

TRANSFORMAÇÕES E IMPACTOS DAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO NA ARQUITETURA E QUALIDADE DO LUGAR



APRESENTAÇÃO

“A materialidade, como quase qualquer qualidade no nosso entorno, é em grande medida uma construção cultural” (PICON, 2004, p. 68),

Nossos modos de perceber e agir também estão relacionados com nossos modos de operar, com a nossa prática de viver, que são sempre traduzidas a partir da experiência.

“As técnicas modificam a substância da nossa expressão e não apenas a sua forma” (LATOUR, 2001, p 213).

1 A TEORIA ATOR-REDE (TAR) E O COLETIVO DE LATOUR

2 TECNOLOGIA, ARTE E PERCEPÇÃO

3 LUGAR?

4 ARQUITETURA

COLETIVO – “termo se refere a associação de humanos e não-humanos” processo político que transforma o mundo em um lugar habitado. Trama, ou a rede de conexões da qual fazemos parte.

REDE SOCIOTÉCNICA: envolve os humanos, o contexto e, também, os artefatos. “... Não só a tecnologia medeia a ação, como também nós mesmos somos instrumentos” (LATOUR, 2001: 202).

1 A TEORIA ATOR-REDE(TAR) E O COLETIVO DE LATOUR

Considerar um objeto ou evento como coletivo significa considerar a mediação entre homens, coisas e técnicas. Esse **híbrido** desfaz hierarquias e a natureza dos elementos, colocando-os lado a lado.

Processo não determinista, dinâmico que se cria e recria a partir da noção de **mediação** entre seus elementos híbridos – os **ATORES-REDE**

ATORES-REDE - se identificam por seu desempenho, objetivo, função ou competência – como eles variam de acordo com a situação, sua identidade não é constante. Não se apresentam como corpos, dotados de essência, mas como algo produzido a partir da interação com a rede que o identifica e qualifica.

“... um ator é também, e sempre, uma rede”. (LAW, 1992: 04)

A QUALIDADE do (coletivo) lugar pode ser entendida como uma narrativa a ser descrita em sua dinâmica complexidade; como um conjunto heterogêneo e dinâmico de relações entre humanos (sociedade) e não-humanos (natureza).

ARTE: “reavaliação de conceitos fundados na forma, na individualidade na expressividade e na genialidade do artista” (AMARAL, 2009, p: 211

2

ARTE, TECNOLOGIA E PERCEPÇÃO

ARTE DE RELAÇÕES: que estabelece com o expectador – considerado parte participante da obra – lugar, dispositivos.

Passamos de uma posição de frontalidade da pintura e de um movimento exterior e ao redor da escultura, como objetos acabados, para o entre, ambientes de experiência, onde o espectador é na verdade um ator que interage, complementa, faz parte da obra (SPERLING, 2011).

Pensando em rede, linhas, nós e vazios são igualmente atores.

Cada nó da rede se configura a partir de conexões de atributos temporários, que podem ser retrabalhados pois apresentam formalizações efêmeras (DUARTE, 2002, p: 239).

Os nós são efêmeros, se conformam a partir de situações, dependem do caminho percorrido, do contexto e possibilidades de conexão.

A subjetividade se torna híbrida também, atravessada pelo que a interfere.

O ator é também um artífice, suas habilidades e interpretações englobam as conexões e aparatos. Sujeito, lugar e objeto se mostram entrelaçados.

3

LUGAR ?

LUGAR: considera a experiência humana. “... o lugar é definido por substantivos, pelas qualidades das coisas e dos elementos, pelos valores simbólicos e históricos; é ambiental e está relacionado fenomenologicamente com o corpo humano” (MONTANER, 2001: 32).

ESPAÇO: é visto como algo neutro, genérico, abstrato, constituído por uma relação funcional, matemática e quantitativa entre suas partes resultando em uma arquitetura autônoma, ideal, dissociada de qualquer sensibilidade – em relação ao contexto ou aos seus usuários (MONTANER, 2001: 31).

A idéia de **lugar** se diferencia da de espaço pela presença da experiência, ou seja, **reúne subjetividade e materialidade**.

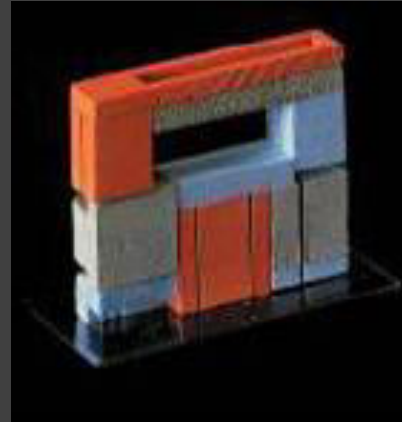
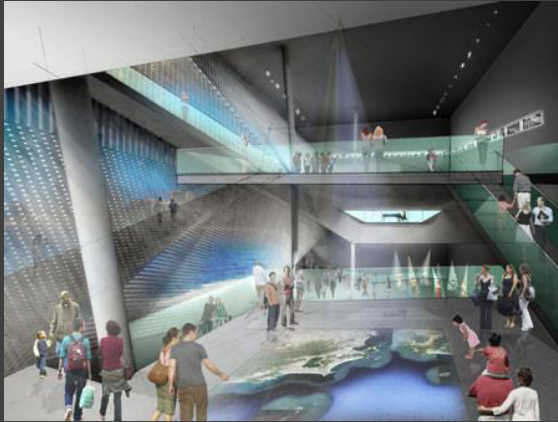
“... intensos focos de acontecimentos, concentrações de dinamismo, torrentes de fluxos de circulação, cenários de fatos efêmeros, cruzamentos de caminhos, momentos energéticos” (MONTANER, 2001: 44).

