar parte do racional em emocional, encarar a arquitetura não somente sob o aspecto funcional, mas como espaço que propicie novas relações sensoriais.” ⁵⁶

Existe uma eminente necessidade na arquitetura perder um pouco do seu extremo funcionalismo. É evidente que a “forma segue função” é um dos conceitos modernista en- cravados ainda na arquitetura contemporânea, mas que aos poucos se molda a era virtualidade.

Entretanto, perder o funcionalismo por uma solução me- ramente estética tende a ser pouco evolutivo num sentido social e sustentável da arquitetura. É nesse momento em que trazer a emoção para a dimensão da arquitetura se torna uma resposta.

O arquiteto norte americano Samuel Mockbee diz que “A arquitetura é uma arte social. E como uma arte social, é nossa responsabilidade social certificar-se de que esta- mos criando uma arquitetura que atenda não só conforto funcional, mas também conforto espiritual. “⁵⁷

Inserir emoções no processo e no projeto de uma arquitetura interfere diretamente na importância, na memória, na valorização do momento em que espaço e usuário estiveram envolvidos emocionalmente. Vincula-se não mais como “mais uma casa” ou “mais uma praça”, mas se torna a casa ou a praça em que eu senti, compartilhei e troquei emoções.

O bar interativo Stella Artois ⁵⁸, também do estúdio Guto Requena, dialoga bem sobre arquitetura emotiva. É um ambiente com o propósito de criar uma experiência imersiva num ambiente de compartilhamento de emoções.

Essas emoções são captadas a partir de seis sentimentos (amor, tristeza, raiva, medo surpresa e alegria), através de hashtags compartilhadas em tempo real no Twitter e Instagram. Assim, o usuário pode ver quais os sentimentos mais compartilhados na internet naquele dia.

Além disso, cada visitante do observatório de emoções, pode compartilhar seus batimentos cardíacos, o qual altera o próprio observatório de emoções e a música que é tocada no ambiente.

Claramente e naturalmente, a experiência de quem vivencia um espaço desse dá uma noção de conexão e pertencimento muito maior, além da recepção em sentimentos de diferentes pessoas desconhecidas traz um vínculo emocional ao espaço muito maior.





alegria

amor

amor

medo

raiva

surpresa

tristeza

surpresa

medo

raiva

tristeza

+ MEMÓRIA AFETIVA

Por fim, e diretamente conectado a arquitetura emotiva, está a memória afetiva. Esta vai além do simples compartilhamento de emoções, mas sim, de lembranças emotivas e histórias como parte do processo da arquitetura.

“Arquitetura é uma fonte inexplorada de histórias magníficas esperando para serem imaginadas, visualizadas e construídas.” ⁵⁹

Trazer uma memória para a produção de um espaço ou objeto, faz deste único no mundo para alguém. Ao mesmo tempo que se cria um vínculo emocional sobre o produto final, se alimenta a eternidade daquele espaço como algo que partiu de uma história, uma lembrança e todos os sentimentos que envolvem essa história.

Love Project⁶⁰, do estúdio Guto Requena é o melhor exemplo de como criar memórias afetivas durante o processo criativo. Nele, buscou-se pessoas que gostariam de compartilhar suas histórias de amor, e enquanto era compartilhado as histórias, coletava-se as ondas cerebrais, os batimentos cardíacos e a voz.

A partir de um software específico, transformou-se as informações coletadas em dados, que repassados nesse software, gerava-se numa impressora 3d uma forma esculpida pela memória dessas histórias de amor.

