

PERSPECTIVAS DIGITAIS
INSTALAÇÕES URBANAS INTERATIVAS



PERSPECTIVAS DIGITAIS
INSTALAÇÕES URBANAS INTERATIVAS

Universidade de Brasília
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo
Trabalho Final de Graduação

Julia Cristina Castro de Carvalho
orientanda

Prof.ª Dr.ª Cynthia Nojimoto
orientadora

Prof. Dr. André Costa
banca examinadora

Prof. Dr. Gilfranco Alves
arquiteto convidado

Brasília, maio de 2022



AGRADECIMENTOS

À minha família, por me dar todo o suporte necessário durante o curso, e me apoiar em todos os momentos de dificuldade nessa jornada.

Aos meus amigos, que foram essenciais para tornar essa trajetória mais leve, e que levarei para vida toda.

À minha equipe de trabalho, por fornecer uma rede de apoio e contribuir para o meu crescimento profissional.

Aos docentes e funcionários da FAU UnB, que me guiaram durante o percurso acadêmico. Em especial, à minha orientadora, Cynthia Nojimoto, por todos os ensinamentos e discussões levantadas ao longo deste projeto.

À Universidade de Brasília, pelo ensino público de excelência que me abriu muitas oportunidades e contribuiu para a minha formação profissional, dedico este trabalho como retribuição à todos os aprendizados adquiridos.



“A arquitetura tem que refletir o momento que a gente vive, que é voltado para a comunicação e relacionamento com tecnologias. E existem diversas maneiras de fazer uma arquitetura interativa. A tecnologia está implícita em diversas disciplinas e isso muda a nossa rotina e a nossa maneira de ver a vida. Não tem mais volta. A arquitetura será cada vez mais híbrida e misturada com as tecnologias.”

- Guto Requena

SUMÁRIO

6	Justificativa	44	O Feed
8	Objetivos	48	Teatro Nacional 50. Implantação 52. Estrutura 54. Referências estrutura 56. Renders
10	Contextualização 12. Arquitetura “Instagramável” 13. Imagens na atualidade 14. Vigilância 16. Era do digital 18. Estética dos likes 20. Efemeridade 21. Interatividade	62	Praça do Relógio 62. Implantação 64. Estrutura 70. Renders
22	Referências projetuais		
28	Análise das áreas de intervenção 30. Brasília 31. Setor Cultural Norte 34. Conexão 36. Praça do Relógio 38. Feira Central Ceilândia	78	Feira Central Ceilândia 80. Implantação 82. Estrutura 86. Renders
40	Programa de necessidades	94	Cortes esquemáticos
41	Diretrizes	96	Conclusão
42	O projeto	98	Bibliografia

JUSTIFICATIVA

O acelerado desenvolvimento tecnológico possibilitou o surgimento de novas ferramentas. Estamos vivendo a chamada “Era da Conexão” (WEINBERGER, 2003 citado por LEMOS, 2005), em que as tecnologias da comunicação e a Internet fazem parte e influenciam a vida em sociedade de maneira intensa. Entre essas ferramentas estão as mídias sociais, que têm se tornado um elemento central da cultura contemporânea. Tal desenvolvimento também exerce sua influência sobre a produção arquitetônica, seja direta ou indiretamente, tornando-se um elemento crítico do design urbano, atingindo áreas da arquitetura que vão desde o desenvolvimento do projeto, sua execução e utilização do espaço, explorando novas possibilidades, especialmente através da incorporação de técnicas e tecnologias de outras disciplinas.

Com a popularização dos smartphones e da internet na década de 80 e com o desenvolvimento das redes de acesso à internet sem fio, surge uma nova fase da sociedade da informação, com o rápido aumento das expectativas estéticas e sociais. Trata-se de transformações nas práticas coletivas, na vivência do espaço urbano e na forma de produzir e consumir informação. A cibercultura desenvolve-se de forma onipresente, fazendo com que não seja mais o usuário que se desloque até a rede, mas a rede que passa a envolver os usuários e os objetos numa conexão generalizada (LEMOS, 2002).

As tecnologias digitais, e as inovadoras formas de conexão sem fio, criam novas práticas e usos flexíveis do espaço urbano, enquanto as tecnologias de mídia auxiliam no interesse em modificar ou melhorar os processos de comunicação entre as pessoas. A cidade contemporânea torna-se, cada vez mais, uma cidade da mobilidade, entre espaço físico e ciberespaço, onde as tecnologias móveis passam a fazer parte de suas paisagens (FURTADO, 2002; PUGLISI, 1999; HORAN, 2000, citado por LEMOS, 2005). A “Era da conexão” relaciona assim tecnologia digital, comunicação, massa, multidão, mobilidade e, claro, conexão.

Laryssa Tarachuky explica em sua tese de doutorado - “Framework conceitual para apoiar a formulação de estratégias de design de interação urbana envolvendo o uso de recursos de mídia locativa digital”- que uma série de implicações nas formas de representação e comunicação nos espaços da cidade pôde ser observada: a ampliação da infraestrutura de rede somada à miniaturização dos dispositivos de mídia móvel viabilizaram o acesso remoto e em mobilidade da informação sobre a coisa urbana e as tecnologias da web 2.0 democratizaram não apenas o acesso à informação como também a produção de seu conteúdo, interferindo direta e indiretamente nas atividades, experiências e comportamentos presentes no cenário social da vida urbana.

Em meio a esse contexto, o design de interação urbana surge como um campo interdisciplinar preocupado em compreender a interação do ser humano com o meio urbano – agora influenciado por uma camada digital – e em desenvolver artefatos tecnológicos que ressignifiquem essa interação.

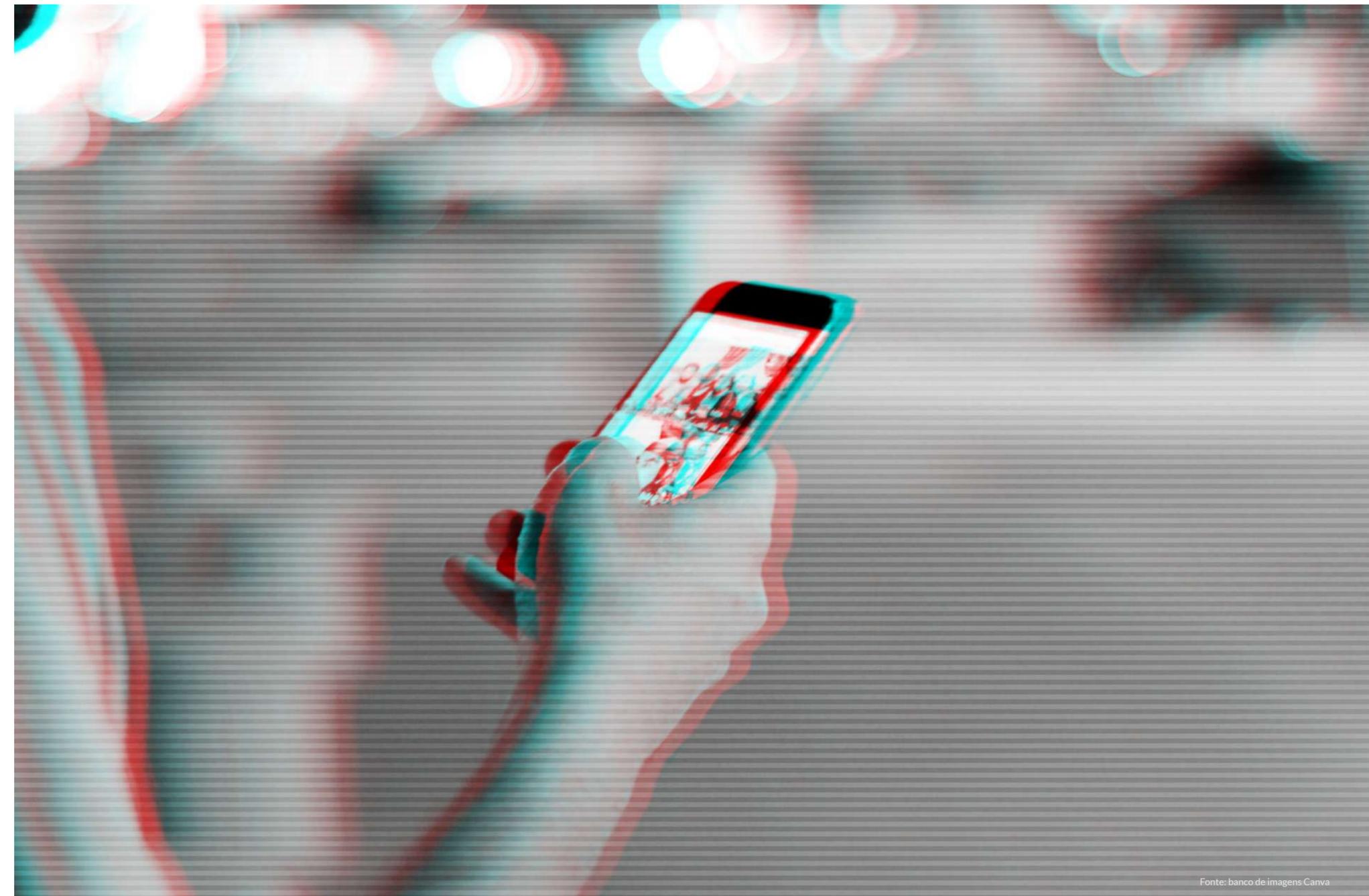
As várias mudanças geradas pelo impacto das tecnologias são bastante perceptíveis; entretanto, algumas são consideradas preocupantes por diversos autores, como mencionado por Byung Chul Han, filósofo e ensaísta sul-coreano, em seu livro “No Enxame: Perspectivas do digital” (2018):

“Somos desprogramados por meio dessa nova mídia, sem que possamos compreender inteiramente essa mudança radical de paradigma. Arrastamo-nos atrás da mídia digital, que, com aparência de decisão consciente, transforma decisivamente nosso comportamento, nossa percepção, nossa sensação, nosso pensamento, nossa vida em conjunto. Embriagamo-nos, hoje em dia, da mídia digital, sem que possamos avaliar inteiramente as consequências dessa embriaguez. Essa cegueira e a estupidez simultânea a ela constituem a crise atual.”

