
Atuação do *designer* diante das novas formas de vivenciar os espaços

Vinícius Alberto Morais

Graduando em Design de Interiores – Faculdades Integradas Espírito Santenses - FAESA

ISSUE DOI: 10.5008/1809.7367.002

RESUMO

O mundo contemporâneo vive uma nova temática da habitação, no qual o homem tem a informática e os aparelhos eletrônicos como tecnologias que facilitam as tarefas cotidianas. Mudanças ocorridas pela utilização de novas tecnologias de informação e comunicação, como a Internet e a automação residencial, transformam a visão do *designer* de interiores em relação a uma nova leitura dos espaços domésticos, desde o processo criativo de concepção do projeto, até a forma como os usuários irão utilizar esses espaços.

Palavras-chave: Interiores. Virtualidade. Usuários.

ABSTRACT

The world contemporary lives a new thematic of the habitation, in which the man has the electronic computer science and devices as technologies that facilitate the daily tasks.

Occured changes for the use of new technologies of information and communication, as the Internet and the residential automation, transform the vision of the designer of interiors in a new reading of the domestic spaces, since the creative process of conception of the project, until the form that the users will go to use these spaces.

Keywords: Interiors. Virtual. Users.

As relações do mundo concreto com o espaço virtual são premissas para discutir sobre mudanças nos costumes e nas moradias do homem contemporâneo.

“A concepção atual de espaço e tempo – o modo que os volumes são dispostos no espaço e se relacionam entre si, a maneira pela qual o espaço interno é separado do externo, ou é atravessado por ele a fim de promover uma interpretação espacial – é característica do modo contemporâneo de projetar a arquitetura e os ambientes internos” (GIEDION, 2004).

O espaço doméstico sofre transformações e adaptações com a integração de novas mídias eletrônicas no cotidiano dos usuários. Mudanças propostas pela inclusão digital e popularização da automação residencial são cada vez mais comuns, instituindo um importante espaço de troca de informações, simulação do espaço concreto e criação de outras interfaces de interação.

A disseminação mundial do cinema *hollywoodiano*, nos anos 1940, constituiu um novo e eficiente meio difusor de modos comportamentais, que viria contaminar os lares metropolitanos de quase todo o planeta com os hábitos e aspirações ligados ao *American Way of Life* (SEVCENKO, 1998). Desde a Europa da *Belle Epoque*, o telefone, visto no momento, como a maior tecnologia de transmissão de informações, criou novos comportamentos nos modos de vida da sociedade, devido à maior facilidade de transmissão de informações. Na década de 1950, o sistema televisivo já fazia parte da casa do cidadão comum, trazendo uma nova forma de assimilação de informações instantâneas.

Há menos de 20 anos, houve a abertura de diversas redes de comunicação, a maioria ligada à utilização de microcomputadores, constituindo uma nova forma de interação e relação entre o homem e o espaço virtual. A popularização dos computadores pessoais e o desenvolvimento da Internet, um conglomerado de computadores interligados em rede por toda parte do mundo, compartilhando informações e todo o tipo de dados, apresentam uma enorme comodidade na execução de possíveis atividades cotidianas. As proximidades das tecnologias de informação permitiram novas formas de ação dentro dos espaços íntimos e públicos. De acordo com Carneiro (2006), “[...] na escala do indivíduo, é o uso de aparelhos celulares nos

mais diversos locais, que possibilitam uma comunicação na qual são abordados, com frequência, assuntos jamais tratados publicamente até há pouco tempo”. Também relata que, em relação ao espaço construído, nota-se a extensão do escritório além de seu limite físico, por meio da realização de atividades profissionais remuneradas no ambiente doméstico por dispositivos de comunicação a distância, como telefone, fax e microcomputador.

(CARNEIRO, 2006).

Com a introdução de micro-computadores pessoais no ambiente doméstico, em meados da década de 1980, iniciava-se uma enorme transformação no processo de geração e transmissão de mensagens: acostumado a ser receptor, o usuário tornava-se emissor de mensagens, ao utilizar-se das possibilidades de interação oferecidas pelas máquinas. Durante os últimos anos, um novo usuário dos espaços arquitetônicos vem surgindo, aprendendo a falar com telas, a expor-se a sensores e câmeras digitais. Auxiliado por equipamentos informatizados cada vez mais completos, um número cada vez maior de pessoas parece assumir funções de produção, edição e transmissão de mensagens, antes reservadas a terceiros, passíveis de serem difundidas a partir de um simples *blog/flog*, ou compondo produtos complexos, eventualmente comercializáveis (TRAMONTANO, 2007).