ONDAS CEREBRAIS

↑ low gamma + low beta
↑ repulsão da superfície

↑ atenção
↑ atração
entre
partículas

↓ desatenção
↓ repulsão
entre
partículas

VOZ

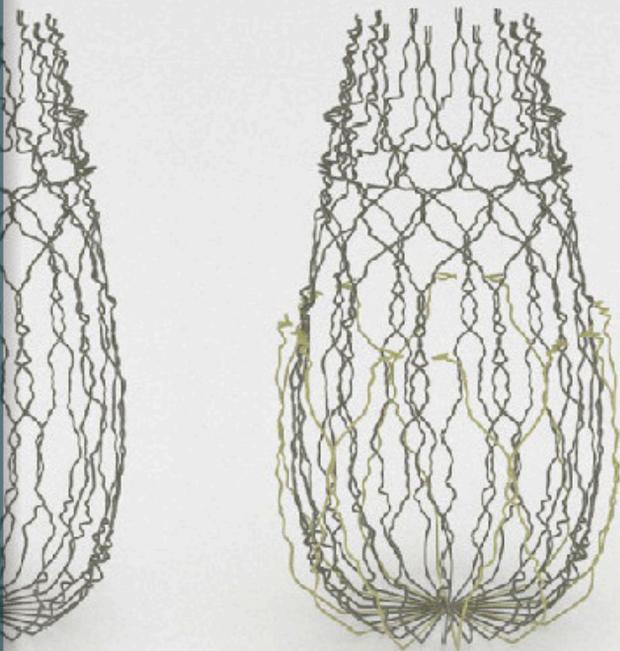
↑ amplitude
↑ aceleração das partículas



BATIMENTO CARDÍACO

↑ batimentos por minuto (bpm)
↑ espessura das linhas

las



história

60

61

PRO
CES
SO

+

PRO
JE
TO

Fica evidente que, ao dialogarmos sobre conceitos híbridos, interativos, emotivos e afetivos, aplicados diretamente a arquitetura, o processo torna-se mais importante que o resultado final. Não há um controle sobre uma estética final, já que atinge-se um nível onde o colaborativismo traz a tona a multiplicidade de autores e co-autores de um projeto de arquitetura.

“ “Arquitetura é muito complexa para apenas uma pessoa para fazê-la, e eu adoro colaboração.” ⁶¹

É assim que nasce o experimento Emotional Cube. Uma instalação que busca evocar interatividade e hibridismo, a partir do compartilhamento de emoções. Afim de trazer, como forma de exemplo, o papel para o processo colaborativo e a ligação emotiva a uma arquitetura.

O processo do Emotional Cube se resume em criar uma forma de traduzir sentimentos em uma representação visual, somados ao desenvolvimento de uma atmosfera de músicas que reforcem tais sentimentos vividos por oito pessoas durante dez dias.

Dessa forma, primeiramente foram coletados o nível de felicidade através do uso de um aplicativo chamado COGNI. As respostas poderiam ser muito triste, triste, neutro, feliz ou muito feliz. Ao fim dos dez dias, o próprio aplicativo geraria um gráfico com a variação do nível de felicidade marcado por cada uma das oito pessoas. Essas oito pessoas também compartilhariam músicas as quais as conectaram consigo durante tais dias, para reforçar o ambiente vivido pela pessoa.

Em uma segunda etapa, a partir desse gráfico, elencou-se uma cor correspondente a cada sentimento. O roxo representaria muita felicidade, o vermelho felicidade, o azul o neutro, o verde sendo tristeza e o preto como muito triste.

Cada uma das cores escolhidas parte de uma aproximação de certas características psicológicas das próprias cores. O preto que carrega em si o preceito negativo, o verde como uma visão bucólica de uma natureza solitária, o azul em relação a uma neutralidade, entre uma paz e a frieza por si caracterizadas. O vermelho traz em si a alegria, a energia, enquanto o roxo nasce como uma excêntrica mistura de vermelho e azul, de alegria, energia, paz, e uma enormidade de bons sentimentos.

A terceira etapa se inicia com uma produção visual gráfica a partir dos sentimentos recolhidos e das respostas. Inicialmente o uso de tinta diluída em água, gerou os resultados gráficos representados a seguir:

MUITO FELIZ

•

FELIZ

•

•

NEUTRO

•

•

TRISTE

•

•

MUITO TRISTE

•





A partir dessa base, onde cada sentimento do aplicativo fora derramado no papel em forma de tinta, partimos para a edição em softwares de imagem, para qualificar o resultado, transformando-o num GIF.

Um conjunto de frames de imagens, as quais a partir do primeiro resultado visual, foram editadas para trazer mais liquidez, e sobrepostas por luzes com as cores sequencialmente dispostas como no relatório do COGNI.

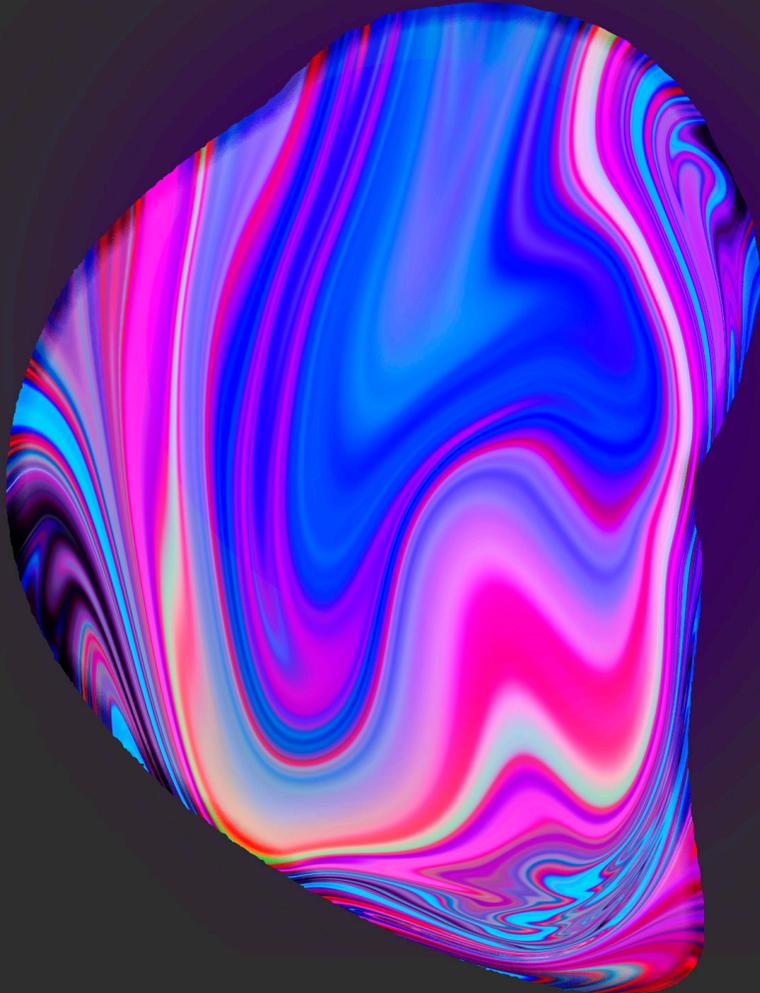
Foram, também, emolduradas por uma forma orgânica, a fim de aproximar a projeção à uma profunda interiorização humana, assim como os sentimentos compartilhados.