A intensificação da aplicação das tecnologias nos objetos de mídia levou uma série de estudiosos a iniciarem discussões sobre a interface das tecnologias de comunicação no ambiente urbano, alguns inferindo que a tecnologia havia transcendido o espaço físico e suas limitações.(NEGROPONTE, 1995; VIRILIO, 1993; WEBBER, 1964; citados por TARACHUCKY, 2021).

A partir disso surge o interesse no design de interação urbana que diz respeito não apenas a um conjunto de tecnologias e de sua presença nos processos de comunicação ocorridos no ambiente urbano, mas a padrões de atitudes e formas de pensar sobre essa presença e suas possibilidades de uso, buscando abordagens de projeto que têm um olhar atento para as necessidades das diferentes partes interessadas e respondem a uma crescente demanda pelo envolvimento dos cidadãos nas decisões que afetam a vida cotidiana.

A tecnologia de mídia guarda o potencial de mudar a forma como as pessoas participam dos processos de tomada de decisão sobre a cidade em que vivem. Ela pode facilitar o compartilhamento de conhecimento, ideias e opiniões, ajudando públicos urbanos a abraçar a ação cívica em torno de questões de interesse comum (TARACHUCKY, 2021).



OBJETIVOS

01 Provocar reflexões nos modos em que as tecnologias estão influenciando a maneira das pessoas de se conectarem com os espaços e entre elas mesmas;

02 Buscar entender como as novas formas de comunicação sem fio estão redefinindo o uso do espaço de lugar (ruas, praças, avenidas) e dos espaços de fluxos (lugares digitais);

03 Apontar visões críticas sobre os desafios que a sociedade e a arquitetura contemporânea enfrentam com as consequências da implementação de novas tecnologias;

04 Apoiar o design de tecnologias de mídia site-specific em processos participativos que tratam de questões de interesse comum a públicos urbanos, preocupando em oferecer aos cidadãos novas formas de se relacionar com os dados, informações e narrativas das cidades;

05 Promover leituras diferentes do ambiente vivido, e facilitar o estabelecimento de processos participativos de construção do conhecimento coletivo sobre o espaço urbano;

06 Demonstrar como os processos de design de interação urbana se valem de atividades e mecanismos de design para articular questões de interesse capazes de mobilizar públicos urbanos, tendo-se como foco o uso das mídias locativas digitais dentro desses processos;

07 Demonstrar como a arquitetura está relacionada com todos esses pontos e como ela pode ser uma forte ferramenta de comunicação para alterar o espaço público e fazer bom uso das novas tecnologias.



Fonte: banco de imagens Canva

Esse processo de desmaterialização (LEMOS, 2004) estaria reconfigurando a sociedade, envolvendo os seus aspectos políticos, econômicos, sociais e culturais. Partindo disso, esse trabalho se posiciona como um estudo das novas possibilidades que se apresentam à produção arquitetônica contemporânea, especificamente no que diz respeito à utilização de técnicas e tecnologias que influenciam o modo de projetar e abrem espaço para explorar novos caminhos dentro da arquitetura.

Ao contrário da computação urbana, tradicionalmente voltada para os sistemas em si, as práticas do design de interação urbana têm ênfase na escala humana e comunitária e tendem a reunir equipes multidisciplinares em torno de um mesmo propósito (BRYNSKOV et al., 2014). Esse campo caminha para processos de trabalho em conjunto com públicos urbanos, de maneira a criar e implantar tecnologias que abordem questões de interesse comum, e desenvolvendo artefatos de mídia que respondem melhor às necessidades e desejo dos cidadãos.

O intuito é criar um projeto, com instalações urbanas interativas, que provoquem reflexões nos modos em que as tecnologias estão influenciando a maneira das pessoas de se conectarem com os espaços e entre elas mesmas, buscando entender como as novas formas de comunicação sem fio estão redefinindo o uso do espaço de lugar

e dos espaços de fluxos (CASTELLS, 1996, citado por LEMOS, 2005). Nas cidades contemporâneas, os tradicionais espaços de lugar (rua, praças, avenidas, monumentos) estão, pouco a pouco, transformando-se em espaços de fluxos, espaços flexíveis, comunicacionais, “lugares digitais” (HORAN, 2000 citado por LEMOS, 2005).

Esse projeto também tem como objetivo estudar sobre a relação entre as TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação) e as mudanças no processo de construção, transformação, apropriação e desenvolvimento da cidade, identificar os usos que vêm sendo feitos das mídias emergentes no sentido de estimular redes colaborativas atuantes na transformação e melhoria do espaço urbano. (TARACHUCKY, 2021)

Além disso, o trabalho pretende apontar visões críticas sobre os desafios que a sociedade e a arquitetura contemporânea enfrentam com as consequências da implementação de novas tecnologias, emergindo questões como a digitalização da cultura, o uso prejudicial das mídias sociais, a relação entre o mundo físico e o mundo virtual, e um grande fluxo de desinformação que vem acompanhando a integração da tecnologia à sociedade.

Por fim, demonstrar no projeto como a arquitetura está relacionada com todos esses pontos e como ela pode ser uma forte ferramenta de comunicação para alterar o espaço público e fazer bom uso das novas tecnologias.

CONTEXTUALIZAÇÃO

Durante a história, a prática arquitetônica tem se transformado seguindo gostos estéticos, contextos sociais, técnicas construtivas e tecnologias que se encontravam à disposição do arquiteto, do construtor e da sociedade. Dessa forma, a arquitetura esteve sempre ligada ao seu tempo. Atualmente, o acelerado desenvolvimento tecnológico, especialmente na área das tecnologias comunicacionais, tem revolucionado a prática arquitetônica, criando usos flexíveis do espaço urbano.

A cidade constitui parte dos processos de comunicação humana. Ela se apresenta como o locus de encontro e troca de informações e, por vezes, fornece também o suporte material da informação. Parte da comunicação humana é constituída pela troca de informações a respeito do local vivenciado, as pessoas usam essas informações para orientar suas interações e relacionamentos com o mundo físico (FARRELLY, 2017) e, recentemente, processos deliberados de planejamento e projeto de artefatos de mídia destinados a moldar essas interações e relacionamentos vêm sendo conduzidos pelo mundo todo (e.g. FERRI et al., 2018; GROOT; EFFING; VEENSTRA, 2018; MANUEL et al., 2017; SUURENBROEK; NLO; DE WAAL, 2019; citados por TARACHUCKY, 2021).

Assim, a relação entre o espaço urbano e as tecnologias de mídia é trazida para discussão. Tarachucky relata:

"À medida que os espaços interativos se tornam mais comuns nas cidades, com artefatos como as media façades, os displays interativos e os aplicativos para smartphone permitindo dinâmicas em torno de informações antes indisponíveis para a interação, cresce o potencial de projetar experiências interativas na cidade (TREFZ; JAKOVICH, 2013)."

Entretanto, surge um novo olhar sobre o design de interação urbana conforme as preocupações sociais, culturais e políticas entram em jogo.

Atualmente surgem diversas facetas da "Era da conexão", desde a gestão do planejamento urbano, até as práticas mais comuns do cotidiano como terminais públicos, telefonia celular, smart cards, etc, vendidas na promessa de propiciar uma conexão a "qualquer hora" e em "qualquer lugar". Nesse sentido, as tecnologias das cidades contemporâneas alteram drasticamente o significado de distância e de tempo instaurando uma nova forma de comunicação mundial, por meio da transmissão de informação através das redes (LEMOS, 2005).

Para Byung Chul Han (2018), a comunicação digital desconstrói a distância de modo generalizado, e a falta dela leva à mistura do público e do privado, em que as redes sociais funcionam como espaços de exposição e também deslocam a produção de informação do público para o privado. André Lemos, professor da faculdade de comunicação da UFBA, cita essa relação em seu artigo "Cibercultura e Mobilidade, a Era da Conexão":

"... uma reconfiguração do espaço e tempo está aparecendo, uma reconfiguração que implica que a forma e o propósito da comunicação definem o 'público' e o 'privado', e não o espaço no qual a comunicação acontece (Cooper, Green, Murtagh, Harper, 2002, p. 295)."

Assim, de acordo com Lemos, surge a cidade-ciborgue, a qual mostra uma nova relação entre o espaço urbano e a interação comunicativa, onde o cidadão passivo transforma-se em um cidadão hiperconectado, não mais apenas destinatário, mas sim remetente e produtor ativo de informações, sendo obrigado a interagir cada vez mais com redes e instrumentos de comunicação digitais. Porém, essa relação não significa uma comunicação de qualidade e uma maior participação em políticas públicas, já que muitas das vezes pode representar uma nova forma de consumo e narcisismo.

Um dos grandes desafios do urbanismo contemporâneo tem sido articular as novas tecnologias e as informações produzidas por elas com os cidadãos.

Há uma crescente compulsão por presença que a mídia digital produz (CHUL HAN, 2018), as pessoas querem se sentir diretamente ativas e livres para expressar suas opiniões, estão cansadas do papel de espectador. Jacques Rancière, filósofo francês, aponta que é um mal ser espectador, por duas razões:

"Primeiramente, olhar é o contrário de conhecer. O espectador mantém-se diante de uma aparência ignorando o processo de produção dessa aparência ou a realidade por ela encoberta. Em segundo lugar, é o contrário de agir. O espectador fica imóvel em seu lugar, passivo. Ser espectador é estar separado ao mesmo tempo da capacidade de conhecer e do poder de agir."