Sobre a interferência das novas mídias eletrônicas no ambiente doméstico e no modo de vida das pessoas, elas se dividem em dois movimentos distintos: um que se caracteriza pela troca de informações em um único objeto (o computador), e as atividades se dispersam numa gama de aparatos tecnológicos distribuídos no espaço construído no mobiliário e com os usuários. As novas tecnologias de informação e comunicação reformulam o espaço construído devido às instâncias virtuais informatizadas que possibilitam atividades dinâmicas dos usuários, principalmente em tarefas desenvolvidas por pessoas que trabalham em casa e donas-de-casa que utilizam a automação para programarem o funcionamento dos aparelhos. Essas mudanças nos espaços domésticos são propostas pelas mutações das habitações e do deslocamento dos seus usuários, relacionados com uma outra assimilação de tempo e espaço. No ponto de vista de Marchetti (2004), “[...] em consequência do crescente fluxo de informações acessíveis, nota-se uma hibridação entre características de universos virtuais e do mundo concreto”.

De acordo com o *Grupo Nomads.usp* de pesquisa (acesso em 15 set. 2007):

Como resultado, observa-se a produção de linguagens híbridas visuais, arquitetônicas e artísticas, que instigam arquitetos, designers, artistas e profissionais dos mais diversos campos a explorarem novas possibilidades projetuais. Essas formas híbridas são caracterizadas por inter-relações complexas que se desdobram entre os indivíduos e os objetos que mediam suas relações com o mundo. No contexto da habitação, o mobiliário e os objetos de suporte às atividades cotidianas são os meios através dos quais os habitantes se relacionam com o espaço construído. Dessa forma, são capazes de alterar e requalificar a percepção em diversos aspectos, uma vez que diferentes objetos podem conferir diferentes significados a um mesmo espaço. De acordo com a forma como são concebidos, podem promover ou inibir as relações sociais.

Mesmo convivendo com espacialidades híbridas e com a dicotomia entre mundo concreto e relações intangíveis, o homem tenta resgatar alguns valores: a escala humana, os direitos individuais, o direito mais primitivo de ir e vir dentro da cidade. Giedion (2004) diz que, por trás desse desejo, residem as constantes imutáveis da vida humana, em suas demandas por serem atendidas, como a necessidade de estabelecer relações sociais. Em épocas passadas, era relativamente simples criar um ambiente em que o homem não se visse muito afastado de sua necessidade de contato com o solo. Segundo Gaston Bachelar (1989), “Atualmente, nada é mais complicado do que atender às necessidades mais elementares da vida”. O peso da mecanização e todas as suas implicações resultou num quadro extremamente complexo, entretanto a tecnologia procura tornar-se ao usuário um facilitador das tarefas cotidianas.

O modo de vida do futuro consiste em recuperar a esfera da intimidade. O aumento da população urbana provoca quase um mal-estar físico. Poetas e pintores do passado recolheram-se no isolamento. Hoje, luxo é abandonar grandes centros metropolitanos para entrincheirar-se num tranqüilo cinturão verde, ou adequar em consonância o espaço interior com o meio edificado (CASTARÈDE, 2005). Meio edificado entendido como o espaço

concreto e, ao mesmo tempo, passivo de ser adaptado às novas tecnologias de informação e comunicação.

O meio digital é realidade na prática do profissional de *design* de interiores, desde a concepção do projeto até a forma como os usuários utilizam o espaço. Ao mesmo tempo, surgem, em todo o mundo, vanguardas com a utilização de novas tecnologias para ruptura de paradigmas e advento de uma nova forma de interagir e utilizar os espaços. O pensamento de vanguarda surge a partir de jovens profissionais vindos de escolas com uma nova visão de *design* e profissionais já experientes que vivenciaram as mudanças na sociedade desde as décadas dos anos 80 e 90. Muitas informações são trocadas por esses profissionais pela utilização da transmissão de dados na Internet, tornando o *design* universal, mas com a identidade cultural de cada região. Conforme Tramontano (2007),

As novas tecnologias são utilizadas em diversas etapas do projeto, emergindo assim uma habitação que utiliza as tecnologias de informação e comunicação, seja em seu funcionamento, em sua concepção ou em uma produção transdisciplinar de objetos, mobiliário, moda, instalações e manifestos, e mesmo música, vídeos e sites na Internet.