Os resultados podem ser vistos através de QRcode:



B.

1/8



VGABARDI © 2018

EMOTIONAL CUBE

L.

2/8

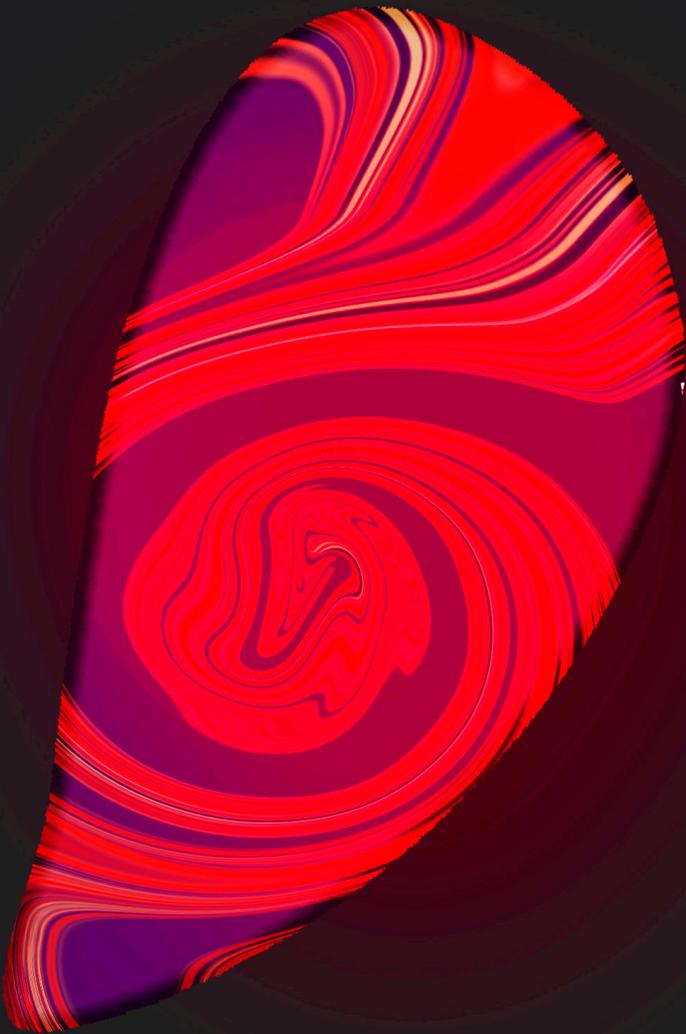


VCABARDIG2018

EMOTIONAL CUBE

N.