Com isso, cresce uma falsa sensação de poder que as mídias sociais proporcionam ao permitir que todos consigam se comunicar e produzir informações, nascendo aí também uma ameaça aos princípios da representação e grandes questões como as fake news, shitstorms (cultura do cancelamento), deep fake, entre outras. A comodidade das mídias digitais possibilita evitar o contato direto com pessoas reais e com a vida real como um todo, remetendo a um imaginário utópico, em que as pessoas sentem-se livres para qualquer coisa, como criar notícias falsas, fazer comentários anônimos, passarem-se por outras, ficando cada vez mais longe do real.

Esse "processo generalizado de dissociação entre a verossimilhança empírica e o 'efeito de realidade', fundamental para disciplinar a percepção do espectador." é tratado no livro "Políticas da Imagem: Vigilância e Resistência na Dadosfera", publicado por Giselle Beiguelman, arquiteta e professora da FAU USP, em agosto de 2021. Nesse processo as imagens tornaram-se um dos meios de comunicação mais utilizados nas redes sociais, são as principais interfaces de mediação do cotidiano, tratadas como analogia do real, e interferem nas relações afetivas, na vida em sociedade, no compartilhamento de informações, etc. De acordo com Beiguelman,

"Os impactos são notáveis, conforme vai se tornando comum um modo de vida mediado pelas lentes, em que tudo pode ser registrado e postado, antes mesmo de ter sido vivido, como se a documentação pudesse prescindir do fato e da experiência das coisas. A câmera parece justificar o estar no lugar e em cena."

Foi no século XXI, com a câmera digital e o acesso à internet que as imagens multiplicaram-se em grande escala e tornaram-se um grande fator da cultura contemporânea. A fotografia digital coloca a verdade da fotografia radicalmente em questão, ela modifica a era da representação, podendo marcar o fim do real, já que nela hoje é muito mais difícil identificar alguma referência ao real. O real existe nela apenas sob a forma da citação, fragmentado e misturado com o imaginário. (CHUL HAN, 2018)



Fonte: banco de imagens Canva



Fonte: banco de imagens Canva

ARQUITETURA INSTAGRAMÁVEL

“Mais do que viver de imagens, apresentadas diariamente nos televisores, na internet, pelo visor do telefone celular, paulatinamente estamos a construir espaços profundamente carregados de valores relacionados à imagem, à superfície, sem profundidade.”

- Maurício Ribeiro

Ao observar o movimento cotidiano em espaços públicos urbanos e espaços comerciais, é possível perceber a presença constante de dispositivos móveis servindo como mediadores da interação entre as pessoas e os locais, na maioria das vezes com o suporte de uma rede social (LEMONS, 2018). A partir dessa relação da imagem com a cultura contemporânea e a arquitetura, uma nova modalidade chamada “Arquitetura Instagramável” está surgindo, preocupada em criar espaços que convidam os espectadores a registrá-los para compartilharem no Instagram, gerando curtidas e sendo um meio de divulgação do local.

Alguns arquitetos e designers têm mudado o modo de projetar, invertendo os papéis das redes sociais de comunicadoras para determinantes do projeto, desenhando espaços com a intenção de serem postados, na tentativa de viralizar e atrair clientes. Um exemplo é o estúdio australiano Valé Architects, escritório especializado em espaços de varejo, restaurantes e hotéis, que criou o “Guia de

Design do Instagram, um manual voltado para projetar espaços que as pessoas irão querer compartilhar nas suas redes sociais.

Configurar edifícios e espaços públicos como “palcos de selfies” pode funcionar por um breve momento como promoção do lugar, mas é preciso tomar um cuidado ao projetar espaços que percam o senso de longevidade, nos quais a fragilidade se torna muito aparente com o tempo.

O resultado é uma série de espaços transitórios codificados e reconhecíveis em todo o mundo que exigem uma estética em rápida evolução em que o lugar atua mais como cenário temporal do que como infraestrutura cívica tradicional, projetados em torno da criação de imagens compartilháveis e reproduzíveis. Esse tipo de estética pode remover o inesperado, o exploratório e o sentido de um local, criando uma estética global confortável em que, sem instigação, o habitante sabe como agir e representar.

De Acordo com Maurício Ribeiro, doutor em Comunicação e Semiótica da PUC:

“Ocorre atualmente que na mesma medida em que o corpo é deixado para trás o olhar, captador genuíno de imagens, é potencializado através da adoção de formas cada vez mais lúdicas para o olho (que alguns definem como estéticas) tanto na construção de espaços internos como externos. Nesse sentido – a constituição de espaços de aparência – tanto arquitetura quanto urbanismo alteram seus padrões construtivos de modo a adequar-se ao olhar que suscita a superfície das telas”.

Ele ainda explica que o edifício passa a ser, assim como o próprio corpo, pautado para a construção de uma imagem para ser gravada para o mundo, o que também influencia a especificação de materiais, dando palco a uma série de edifícios justificáveis a partir do ganho em divulgação da imagem e não mais pela solução funcional ou pautado pelo custo. Suas funções não são mais (ou preponderantemente) a funcionalidade, mas principalmente ser um meio de divulgação de uma corporação, cidade ou ideologia em escala de veiculação global, e nesse sentido também se insere na constituição de uma estratégia de mídia visando a potencialização do sinal. Assim, sob certo aspecto, a cidade passa a ser organizada a partir da lógica dos veículos de comunicação, atribuindo grau de importância maior ou menor em função da quantidade ou permanência de público espectador.

Por isso, são levantados questionamentos sobre os resultados que essa nova estética vem exibindo, como por exemplo: O que os arquitetos podem fazer para criar espaços de qualidade além de apenas seguir as demandas contratuais dos clientes por momentos Instagramáveis? Pode existir uma arquitetura não Instagramável? Será que esse novo estilo de arquitetura está criando apenas espaços instantâneos e que perderão o senso de longevidade? Ou será que está para nascer um novo modo de projetar, preocupado com a imagem digital mais do que com o bem-estar a longo prazo? Estaria o Instagram transformando a experiência arquitetônica do espaço numa experiência de apresentação de duas dimensões?

Ganhando dimensões tridimensionais e multiplicando-se em canais on-line, como o Instagram e o TikTok, as imagens tornaram-se um dos espaços mais importantes de sociabilidade e comunicação do século XXI. Não seria exagero afirmar que a cultura visual contemporânea é indissociável da produção imagética nas redes (BEIGUELMAN, 2021). Hoje, o Instagram conta com mais de 1 bilhão de usuários, segundo o relatório da empresa Socialbakers: “Social Media Trends Report Q1 2021”, e todos os dias, mais de mil fotos por segundo são disponibilizadas no Instagram, de acordo com o site Internet Live States. Estudos sugerem que certos usos da plataforma social podem afetar negativamente o bem-estar pessoal, sendo assim é preciso tomar cuidado ao projetar espaços que criam uma urbanidade que prejudica a coesão social e a existência de um lugar.

Fica claro como essa força das mídias sociais não está apenas afetando a aparência do ambiente construído, mas também modelando as vidas das pessoas e afetando como planejar a rotina e como olhar o espaço ao redor. Como cita Bueiguelman:

“Transformaram-se nos dispositivos (práticas e mecanismos) mais importantes da contemporaneidade, espaço de reivindicação do direito de projeção do sujeito na tela, subvertendo não só os modos de fazer (enquadrar, editar, sonorizar), mas também os modos de olhar, de ser visto e supervisionado.”

IMAGENS NA ATUALIDADE

Em seu livro, Beiguelman reúne seis ensaios que debatem diferentes aspectos das políticas da imagem na atualidade, apontando os vínculos com as novas tecnologias, como a Inteligência Artificial e as práticas artísticas e ativistas. A autora fala em políticas da imagem, e da sua conversão em um dos principais campos das tensões e disputas da atualidade, onde se cruzam poderes, deveres, narrativas e resistências da dadosfera.

A busca pela fotogenicidade, pelo espetáculo virtual sobre a realidade, não deve ser considerada apenas um sintoma da progressiva estetização da sociedade, mas uma reação à atual crise social e política. Conforme observado pela escritora e ativista Carmen Pisanello, em seu livro “Em nome do decoro. Dispositivos estéticos e políticas de segurança”, publicado em 2017, a mídia social deu início à confusão de distinções entre experiências culturais de massa e experiências elitistas.

O filósofo Chul Han reafirma que hoje estamos em uma crise, pela qual a revolução digital é responsável, em que a nova massa é o enxame digital e a formação dessa massa ameaça as relações existentes de poder e de soberania. Segundo ele, a comunicação digital faz com que o “nós” acabe, desconstruindo o senso de comunidade e aguçando a individualização do ser humano, tornando-se um espaço de narcisismo e não de diálogo.

A mídia social também atua como uma agente de controle emocional, pois, ao mesmo tempo que promove uma retórica de medo e de ódio por meio de comentários maldosos nas redes, também oferece um mundo esteticamente perfeito onde as pessoas mostram uma falsa realidade para esconderem os medos e tudo o que não se alinha com esta estética, prática bem comum no uso do Instagram. Para corresponder a esse ideal de uma sociedade perfeita, torna-se necessário “higienizar” e normalizar o espaço público, removendo do visual tudo o que é considerado impróprio, abrangendo nessa categoria os grupos marginalizados das cidades. Sendo assim, as subjetividades marginais fazem parte de um sistema social e econômico que as rejeita constantemente, tentando expulsar o que não consegue integrar e o que não se alinha a uma determinada conduta disciplinar e estética.