Transforma o foco forma-função para as ASSOCIAÇÕES/CONEXÕES

Dissolução de limite, noção de INTERAÇÃO/ASSOCIAÇÃO e não-delimitação entre coisas, lugares e pessoas. Lógica de INTERFACE.

Tempo presente na AÇÃO, imediato

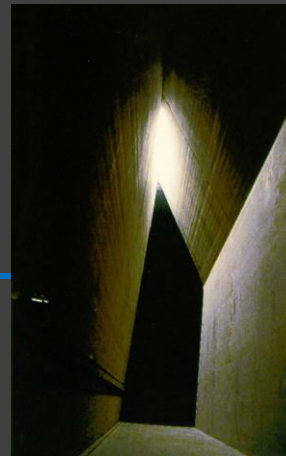
Dissolução do espaço físico, espaço como MEDIAÇÃO para a experiência



- (1) ESPAÇOS MIDIÁTICOS – museus principalmente que funcionam como *containers* de experiências induzidas pela interação artificial;
- (2) MEGA ARQUITETURAS – lugares de consumo e lazer como shoppings, aeroportos, hotéis e hipermercados que impossibilitam a criação de vínculos pela rápida passagem e nos tornam anônimos;
- (3) ESPAÇO VIRTUAL – espaço impalpável da internet ou telefone que propiciam experiências sem um meio físico consolidado.



ARQUITETURAS MUDIÁTICAS: o espaço físico e dispositivos geram ambiências que interagem com as pessoas. O mesmo ambiente sem os efeitos gerados pelos dispositivos configura um (coletivo) lugar diferente, apesar de suas qualidades espaciais serem as mesmas.





ARQUITETURAS EFÊMERAS DIGITAIS: constituídas de projeções de imagens, instalações que estabelecem limites, fronteiras, delimitam espaços, criam ambiências, conformam a identidade de um objeto arquitetônico tornando-o reconhecível.



Se relaciona a fluxos, conexões, dinâmicas no lugar – sua configuração é um rastro do movimento

Edifício como ícone – um acontecimento estratégico e global

Ênfase na imagem, desmaterialização da forma

Edifício como elemento desencadeador da dinâmica urbana

Artefato aberto

4

ARQUITETURA

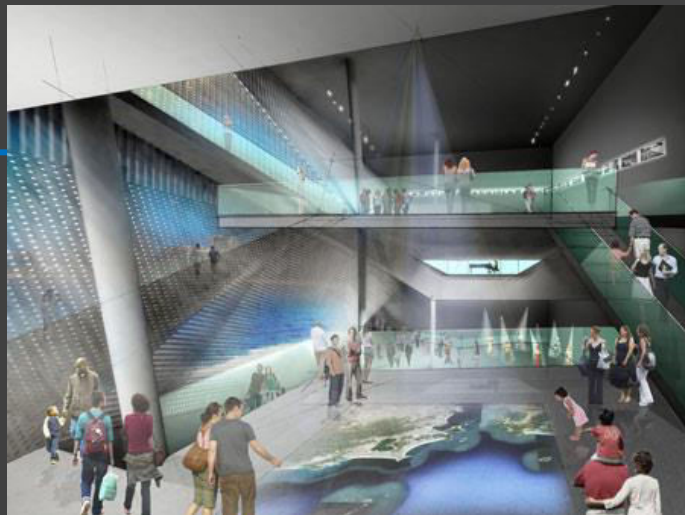
“Um mundo em que a forma, como categoria, está ausente”
(MONEO, 1999, p.36).

INDETERMINAÇÃO: múltiplas possibilidades de fluxos e conexões entre ambientes, flexibilidade. Programa se define a partir de atividades, pode ser modificado, alterado



PELE: possibilitam a interatividade, funcionam como um elemento mediador, uma interface e não um rígido limite, permitindo ao usuário sentir-se sempre entre lugares.

Acontecimentos superexpostos e entrelaçados

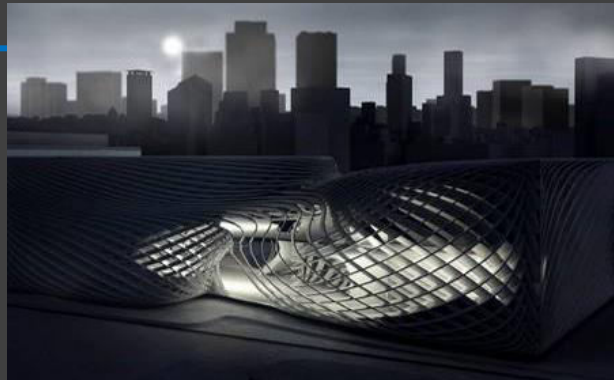


ESPAÇO EM AÇÃO: associado aos eventos e à ideia de *frame*, sequencia de acontecimentos formais.

A forma se transforma continuamente dependendo do ponto de vista

só pode ser entendida tridimensionalmente e não a partir de vistas ortogonais

Os elementos se entrelaçam: piso , parede e teto podem ser uma única continuidade



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ideia de coletivo considera as relações derivadas da vida em sua ocorrência transformando a relação espaço-função para a uma **ênfase nas relações/associações entre lugares e tudo que os envolve ou interfere.**

Principais **aspectos/atributos** inseridos no processo de projeto; (1) interatividade; (2) indeterminação; (3) movimento; (4) associações; (5) simultaneidade; (6) complexidade; (7) dissociação com o lugar subjetivo.

A arquitetura se mostra como **elemento híbrido.**

A **qualidade** associada ao lugar se mostra **transdisciplinar**, na medida em que é atravessada por fatores externos à materialidade.