3/8

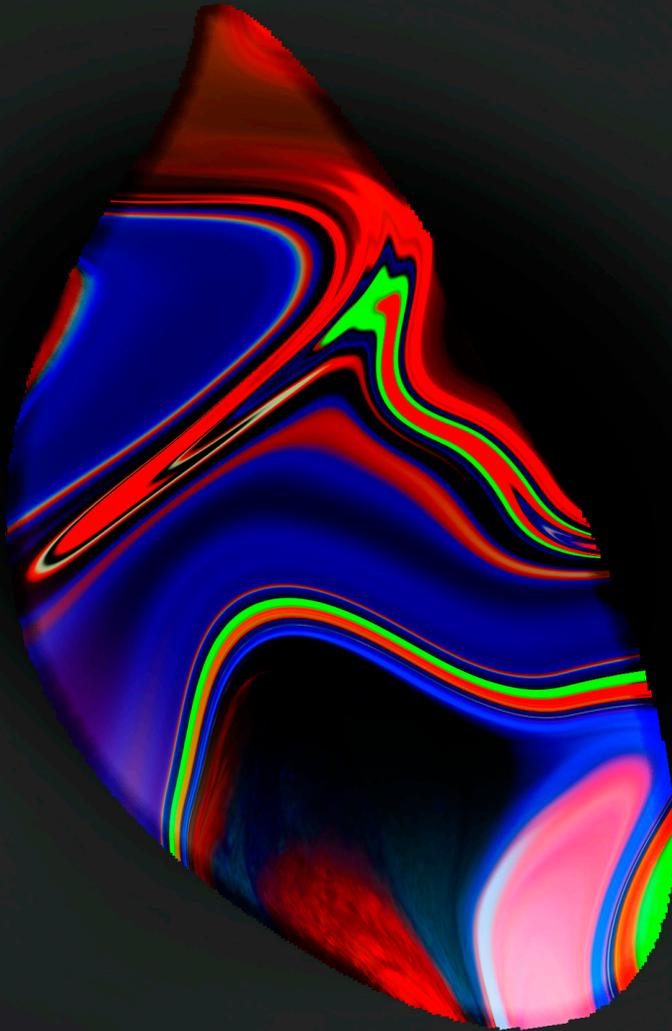


/GABARDI © 2016

EMOTIONAL CUBE

P.

4/8

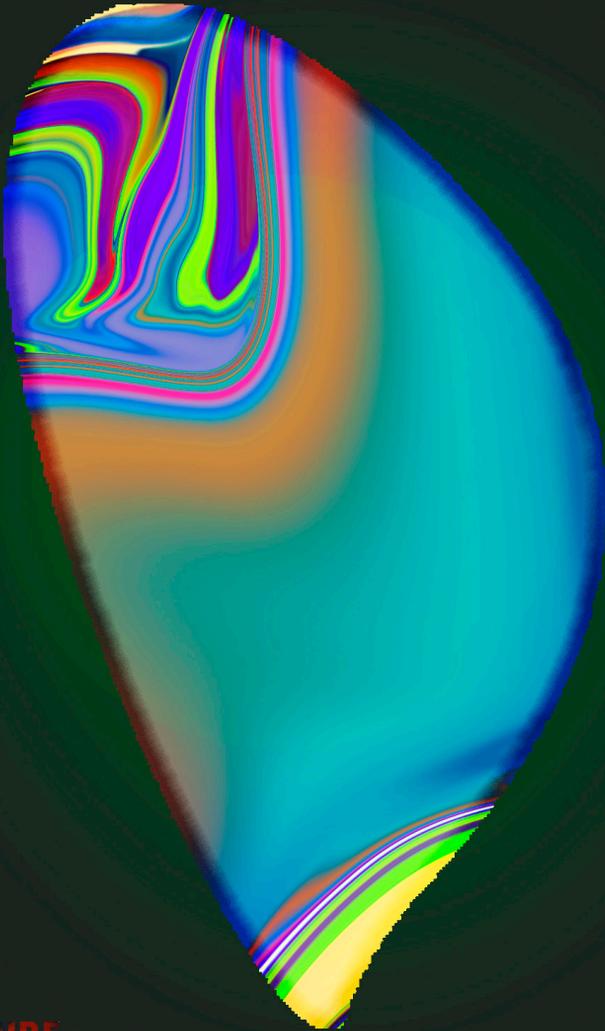


VEABARDI • 2013

EMOTIONAL CUBE

V.

5/8

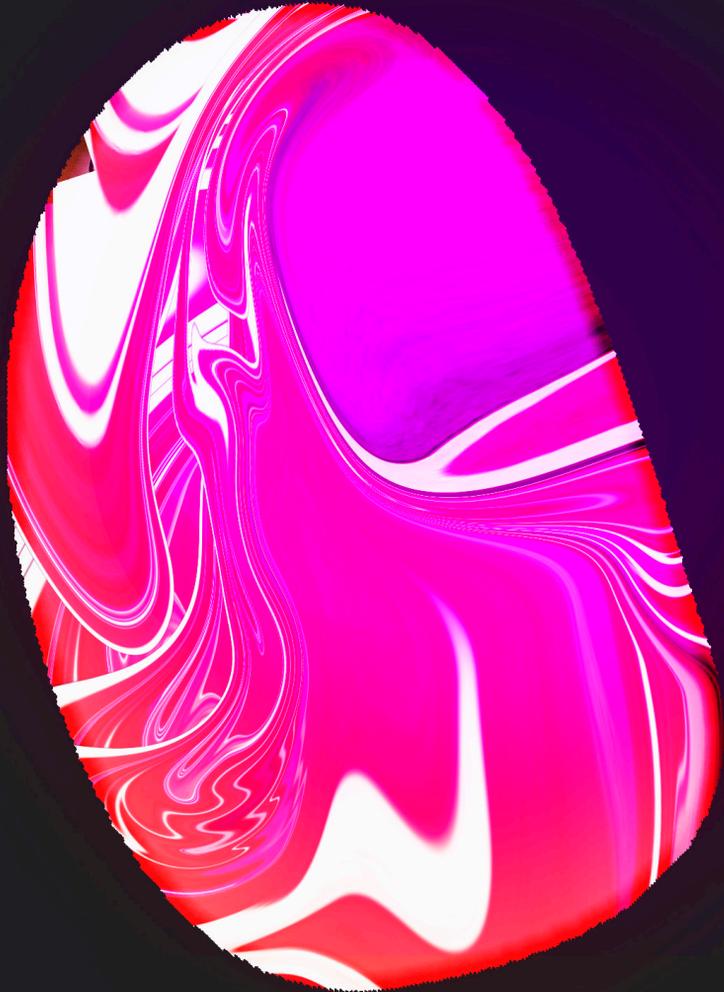


VGABARDIG 2018

EMOTIONAL CUBE

C.