De acordo com Pisanello, a recusa psicológica de elementos e corpos que não se integram na sociedade contemporânea não resulta em autoanálise ou debate político, mas sim em negação estética. O alto apego das novas gerações a ambientes altamente estéticos demonstra a necessidade das pessoas de ignorar a realidade desconcertante na qual estão imersas e uma reação direta à falta de perspectivas futuras, solidez e segurança financeira, características políticas que descrevem a sociedade atual.

É perceptível nas redes sociais que as formas de negatividade são abafadas, promovendo um ambiente de positividade tóxica e enfraquecendo a capacidade das pessoas de lidar com o negativo. Como dito por Chul Han (2018):

“A mídia digital realiza uma inversão icônica, que faz com que as imagens pareçam mais vivas, mais bonitas e melhores do que a realidade deficiente percebida. Uma das marcas de nosso tempo é, talvez, essa inversão: nossa vida segue um imaginário universalizado. As imagens tornadas consumíveis destroem a semântica e a poética especiais da imagem, que é mais do que uma mera reprodução do real. As imagens são domesticadas ao serem tornadas consumíveis. Essa domesticação das imagens leva a sua loucura ao desaparecimento. Assim, elas são retiradas de sua verdade. Fotos belas, como imagens ideais, os protegem da realidade suja.”



VIGILÂNCIA

Atualmente muitas discussões e trabalhos têm surgido sobre a coleta e uso de dados nos projetos urbanos. A Internet das Coisas (IoT) forma o núcleo da “Cidade Inteligente”, definida pela Comissão Europeia como “um lugar onde as redes e serviços tradicionais se tornam mais eficientes com o uso de tecnologias digitais e de telecomunicações para o benefício de seus habitantes e negócios”. Embora o objetivo das tecnologias e aplicativos de IoT seja melhorar a vida da população, prevenir problemas ou gerenciar o fluxo de pessoas nas grandes cidades, vários grupos de direitos civis levantaram preocupações sobre os objetivos e as consequências por trás da ampla coleta de dados por grandes empresas.

As novas tecnologias digitais sem fio evidenciam a era da ubiquidade (WEISER, 1991, citado por LEMOS, 2005), onde “as tecnologias mais profundas são aquelas que desaparecem. Elas se entrelaçam no tecido da vida cotidiana até se tornarem indistinguíveis”. Ou seja, elas estão imersas no nosso cotidiano de forma onipresente, e é a partir daí que ocorrem mudanças nas relações sociais e nas formas de uso da internet, a qual passa de um “ponto de acesso” para um “ambiente de acesso” que coloca o usuário em seu centro (LEMOS, 2005).

A mesma prática ocorre em ambientes urbanos cada vez mais projetados para parecer elegantes e “Instagramáveis”, já que os dispositivos de controle costumam mascarar a coleta de dados feitas pelos aplicativos. As pessoas compartilham a rotina, os lugares que visitam e momentos pessoais, mas ainda não entendem o que está por trás dessa prática, e como sujeitos ativos podem estar coletando os seus dados. Num artigo publicado pelo El País, a arquiteta e curadora Mariana Pestana nota como os sentimentos de impotência e insatisfação que muitas das pessoas partilham decorrem da falta de propriedade dos meios de comunicação utilizados.

Outra questão comum é a visualização de processos invisíveis e de relações complexas. Um exemplo clássico disso está nas ações de sensoriamento cidadão, frequentemente os dados coletados fazem pouco sentido para a comunidade afetada e os arquitetos e designers são desafiados a pensar formas de traduzir esses dados para que transmitam algum significado para as pessoas. Isso implica no planejamento de formas de visualização que confirmam transparência (capacidade de representar várias dinâmicas, pontos de vista, preocupações, interesses etc.) e legibilidade (capacidade de dar clareza à complexidade) aos diversos fatores do contexto. (TARACHUCKY, 2021)

A Internet das Coisas (IoT) é considerada por Chul Han a consumação da sociedade de controle, na qual estamos sendo vigiados constantemente, pelos objetos que usamos todos os dias, que enviam informações sobre o que fazemos ou deixamos de fazer. De acordo com o filósofo:

“A sociedade digital de vigilância, que tem acesso ao inconsciente-coletivo, ao comportamento social futuro das massas, desenvolve traços totalitários. Ela nos entrega à programação e ao controle psicopolíticos.”

Essas grandes trocas de informações, possibilitadas pelos usos das mídias digitais, criam uma nova dinâmica social e despertam preocupações quanto à coleta de dados dos usuários e à transparência desses processos.

A comunicação digital atual se caracteriza pela enxurrada de informações, as quais são produzidas, enviadas e recebidas sem mediação por meio de intermediários. Elas não são dirigidas e filtradas por meio de mediadores, pois a mediação e a representação são interpretadas como não transparência e ineficiência, como congestionamento de tempo e de informação. Chul Han afirma que, em contrapartida, com a tentativa de transparência crescente, também cresce a escuridão:

“A conexão digital facilita a aquisição de informação de tal modo que a confiança, como prática social, perde cada vez mais em significado. Ela dá lugar ao controle. Assim, a sociedade da transparência tem uma proximidade estrutural à sociedade de vigilância. Onde se pode adquirir muito rápido e facilmente informações, o sistema social muda da confiança para o controle e para a transparência. Ele segue a lógica da eficiência. Todo clique que eu faço é salvo. Todo passo que eu faço é rastreável. Deixamos rastros digitais em todo lugar. Nossa vida digital se forma de modo exato na rede. A possibilidade de um protocolamento total da vida substitui a confiança inteiramente pelo controle. No lugar do Big Brother, entra o Big Data. O protocolamento total e sem lacunas da vida é a consumação da sociedade de transparência.”

Acontece que em grande maioria dos designs atuais o tema não é a vigilância, a estética é a da vigilância. Por isso, os processos de design devem buscar ferramentas para facilitar a reflexão colaborativa e instigar o aprendizado e discussões entre o público. De acordo com Tarachucky,

“A participação informada pode também estar relacionada com a capacidade do público urbano de perceber as possibilidades de uso da tecnologia para, por exemplo, pensar criticamente sobre as estruturas de poder que estão estabelecidas por trás da crescente presença da tecnologia no tecido urbano (KIHARA; BENDOR; LOMAS, 2019) ou para entender como utilizar sistemas de medição coletivamente e compreender de que formas os dados coletados por esses sistemas podem ser usados para a ação coletiva (DISALVO et al., 2014).”

Portanto, o design de interação urbana pode ser tido como uma abordagem que, através do uso de tecnologias digitais e de processos participativos, contribui para a formação de públicos urbanos em torno de questões de interesse. Ele busca aprimorar a cidade, permitindo que as pessoas se organizem ao redor de problemas de interesse comum, contribuindo para ativar ou reforçar o senso de propriedade por parte de seus usuários.

ERA DO DIGITAL

De um lado, Chul Han afirma que a enxurrada de informações à qual estamos hoje entregues prejudica, evidentemente, a capacidade de reduzir as coisas ao essencial, chegando a um ponto em que a informação não é mais informativa, mas sim deformadora, uma quantidade infinitamente maior de informação não leva necessariamente a melhores decisões, porém pode definir a faculdade de juízo. Em contraponto, Giselle Beiguelman afirma que o problema não está na quantidade de informação, mas sim em como melhorar a qualidade dos conteúdos produzidos.

"A hipótese de que exista um estado de excesso de informação apenas calibra uma aspiração conservadora, que pressupõe ser necessária uma hierarquia de poder intelectual, para filtrar e entregar o conteúdo. O problema, portanto, não é descobrir como limitar a quantidade de informações, mas sim como ampliar, cada vez mais, o volume qualitativo do conteúdo midiático e cultural que circula na internet e fora dela."

Na sociedade contemporânea a informação ganhou peso estratégico e uma nova economia surgiu em busca de constante flexibilidade, descentralização, gestão da informação e eficiência, quem exerce maior influência e poder sobre o outro é aquele que detém informações privilegiadas, como por exemplo os grandes centros urbanos: Londres, NY ou Tóquio (SASSEN, 1993). A globalização está fortemente relacionada à crescente dominância em todos os setores da economia e das corporações transnacionais, os bancos de dados são controlados por grandes empresas que formam um monopólio capaz de influenciar a ro-

tina das pessoas. Cada vez mais o desenvolvimento das cidades e das redes de infraestrutura estão sendo controlados por sistemas de computadores, como prédios inteligentes, vigilância eletrônica, automatização de processos urbanos de transporte e energia, reconhecimento facial, entre outros.

O ensaio Dadosfera, publicado no livro de Beiguelman, discute a cultura do compartilhamento que se cruza com a cultura da vigilância.

"Nas redes sociais, as imagens aparecem atreladas ao lugar e à hora em que são produzidas, e são contextualizadas pelos seus algoritmos, em relação a determinado grupo e segundo padrões internos dos arquivos digitais. É nesse ponto que a cultura do compartilhamento se cruza com a cultura da vigilância. Somos rastreáveis pelo que compartilhamos: de conteúdos próprios às nossas reações a conteúdos políticos, artísticos e fatos cotidianos. É isso que o mercado chama de "profilagem", uma forma de acumular dados sobre as pessoas com base em seus gostos e hábitos, que permitirão prever os comportamentos, além de melhorar o direcionamento de seus produtos e propagandas."

Desse modo, explica Chul Han (2018), os usuários vivem na ilusão da liberdade, quando na verdade estão imersos em um sistema de autoexposição. Eles abastecem o "panóptico digital" com informações que eles emitem e expõem voluntariamente. E as grandes companhias e aplicativos beneficiam-se dessas ações para acumular dados sobre as pessoas com seus gostos, hábitos e comportamentos para direcionar seus produtos e propagandas.