Existe uma preocupação com o meio ambiente e as novas tecnologias de informação e comunicação podem ser utilizadas de forma a reduzir o impacto ambiental. A diminuição da utilização do papel, a programação do tempo de funcionamento dos aparelhos proposta pela automação, serviços bancários feitos pela Internet reduzindo o deslocamento aos bancos, são algumas atividades que economizam energia, gastos de materiais e combustíveis. Para Manzini (2002), “[...] o design é instrumento para a conexão do que é possível no campo das tecnologias limpas com aquilo que é culturalmente desejável no campo da crescente preocupação com o meio ambiente”. A redução da dimensão dos produtos gera economia de matéria-prima diminuindo a extração de recursos ambientais. É importante, portanto, a qualidade dos produtos para atenuar o rápido descarte.

A desmaterialização dos produtos é uma forma de aproveitar a tecnologia como produto sustentável substituindo a matéria sólida por interfaces digitais. Segundo Manzini e Vezzoli (2002), graças ao progresso científico, pode ser possível manter as expectativas de bem-estar reduzindo contemporaneamente os consumos de recursos: a desmaterialização dos produtos. Como exemplo, um sistema de *home theater* com um único aparelho que integre todas as funções de áudio e vídeo gera economia de mão-de-obra. Sob esse termo, entendemos uma drástica redução do número (e da intensidade material) dos produtos e dos serviços necessários para atingir um bem-estar socialmente aceitável.

Considerações Finais

A importância da prática do *design* de interiores é causar efeito no ambiente construído e em seus usuários, além da adaptação às tecnologias de informação e comunicação. O homem vive um momento transitório e o *design* tem a atitude de repensar o mobiliário, seus usos, funções e materialidade, associados ao desenvolvimento tecnológico. Também busca analisar a introdução de instâncias informatizadas no processo de *design* como um todo. As novas tecnologias são utilizadas em diversas etapas do projeto, desde o pensamento digital inserido no processo criativo do *designer* até o funcionamento do espaço.

Agradecimentos

Em especial atenção, agradeço aos professores Denide Buzetto, Fernanda Julião, Juliana Morgado e Milton Carvalho Bernardo, por acreditarem e incentivarem os alunos. Sou grato a todos os funcionários e professores do Curso de Graduação em Design de Interiores da FAESA.

REFERÊNCIAS

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. São Paulo: M. Fontes, 1989.

CASTARÈDE, Jean. **O luxo**. São Paulo: Barcarolla, 2005.

CARNEIRO, G. P. **Design, mediação e interatividade**: concepção e desenvolvimento de objetos interativos informatizados. São Carlos, 2006. Dissertação (Mestrado em Engenharia) – Escola de Engenharia de São Carlos da Universidade de São Paulo/Nomads.usp, 2006.

GIEDION, Sigfried. **Espaço, tempo e arquitetura**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

GRUPO NOMADS.USP DE PESQUISA. Disponível em: <<http://www.eesc.usp.br/nomads>>. Acesso em: 15 set. 2007.

MANZINI, E.; VEZZOLI, C. **O desenvolvimento de produtos sustentáveis**: os requisitos ambientais dos produtos industriais. São Paulo: Edusp, 2002.

MARCHETTI, M. P. **Diálogos à distância**: cultura digital e espaços de habitar. São Carlos, 2004. Dissertação (Mestrado em Engenharia) – Escola de Engenharia de São Carlos da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2004.

PROJETO KÓMUNIKÁ'TÓR DO NOMADS.USP. Disponível em: <<http://www.eesc.usp.br/nomads/kom.htm>>. Acesso em: 15 set. 2007.

SEVCENKO, N. (Org.). **República**: da Belle Epoque à era do rádio: história da vida privada no Brasil. São Paulo: Cia. das Letras, 1998. v. 3.

TRAMONTANO, M. **Vírus 01, habitares interativos**. São Paulo: [s.n.], 2007.