6/8

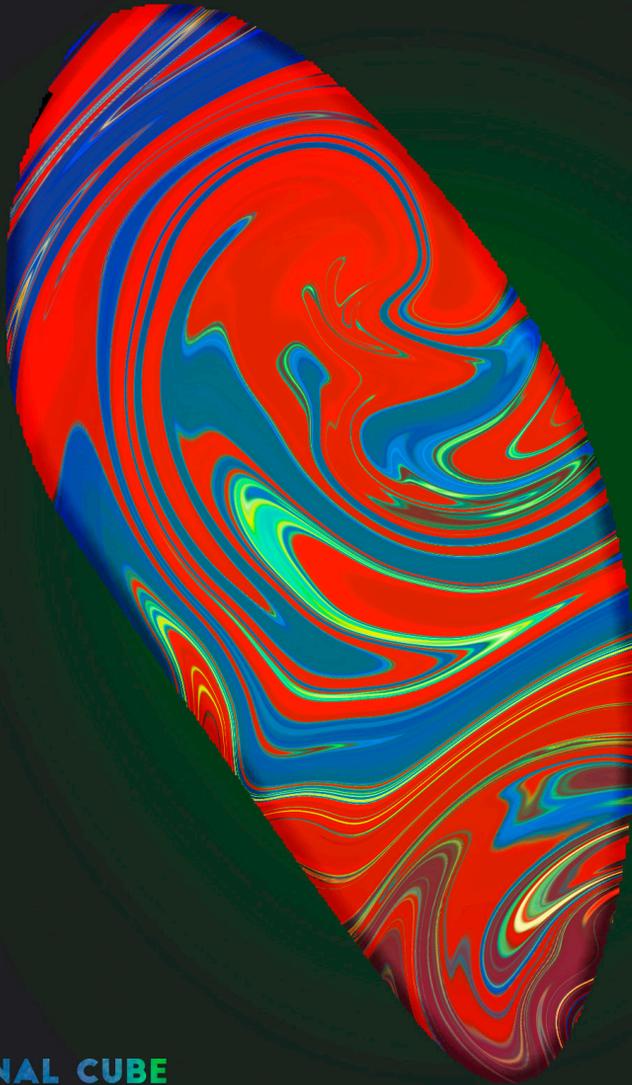


YGCABARDI© 2013

EMOTIONAL CUBE

C.

718

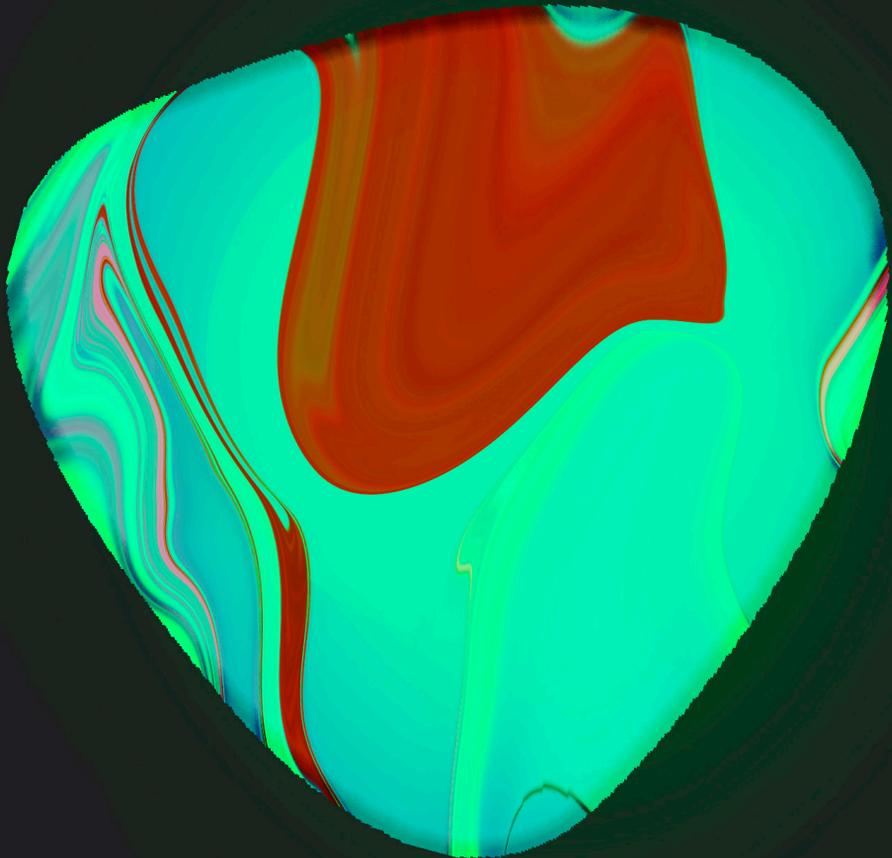


VGABARDI • 2018

EMOTIONAL CUBE

L.