"Aí reside um paralelo com a autoexploração. A autoexploração é mais eficiente do que a exploração por outro porque ela é acompanhada do sentimento de liberdade. A vigilância e o controle são uma parte inerente da comunicação digital."

Ainda de acordo com o filósofo, a era do digital é uma era do desempenho, antes explorados pelas máquinas da época industrial e hoje coagidos numa nova forma de exploração das redes sociais, as quais por causa de sua mobilidade, exploram ainda mais eficientemente ao transformar todos os lugares em locais de trabalho. Portanto, as redes sociais fortalecem a pressão de comunicação, e quanto mais comunicação, mais capital circulando (CHUL HAN, 2018).

O professor André Lemos fala sobre os desafios dessa nova era digital:

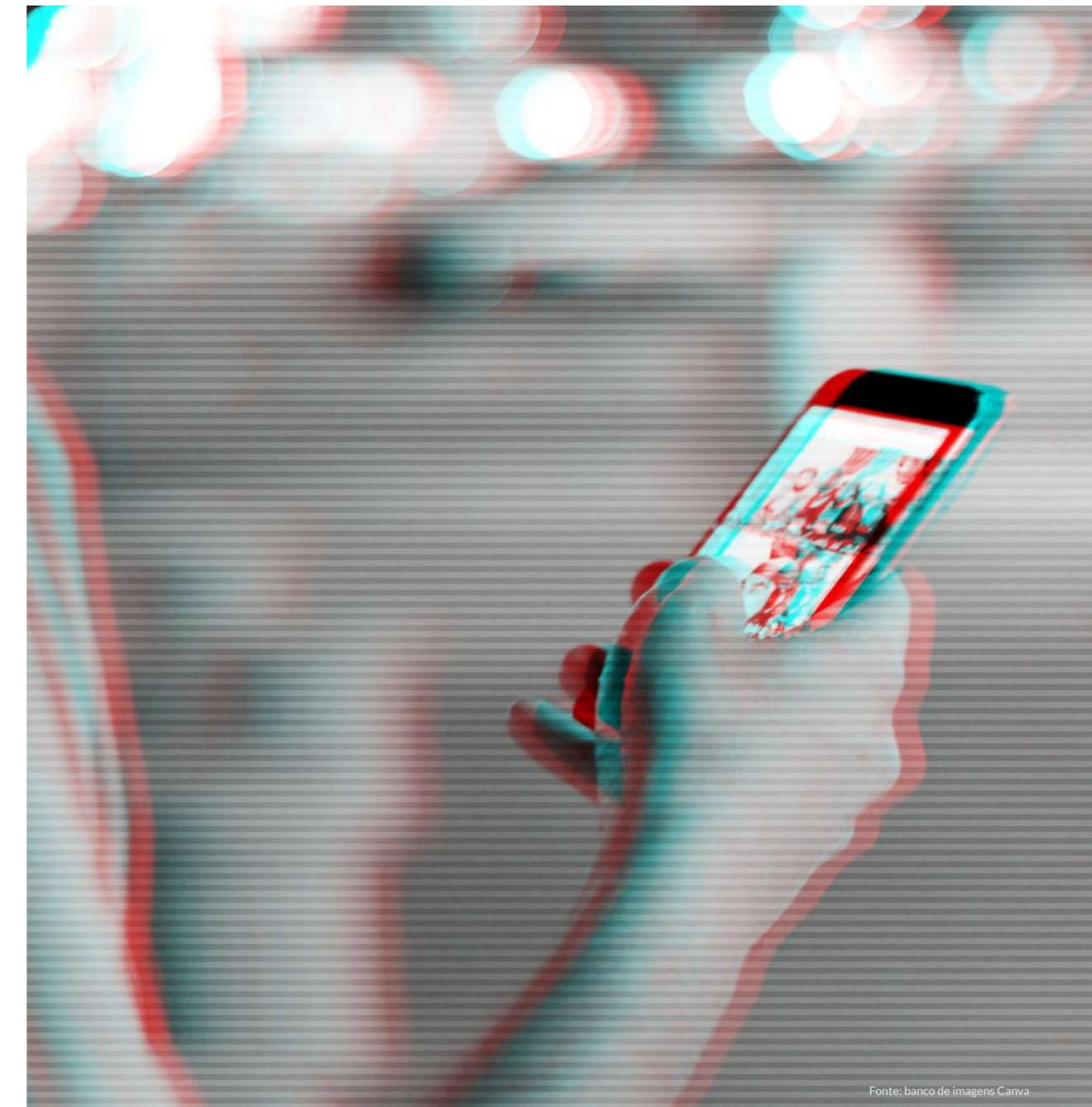
"Cria-se, na era da conexão, um ambiente de acesso e troca de informações que envolve os usuários. A fase atual da computação ubíqua, dos objetos sencientes, dos computadores pervasivos e do acesso sem fio mostra a emergência da era da conexão e da relação cada vez mais intrínseca entre os espaços físicos da cidade e o espaço virtual das redes telemáticas. O desafio da gestão informacional, comunicacional e urbanística das cidades passa pelo reconhecimento dessa era da conexão e da mobilidade."

Ao mesmo tempo que a implementação de novas tecnologias nas cidades pode reforçar a desigualdade social por meio da exclusão da parcela da população que não tem acesso às infraestruturas, ela também pode favorecer a penetração de regiões periféricas incentivando a participação efetiva nos assuntos da comunidade local, assim desenvolvimento o crescimento de comunidades acessíveis e civicamente conectadas, adicionando uma nova dimensão ao espaço público, uma dimensão que relaciona o espaço virtual com o espaço físico. As redes telemáticas estão se tornando ferramentas essenciais de dinamização dos aspectos urbanos das cidades, possibilitando o gerenciamento em tempo real das ações no espaço urbano. O problema da inclusão ou exclusão é geralmente direcionado para aspectos de custo de acesso, infraestrutura, etc, quando, na verdade, trata-se de uma opção política de adoção de ações que universalizem o acesso à informação (LEMOS, 2004).

O ciberespaço pode permitir uma reconstrução de comunidades sem proximidade tais como grupos de usuários que compartilham de interesses comuns, mas não estão fisicamente próximos, tornando a cidade-ciborgue em uma cidade de reconfiguração dos centros urbanos e dando às áreas centrais e periféricas importância como polos tecnológicos e culturais. Isso demonstra e vem confirmar a inter-relação entre cultura urbana e a cibercultura, porém a grande questão será como fazer dessa inter-relação de espaços uma ferramenta de redemocratização, de aquecimento do espaço público, de melhoria da cidadania e da vida social como um todo (LEMOS, 2002; AURIGI ET GRAHAM, 1998; EISENBERG e CEPIK, 2002, citado por LEMOS 2004).

É preciso então, que as políticas urbanas, ao pensarem em inovações tecnológicas, preocupem-se com os grupos excluídos do ciberespaço (exemplo: pessoas despreparadas, minorias étnicas e sexuais, analfabetos tecnológicos e pessoas com baixos salários). Na nova cidade informacional, que é a cidade-ciborgue (LEMOS, 2004), as fronteiras entre casa e trabalho, público e privado, eletrônico e físico estão cada vez mais se fundindo. As telecomunicações não vão simplesmente substituir o espaço, elas irão definir como o espaço vai ser entendido, usado e controlado. Os computadores deverão ser usados para entender as cidades, que são construídas por computadores (BATTY, 2000, citado por LEMOS, 2004).

Em entrevista publicada pela Domus, os consultores de arquitetura holandeses UNstudio e OMA / AMO discutiram as consequências e possibilidades do Instagram na arquitetura, chegando a usar o aplicativo de mídia social como forma de monitorar de que modo os edifícios serão usados e vivenciados após a conclusão. Chamada de "análise pós-ocupação", essa avaliação era realizada rotineiramente por meio de entrevistas e pesquisas. Em 2015, a OMA / AMO lançou a hashtag #omapostoccupancy, com o intuito de usar o Instagram como uma ferramenta de obtenção de compreensão de como as pessoas usam e se apropriam dos edifícios. A hashtag #omapostoccupancy demonstrou o importante papel que o Instagram pode desempenhar na produção da espacialidade contemporânea, influenciando fortemente como os arquitetos pensam sobre o espaço e como as pessoas experimentam e se movem no mundo físico. O planejamento urbano, e a organização do espaço em geral, contribuem muito para produzir e estruturar as formas como as pessoas habitam e se deslocam no espaço.



Fonte: banco de imagens Canva



Fonte: banco de imagens Canva

ESTÉTICA DOS LIKES

Ao pensar na arquitetura “Instagramável”, espera-se que o ambiente construído impulse as pessoas a se envolverem de maneiras que vão além da sua função imediata. Mas, ao avaliar o uso da arquitetura por meio de sua representação no Instagram, é preciso tomar cuidado ao validar a redução do espaço público a apenas um bom fundo para fotos, transformando a experiência da arquitetura em uma representação de duas dimensões.

A “Instagramação” de certos locais pode mascarar os problemas presentes, por exemplo, se um conjunto habitacional aparece em muitas fotos do Instagram com a aparência de um local popular e sem defeitos, as reais necessidades dos habitantes ou o sucesso desses edifícios serão avaliados como uma oportunidade fotográfica e não como um local que é vivido e utilizado diariamente por pessoas com necessidades específicas, sobretudo a sua privacidade.