8/8

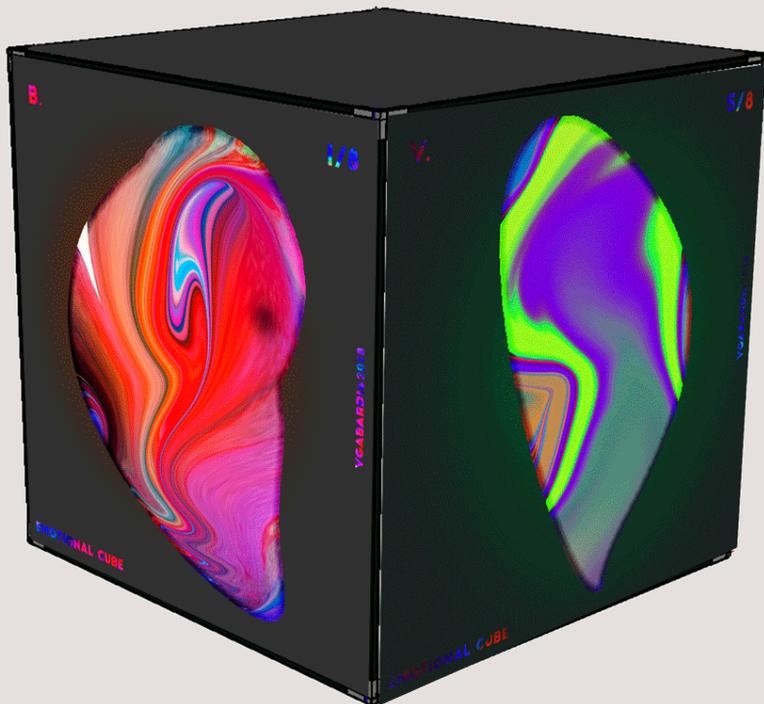


VGABAPR0102018

EMOTIONAL CUBE

Por fim, fora projetado e construído um cubo metálico, com medidas de dois metros de lado, vedado por um tecido branco em seus quatro lados e na parte superior. Tal cubo nasce com o propósito de qualificar a instalação, afim de criar um ambiente imersivo para o usuário. Nele, o usuário poderá com fones de ouvido imergir em um ambiente de tripla projeção de sentimentos. Além de permitir que a projeção seja visível do lado de fora do cubo.

A frequência de frame dos gifs projetados, se alteram de acordo com as musicas compartilhadas pelas oito pessoas. Nesse caso, além de dispor de um fone de ouvido na parte interna do cubo, uma playlist aberta no spotify criará a possibilidade de qualquer participante da instalação ouvir as musicas compartilhadas. Assim, o ambiente imersivo buscará criar no participante um processo de absorção de sentimentos



79

BIBLIO

GRA

FIA +CITAÇÕES

- 1 Laugier, Marc-Antonie, Ensaio sobre arquitetura. P.2, 1753.
“O homem em suas origens primitivas, sem qualquer ajuda, sem outro guia além do instinto natural de suas necessidades. Ele desejava um lugar para acomodar-se”
- 2 Rebello, Yopanan; Leite , Maria Amélia D’azevedo. As primeiras moradias. 2007. Revista AU, editora Pini. ([Http://www.au.pini.com.br/arquitetura-urbanismo/161/artigo58415-4.aspx](http://www.au.pini.com.br/arquitetura-urbanismo/161/artigo58415-4.aspx), acesso em 26/07/2017)
- 3 Laugier, Marc-Antonie, Ensaio sobre arquitetura. P.2, 1753.
- 4 Rikwert, Joseph, A casa de adão no paraíso. P.41, editora perspectiva, 2003.
- 5 Bachelard, Gaston. A poética do espaço. P.200
- 6 Blondel, Jacques-François, Cours d’ architecture. vol 1, p.3. “ Indubitavelmente, no princípio os homens fizeram para si abrigos contra os rigores das estações e os ataques dos animais ferozes. “
- 7”limite”, in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2013, <https://www.priberam.pt/dlpo/limite> [consultado em 27-07-2017].
- 8 Malard, Maria Lucia. Forma, Arquitetura. Rio de Janeiro, 2003. ([Http://www.arq.ufmg.br/eva/art010.pdf](http://www.arq.ufmg.br/eva/art010.pdf)). Acesso em 29/06/2017.
- 9 Pritzker, Jay A. Ceremony speech of pritzker prize, 1985 (http://www.pritzkerprize.com/1985/ceremony_speech2. Acesso em 15.12.2017)
- 10 Matthew Lieberman, 2014, Social: Why Our Brains Are Wired to Connect. (<http://newsroom.ucla.edu/releases/we-are-hard-wired-to-be-social-248746>. Acesso em 04.01.2018)
- 11 Wilson Flório , Da representação à simulação dos espaços arquitetônicos. Revista Domus no.734, 1992.
“Uma arquitetura que estivesse sempre em sintonia com o seu tempo, nunca deixando de enfrentar os desafios presentes em cada época. “

- 12 Bauman, Zigmunt. Modernidade Líquida, ed. Zahar. 2001.
- 13 Bauman, Zigmunt. Modernidade Líquida, p.7-8, ed. Zahar. 2001.
- 14 Bauman, Zigmunt. Modernidade Líquida, p.7, ed. Zahar. 2001.
- 15 Bauman, Zigmunt. Em entrevista à Maria Lúcia Garcia Pallares-Burke
“A modernidade sólida tinha um aspecto medonho: o espectro das botas dos soldados esmagando as faces humanas. “
([Http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs1910200305.htm](http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs1910200305.htm))
- 16 Bauman, Zigmunt. Vida Líquida, p.7-8, ed. Zahar. 2009.
- 17 Bauman, Zygmunt. Amor Líquido: Sobre A Fragilidade Dos Laços Humanos. P.8. Rio De Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.
- 18 IDEM. (2004)
- 19 IDEM. (2004)
- 20 Bauman, Zigmunt. Vida Líquida, p.101, ed. Zahar. 2009.
- 21 BAUMAN, Zygmunt. Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos. P.15-16. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.
- 22 Bauman, Zigmunt. Vida Líquida, p.133, ed. Zahar. 2009.
- 23 BAUMAN, Zygmunt. Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos. P.77. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.
- 24 Bauman, Zigmunt. Vida Líquida, p.125, ed. Zahar. 2009.
- 25 Bauman, Zigmunt. Vida Líquida, p.17, ed. Zahar. 2009.
- 26 Bauman, Zigmunt. Modernidade Líquida, p.125, ed. Zahar. 2001.
- 27 Sennett, Richard. The fall of public man. New York: Vintage Book, 1978, p.39
- 28 Bauman, Zigmunt. Em entrevista à Maria Lúcia Garcia Pallares-Burke

“Se se pensa, por exemplo, nos dados levantado por Richard Sennett [sociólogo] -o tempo médio de emprego no vale do Silício [localizado na Califórnia, EUA, concentra um grande número de empresas de tecnologia e internet], por exemplo, é de oito meses-, quem pode pensar num projeto de vida nessas circunstâncias? “

- 29 Bauman, Zigmunt. Vida Líquida, p.17, ed. Zahar. 2009.
- 30 “virtual”, in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2013, <https://www.priberam.pt/dlpo/virtual> [consultado em 13-01-2018].
- 31 Requena, Guto. Design, memória e comportamento na era digital I Interaction South America 2013. (<https://www.youtube.com/watch?v=WoZ67fhRKzA>) acesso em 03.12.2017)
- 32 Castells, Manuel. Sociedade em Rede, Prólogo Rede e o Ser, p.40. ed. Paz e Terra, ed.8. 1999
- 33 Castells, Manuel. Sociedade em Rede, Prólogo Rede e o Ser, p.41. ed. Paz e Terra, ed.8. 1999
- 34 Idem, (1999).
- 35 Negroponete, Nicholas. A vida digital, p.215-218, ed. Companhia das Letras. 1995.
- 36 Negroponete, Nicholas. A vida digital, p.71, ed. Companhia das Letras. 1995.159
- 37 Negroponete, Nicholas. A vida digital, p.159, ed. Companhia das Letras. 1995.159
- 38 “Dessa forma, na era digital, o mundo sofre um processo de desmaterialização, de virtualização”
Dorival Campos Rossi, Virtual x Real: o ciberespaço e as transformações da vida cotidiana, acesso em 05.12.2017 (<https://linguagenscontemporaneas.wordpress.com/2010/04/14/virtual-x-real-o-ciberespaço-e-as-transformacoes-da-vida-cotidiana/>)
- 39 Wilson Flório, Da representação à simulação dos espaços arquitetônicos. Revista Domus no.734, 1992.
- 40 “O espaço está virtualizando-se e se transformando em fluxos de informação.”
Dorival Campos Rossi, Virtual x Real: o ciberespaço e as transformações da vida cotidiana, acesso em 05.12.2017

41 “ciberespaço”, in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2013, <https://www.priberam.pt/dlpo/ciberespa%C3%A7o> [consultado em 09-08-2017].