Quando “Instagramável” é a principal e única preocupação dos clientes e designers, eles estão investindo ativamente em uma versão elegante e higienizada do espaço, eliminando todo o seu possível potencial transformador e imaginativo, e produzindo uma imagem idealizada de uma esfera pública que esconde as questões sociais existentes. No momento que as pessoas passam a ir a algum lugar com a intenção de postar sobre isso no Instagram, o aplicativo está controlando como elas planejam seu dia, até mesmo em sua roupa ou maquiagem, e como elas irão interagir com o espaço físico escolhido, tornando as interações menos espontâneas e as experiências mais homogêneas.

Como cita Beiguelman sobre a preocupação com essa nova estética:

“A economia liberal dos likes, e suas fórmulas de sucesso, tende a homogeneizar tudo que produzimos e vemos. Padroniza ângulos, enquadramentos, cenas, estilos. O que está por trás disso são os critérios de organização dos dados para que sejam mais rapidamente ‘encontráveis’ nas buscas e os modos como os algoritmos contextualizam os conteúdos nas bolhas específicas a que pertencemos (algo que não controlamos e que nos controla).”

Mauricio Ribeiro, em seu artigo:

“Do espaço para a imagem, da imagem para o espaço: sobre a capacidade da imagem midiática em moldar a forma arquitetônica”, fala sobre a definição de Kevin Lynch (1997) de imagibilidade como “a característica, num objeto físico, que lhe confere uma alta probabilidade de evocar uma imagem forte em qualquer observador dado”.

A nova imagibilidade, caracterizada por maior teor estético e menor valor simbólico, implica na composição de imagens que trazem consigo a “leitura” padronizada da interpretação formal por contiguidade, caracterizada pelo baixo teor de imaginação simbólica e disseminação uniforme por todo o espectro de telespectadores.

Neste contexto, explica Mauricio:

“Assim como as pessoas que, na tentativa de se apresentarem passíveis de serem objeto de transmissão midiática ajustam o próprio corpo em atividades físicas e, em grande número de vezes, em procedimentos cirúrgicos, passa também o espaço edificado a operar na mesma lógica do espetáculo, ou seja, pautar-se mais pela lógica da visibilidade midiática do que com relação à própria tradição arquitetônica ou as condicionantes do terreno.”

Segundo Chul Han, hoje tudo é tornado enumerável, a fim de poder ser convertido na linguagem do desempenho e da eficiência. Beiguelman completa que estamos diante de um novo tempo da imagem, no qual prevalece a fotografia não humana (produzidas por máquinas para serem lidas por outras máquinas), como os QR-Codes e códigos de barras.

“Se, ao longo dos anos 1990, especialistas discutiam como apropriar-se das redes para tornar a cidade mais interativa, hoje, com a capitalização da tecnologia no tecido social, a aposta está em como utilizá-las para interferir no seu cotidiano e torná-las mais participativas. Afinal, a questão central não é mais o acesso, a interatividade ou a tecnologia em si, mas como potencializar o uso crítico e criativo da tecnologia.”

- (BEIGUELMAN, 2021)

Harun Farocki denominou as imagens de vigilância e rastreamento como “imagens operacionais”. Elas não “retratam um processo, são parte de um processo”. Seus pontos de vista não só transcendem a capacidade do olhar humano, um tema amplamente discutido entre os anos 1980 e o início dos 2000, como também são legíveis apenas por máquinas. Isso nos coloca diante de outro fenômeno emergente: a circulação de “imagens invisíveis”, como as nomeou o artista Trevor Paglen, que “não representam coisas, elas fazem coisas”, ocupando o cotidiano do espaço público com imagens e fazendo a nossa mediação com a vida urbana (BEIGUELMAN, 2021).

Por isso, deve-se pensar ao projetar em até que ponto a busca de uma experiência estética específica pode padronizar a forma que as pessoas veem os lugares, deixando-as menos propensas a interagir com um espaço. As fotos compartilhadas nas mídias sociais criam um atalho para os arquitetos atingirem o público. A questão é como os arquitetos usarão esse atalho para transmitir suas ideias ao público criando projetos de qualidade. Portanto, não é a tecnologia que é boa ou ruim, a preocupação deve estar no modo de utilizá-la.

Foi o teórico brasileiro Erick Felinto quem introduziu o termo “fantasma” na leitura da cultura contemporânea, a qual é assombrada por fantasmas eletrônicos e digitais, “em que as imagens da tela possuem uma realidade mais intensa e vívida que a do nosso cotidiano”. O fantasma é uma figura ambivalente, que transita entre a presença e a ausência, o real e o virtual (BEIGUELMAN, 2021).

EFEMERIDADE

Na cidade-ciborgue (LEMOS, 2004), são evidenciadas interações complementares entre a cidade física e a eletrônica, não a sua desmaterialização ou substituição total, mas sim a reconfiguração do espaço urbano (suas práticas, suas formas econômicas, o exercício da política, a constituição e transmissão da cultura), o espaço real junta-se ao espaço virtual. Emergem da cidade-ciborgue questões como cidades virtuais, governo eletrônico, cibercidadania, exclusão e inclusão digital, ciberdemocracia, questões essas urgentes para a compreensão da cibercultura do século XXI (LEMOS, 2004).

Nesse contexto, arquitetos e designers têm passeado por um novo estilo de arquitetura que reflete a evolução da sociedade e da maneira como nos relacionamos com os espaços urbanos, e outras duas características que têm acompanhando as novas possibilidades no modo de projetar são a efemeridade e a interatividade. Tratam-se de projetos que vão além de suas funções estéticas ou essenciais, como servir de habitat. Eles se comunicam com o público e interagem com aqueles que os habitam ou os frequentam.

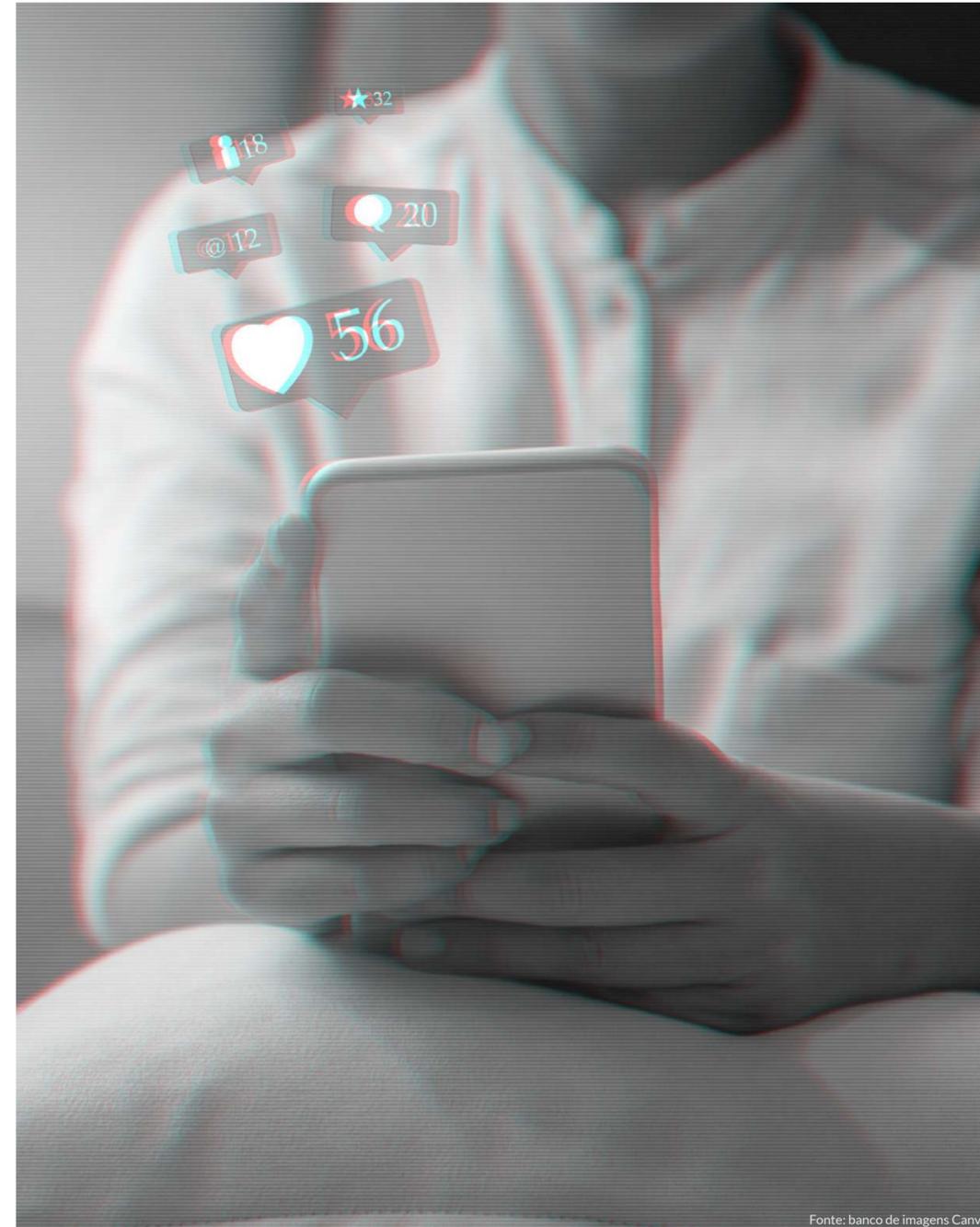
Ao pensar em arquitetura, lembramos, inevitavelmente, das obras do passado, construções que eram feitas para resistir à passagem do tempo com intenção de durar séculos e fazer história na humanidade. Em entrevista para o Goethe Institut, o arquiteto e paisagista Thomas Knüvener, relata que na Alemanha não há mais um crescimento econômico contínuo, e sim um desenvolvimento desigual nas cidades. Há uma alternância entre fases de expansão arquitetônica com fases de estagnação e encolhimento das cidades. No Brasil é possível observar características muito semelhantes,

onde surgem espaços ociosos, como por exemplo zonas industriais abandonadas, que podem ser ocupadas, porque não há nenhum uso permanente delas em vista. Essas áreas são determinantes para muitas construções e arquiteturas temporárias, são os lugares que já existiam na cidade e foram se transformando.