42 Dorival Campos Rossi, Virtual x Real: o ciberespaço e as transformações da vida cotidiana, acesso em 05.12.2017 (<https://linguagenscontemporaneas.wordpress.com/2010/04/14/virtual-x-real-o-ciberespaco-e-as-transformacoes-da-vida-cotidiana/>)

43 Idem

44 Idem

“As relações do ciberespaço permitem às pessoas uma maior liberdade de movimentação, já que não têm mais de ficar presas em escritórios ou bancos, por exemplo.”

45 Idem

46 Fillion, Odile. Nel Cyberspazio c'è un architetto?/Any architects out there in cyberspace? Revista Domus ed.797, 1997.

47 Dorival Campos Rossi, Virtual x Real: o ciberespaço e as transformações da vida cotidiana, acesso em 05.12.2017 (<https://linguagenscontemporaneas.wordpress.com/2010/04/14/virtual-x-real-o-ciberespaco-e-as-transformacoes-da-vida-cotidiana/>)

48 “híbrido”, in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2013, <https://www.priberam.pt/dlpo/h%C3%ADbrido> [consultado em 14-01-2018].

49 Requena, Guto. Design, memória e comportamento na era digital | Interaction South America 2013. (<https://www.youtube.com/watch?v=WoZ67fhRKzA>) acesso em 03.12.2017)

50 Idem (2013).

- 51 <https://www.archdaily.com.br/br/874195/nike-inaugura-pista-de-corrída-de-led-em-manila>, acesso em 12.12.17
- 52 “interativo”, in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2013, <https://www.priberam.pt/dlpo/interativo> [consultado em 14-01-2018].
- 53 Wilson Flório, Da representação à simulação dos espaços arquitetônicos. Revista Domus no.734, 1992.
- 54 Canal Guto Requena.
(<https://www.youtube.com/watch?v=V0mkktCzLhw>) acesso em 21.11.2017
- 55 “emotivo”, in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2013, <https://www.priberam.pt/dlpo/emotivo> [consultado em 15-01-2018].
- 56 Wilson Flório, Da representação à simulação dos espaços arquitetônicos. Revista Domus no.734, 1992.
- 57 Mockbee, Samuel. <https://www.archdaily.com.br/br/800699/121-definicoes-de-arquitetura>, acesso em 12.12.2017.
- 58 Canal Guto Requena. <https://www.youtube.com/watch?v=NvELDwtqs3o>, acesso em 21.11.2017
- 59 Matthew Hoffman em “Blank Space Launches Architecture Storytelling Competition” (<https://www.archdaily.com/557652/fairytales2015-blank-space-launches-architecture-storytelling-competition/>) acesso em 12.12.2017
- 60 Canal Guto Requena. (<https://www.youtube.com/watch?v=CxgHuZrBegw>) Acesso em 21.11.2017
- 61 Rogers, Richard em entrevista para o The Guardian , <https://www.theguardian.com/artanddesign/2013/jul/11/richard-rogers-arts-interview>, acesso em 28.11.2017

P.45-46

http://d1yvfejcy02lz3.cloudfront.net/wp/wp-content/uploads/2016/08/unlimited-stadium_2.jpg

P.50

<http://zaveno.com/storage/capa/f847a72d275d32463a528f-facc01f27f.png>

P.55-56

http://hifolio.com/media/1/Guto-Requena-Casa-Cor-2015-39_web.jpg

P.59-60

https://images.adsttc.com/media/images/542d/96ae/c07a/8054/8f00/047d/large_jpg/Love_Project_Experimentos_2_baixa.jpg?1412273828

Demais imagens: Produção Autoral.

AGRA DECI MEN TOS

“Só se vê bem com o coração, o essencial é invisível aos olhos.”

Pois foi com o coração que esses cinco anos tiveram presenças ilustres. Para passar por todas as mudanças, fora necessário ver e acreditar sempre no invisível.

Obrigado Deus, nunca me deixou só durante a jornada.

Obrigado família, foi nessa fase que aprendi ainda mais o significado de família.

Obrigado amigos, se você está lendo isso, e tem boas lembranças, é porque criamos e vivemos alegria e amor. Vocês foram essenciais por tudo acontecer.

Obrigado em especial para dez pessoas que diretamente foram participativas na minha insanidade. Pam, vc comprou e ouviu tantas vezes minha loucura. Cacá, minha referência, cresci e aprendi muito contigo, meu melhor amigo. Luísa, você sempre foi importante pra vida e agora to voltando! Bru, quem mais recebeu imagens e deu apoio moral em todo momento. Lina, de longos minutos de áudio, ouvidos com tanto carinho. Su, sempre presente nas minhas indas e vindas de "tangamandápio". It! Foi tão natural ficarmos amigos. Mafemo/Miss, obrigado por toda essa história.

A cada um de vocês cravou uma marca eterna nesse processo. Vocês eternizaram a presença de vocês no meu coração.

Com todo amor do mundo que desejo a vocês.

Victor.