O conceito de arquitetura efêmera já existe há séculos, por exemplo, nas construções temporárias para festas e teatros do Barroco, feitas para os nobres (CRABTREE, BEUDERT, 2005). Atualmente é possível projetar esse tipo de arquitetura para uma camada mais ampla da população, trazendo maior participação e democratização dos espaços da cidade. O caráter experimental da expografia, a arquitetura de exposições, permite maior liberdade e uma abordagem mais dinâmica de projeto.

Nesse sentido, uma das razões pelas quais os projetos de arquitetura efêmera fazem sucesso atualmente é exatamente o seu caráter impermanente. Outras características que podem estar presentes nesse modo de projetar são: brevidade; versatilidade; originalidade; baixo custo; utilização de materiais diferentes; economia de recursos; espontaneidade.

A arquitetura efêmera está envolta em diversos contextos, não se limitando à longevidade ou à materialidade, mas, sobretudo, à sua função e intenção no tempo e no espaço. Ela também apresenta um forte caráter conceitual, isso porque as estruturas temporárias montadas para um evento em particular estimulam a curiosidade e uma conexão profunda com seus espectadores, oferecendo a possibilidade de participação das pessoas. É nesse contexto que entra a valorização da arquitetura interativa.



Fonte: banco de imagens Canva

INTERATIVIDADE

Marcelo Bicudo, professor da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo (FAU) da Universidade de São Paulo (USP), explica:

"Até pouco tempo o arquiteto projetava determinado espaço com uma função específica. Hoje, estamos caminhando para uma era em que o usuário busca se apropriar daquele espaço e construí-lo junto com seu autor".

Um exemplo dessa interação homem-arquitetura é o projeto pós-modernista de 1977, do Museu Georges Pompidou, em Paris, na França.

"A arquitetura já estava pronta e as pessoas começaram a se apropriar daquele espaço, a interagir com ele, sentar-se ali na frente para tomar um café, por exemplo. E seu pátio tornou-se um ponto de encontro. Foi um uso que o arquiteto não previu. Nossa sociedade tem esta necessidade de fazer parte dos espaços públicos", explica o professor.

A tecnologia só facilitou e acelerou o processo de interação. Hoje, os edifícios deixam de ser apenas reativos e trazem conteúdo informativo em suas manifestações, manifestando a produção arquitetônica como uma ferramenta de comunicação.

"A arquitetura tem que refletir o momento que a gente vive, que é voltado para a comunicação e relacionamento com tecnologias. E existem diversas maneiras de fazer uma arquitetura interativa."

Explica o arquiteto Guto Requena, um dos pioneiros ao utilizar a tecnologia em favor da interatividade arquitetônica no Brasil. De acordo com os especialistas, este novo olhar para os projetos mudará a maneira como se faz arquitetura hoje. O arquiteto ainda completa:

"A tecnologia está implícita em diversas disciplinas e isso muda a nossa rotina e a nossa maneira de ver a vida. Não tem mais volta. A arquitetura será cada vez mais híbrida e misturada com as tecnologias. Não vamos mais pensar em concreto apenas".

Beiguelman conclui assim, que os processos de distribuição de imagem e as formas de ver foram alteradas com a digitalização da cultura e da ubiquidade das redes.

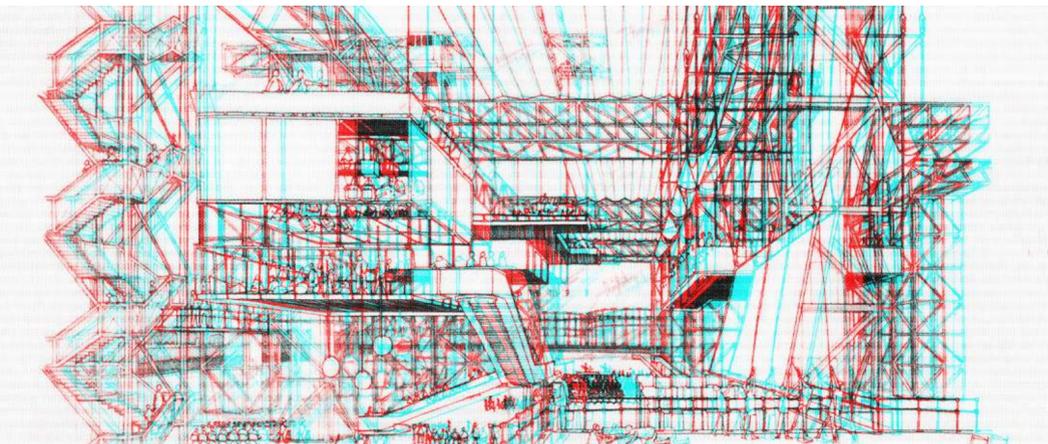
"Cada vez mais mediados por diferentes dispositivos simultâneos, esses regimes emergentes consolidaram novos modos de criar, de olhar e também de ser visto. Ambivalente, a nova cultura visual que se instaura com as redes oscila entre polos contraditórios. Nela estão contidas possibilidades de democratização do acesso ao audiovisual, novos regimes estéticos, superexposi-

Apesar de todos os desafios enfrentados pela implementação das tecnologias na vida cotidiana, a organização em torno de tecnologias cada vez mais acessíveis e o emprego de mecanismos lúdicos no tratamento de assuntos sérios podem alterar a dinâmica da informação de maneira que o público possa ampliar sua visão sobre o espaço vivido e usar essa informação para influenciar a política e o desenvolvimento local, criando diálogos sobre como utilizar tecnologias de mídia para pensar criticamente, e possivelmente agir reivindicando narrativas e coletando dados para agir em defesa de comunidades negligenciadas e marginalizadas. O engajamento contínuo de pessoas nos processos de design é tido como fator fundamental para a criação de tecnologias de mídia direcionadas a públicos urbanos (TARACHUCKY, 2021).

Por fim, fica clara a influência mútua que ocorre entre a tecnologia e a arquitetura, entre os espaços urbanos e virtuais, e como essa relação pode representar a conexão entre essas estruturas, e não a substituição dos lugares atuais, reforçando o papel das cidades e do debate político ampliado para todas as classes.

Essas complexas interações entre o social e o tecnológico podem provocar diversos efeitos, alguns previstos, outros não previstos, e ainda outros novos que surgirão no processo dinâmico da cibercultura. As novas tecnologias de informação estão reestruturando o modo como as práticas, imaginários e espaços, são percebidas na nova urbis. Algumas das implementações dessas tecnologias são invisíveis e silenciosas, enquanto outras são largamente visíveis e perceptíveis. Emerge daí a necessidade de que exista um debate multidisciplinar, envolvendo a esfera acadêmica nas áreas de estudos culturais, arquitetura, comunicação, ciência e tecnologia, sociologia urbana, geografia, etc. (LEMOS, 2004).





FUN PALACE

Cedric Price Architects
Inglaterra, 1960 - 1961



O conceito social do Fun Palace é inicialmente um “laboratório de diversão” ou uma “universidade de rua” onde o elemento participativo das atividades pode estender a um grau de interação e controle pelos usuários do ambiente físico em si. A arquitetura é indeterminada, flexível e guiada pela tecnologia existente, com foco de otimismo de uma época, quando se viu a possibilidade de refazer a sociedade sob o ponto de vista do prazer e da oportunidade. A estrutura do projeto se conforma a partir de 4 partes: malha tridimensional, escadas radiais, passarelas portáteis e guindastes.

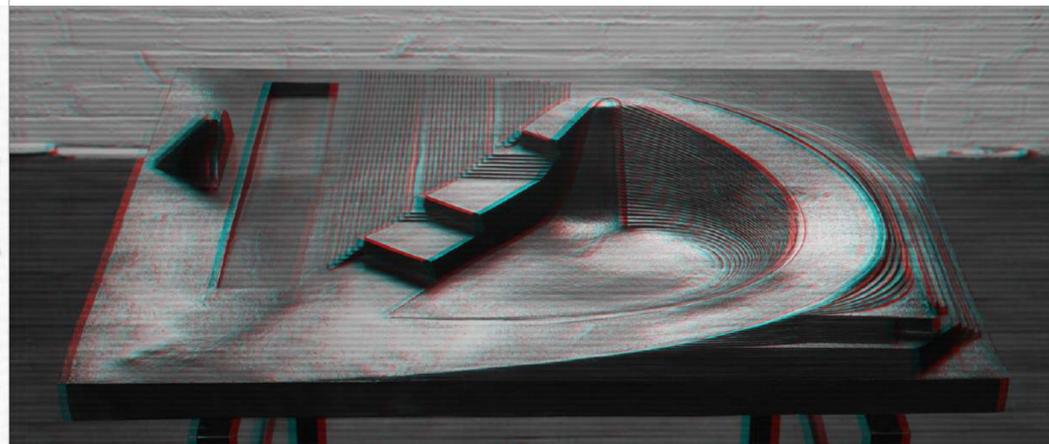
O complexo Fun Palace foi projetado para abrigar atividades voltadas para o público, e sua estrutura seria resultante do processo de interação em um ciclo contínuo de ordem, desordem e organização. Virtualmente cada parte da estrutura poderia ser variável. Ao descrever o projeto, Price diz: “Sua forma e estrutura, assemelha-se a um grande estaleiro em que os espaços, tais como teatros, cinemas, restaurantes, oficinas, áreas de rally, podem ser montados, movidos, rearranjados e desfeitos continuamente”.

Mesmo não tendo sido construído, o Fun Palace influenciou a produção de muitos arquitetos e inspirou Richard Rogers e Renzo Piano na

concepção do projeto do Centro Georges Pompidou em Paris, nos anos 1970.

O ponto central das ideias do arquiteto era o fato de que um edifício deveria durar tão somente o tempo que fosse útil, ele acreditava em uma “arquitetura não-permanente projetada para mudanças contínuas”, e que o tempo seria uma quarta dimensão espacial: comprimento, largura e altura seriam os outros três.

Cedric Price pensava no usuário como parte do processo de design, dando liberdade às pessoas de controlarem e moldarem seu próprio ambiente. Um conceito desenvolvido pelo arquiteto foi o de “calculated uncertainty”, o qual diz que o arquiteto não pode saber o que será necessário no futuro, que ele não pode prever como as necessidades e usos iniciais poderão se modificar ao longo do tempo. Além disso, o arquiteto deve se convencer da impossibilidade de um planejamento totalizado, construindo um grau de indeterminação para permitir as incertezas no programa, ou mesmo mudanças do uso por obsolescência durante a vida útil da edificação. Price dizia que “o fator tempo é o elemento mais importante na produção de projetos válidos”, numa visão ampla, humana e divertida da arquitetura.



PLAY MOUNTAIN

Noguchi
1933



O artista Isamu Noguchi notabilizou-se por sua produção multidisciplinar, suas obras percorreram caminhos desde a confecção de objetos, design industrial, planejamento urbano, cenografia para teatro e dança, esculturas públicas até Land art.

A criação de Isamu Noguchi se baseia no trabalho abstrato largamente realizado em pedra e baseado em formas orgânicas e geométricas. Inspirado pela arte tradicional japonesa e pelo surrealismo, Noguchi tornou-se conhecido internacionalmente devido ao seu trabalho artístico em mobiliário e arquitetura urbana. Seu objetivo maior era criar e fortalecer e valorizar os espaços públicos através da escultura.

Devido ao seu direcionamento artístico único e valor estético e histórico da sua obra, Isamu Noguchi é considerado uma figura central no mundo da arte, arquitetura e design pós-guerra.

Segundo o artista, a Play Mountain foi concebida como uma forma de construir em um quarteirão de Nova York uma montanha, que seria, de fato, uma área aprimorada para as brincadeiras das crianças. Havia degraus de todos os tamanhos, um escorrega com água no verão, um mais longo para andar de trenó no inverno. Essas superfícies inclinadas também podem servir como telhado. Em 1934, um modelo executado em metal foi mostrado ao comissário de Parques, Robert Moses, que só ganhou seu antagonismo perpétuo.

Noguchi queria “trazer minha visão de uma pirâmide em Idaho para a experiência das pessoas na cidade onde eu morava”.



TUBE

Cantoni Crescenti
São Paulo, 2019



A dupla de artistas, Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti, pesquisam e desenvolvem instalações imersivas e interativas, e também estudam estratégias de experimentação e implementação de interfaces áudio-tátil-visuais, que possibilitam ao público explorar e interagir de maneira natural com bancos de dados e ambientes virtuais, remotos ou híbridos.

A instalação “Tube” foi uma escultura imersiva e interativa, site-specific, composta de 11 módulos cilíndricos, uma tela de projeção e um projetor. A projeção dentro do tubo utiliza a arquitetura retangular do 22 andar do edifício Altino Arantes, o skyline e o céu de São Paulo para causar nos visitantes a sensação de caminhar nas alturas. Os módulos são estruturas de madeira revestidas de chapas de alumínio auto-brilho, alinhados e conectados entre si formando um O1 cilindro de madeira de 3 metros de largura por 2,10 metros de altura e 13,75 metros de comprimento.

A tela de projeção exhibe a linha do horizonte de São Paulo em diferentes horários, em diferentes condições meteorológicas, permitindo também que os usuários possam entrar e interagir simultaneamente na escultura.



VALONGO

Bijari
Santos, 2018



O projeto foi criado para uma exposição do Valongo, Festival Internacional da Imagem, o qual ocorre em um bairro histórico da cidade de Santos desde 2016 e é referência cultural na cidade.

O estúdio Bijari desenvolve projetos na convergência entre arte, design e tecnologia, compondo um time com artistas, arquitetos, designer, cenógrafos, etc. O estúdio cria projetos que buscam reforçar a comunicação e trazer um forte senso de empatia, coletividade e conexão, através de experiências visuais que utilizam diferentes linguagens, como motion graphics, video mapping, cenografia, comunicação visual, entre outras.

Para a exposição o grupo buscou desenhar uma expografia capaz de relacionar trabalhos realizados em ampla variedade de mídias – fotografia, vídeo, performance, escultura, artes digitais – e sua presença em meio às ruínas do bairro histórico e a sua potente inscrição na paisagem urbana. Utilizaram estruturas e instalações que pudessem integrar ou revelar as características arquitetônicas das ruínas, mas também romper o interior das mesmas em direção ao espaço público, criando novas camadas e escalas para a exposição do conteúdo a partir dessa relação.

“Ao explorar a correspondência entre as interações da paisagem e a inserção da arte, a arquitetura expositiva busca estabelecer uma espécie de desvio quanto à apreensão das transformações ocorridas em determinado contexto. Apropria-se de um processo existente (o da percepção) para suscitar a revelação do já existente e permitir dar luz à outras tantas realidades encobertas.”

BRASÍLIA MAPPING FESTIVAL

Beco da Coruja Produções e MXR Tecnologia
Brasília, 2019



O Brasília Mapping Festival: #smartcities realizou a sua primeira edição nos dias 06 e 07 de julho em Brasília. Com a temática Smart Cities (Cidades Inteligentes), o Brasília Mapping foi realizado no Museu Nacional da República, para discutir e apresentar as possibilidades artísticas sobre o futuro das cidades, a partir das reflexões sobre cidades mais criativas com a participação das pessoas, mas acessível culturalmente e com pontos de fluxo mais participativos no cotidiano da comunidade.

A proposta do festival foi levar novidades e iniciativas da tecnologia em projeção mapeada para ocupar visualmente um dos espaços mais icônicos da Capital Federal, o Museu Nacional, produzindo reflexões sobre as cidades inteligentes e a percepção dos espaços urbanos.

“Nossa proposta visa reconfigurar e promover o diálogo dos conceitos entre a paisagem/arquitetura e o público/espaço das cidades, por meio de situações criativas constituídas por um estado lúdico de conteúdo interativo”, explica a diretora de arte e tecnologia do projeto, Camila Handam.

A equipe de curadoria do evento selecionou trabalhos de todo o país por meio de chamamento público. A primeira fase do evento foi a exposição Ex-Mapping, com projeção de oito obras visuais de artistas selecionados na Estação Galeria do metrô. Foram projetados treze trabalhos artísticos em videomapping, arte e tecnologia que envolvem pesquisas e experiências estéticas no âmbito da intersecção entre o espaço urbano, arquitetura, corpo e tecnologia. Além disso, aconteceram no mesmo espaço físico diversas performances artísticas.



WALL DISNEY CONCERT HALL

Refik Anadol
EUA, 2019

Refik Anadol é um artista de mídia, diretor e pioneiro na estética da inteligência de máquina. Seu foco de trabalho incorpora a criatividade na interseção de humanos e máquinas. Ao tomar os dados que circulam ao nosso redor como seu material primário e a rede neural de uma mente computadorizada como seu colaborador, Anadol cria visualizações radicais das memórias digitalizadas e expandindo as possibilidades de arquitetura, narrativa e corpo em movimento. As esculturas de dados paramétricos site-specifics, as performances audiovisuais ao vivo e instalações imersivas assumem muitas formas, enquanto incentivam a repensar o envolvimento com o mundo físico, suas dimensões temporais e espaciais e o potencial criativo das máquinas.

O Wall Disney Concert Hall realizou projeções tridimensionais abstratas criadas com o auxílio de Inteligência Artificial, chamados pelo artista de “alucinações da máquina”. Anadol utilizou um algoritmo computadorizado para imitar como os humanos sonham – processando memórias para formar uma nova combinação de imagens e ideias. “O resultado foi uma visualização radical do primeiro século da organização e uma exploração das sinergias entre arte e tecnologia, arquitetura e memória institucional.”

EU ESTOU

Estúdio Guto Requena
São Paulo, 2015

A projeção mapeada em um prédio icônico de São Paulo cria uma instalação interativa que transforma emoções em arte visual. O estúdio descreve a obra como um misto de mobiliário urbano e projeto de visualização de dados, a instalação convida o participante a sentar-se em um banco, tirar uma foto de si mesmo e escolher dentre seis emoções aquela que sente no momento: amor, alegria, surpresa, raiva, medo ou tristeza, conforme definição do psicólogo Dr. Phillip Shaver sobre o grupo de seis emoções básicas do homem. Cada uma é representada por uma cor, que filtra a foto no momento em que ela aparece na Galeria de Arte Digital. A imagem se dilui em um gráfico que permite comparar quais emoções predominam individual e socialmente.

Os gráficos são exibidos na fachada principal do prédio da FIESP, localizado na Avenida Paulista - São Paulo, um dos edifícios de maior expressão arquitetônica dos anos 80 e obra-prima do arquiteto Rino Levi. Desde dezembro de 2012 esse edifício abriga a primeira “mídia fachada” do Brasil, a Galeria de Arte Digital do Sesi-SP, que promete exibir em sua imensa tela urbana novas formas de expressão de arte digital.



As fotos projetadas na fachada foram compartilhadas nas redes sociais e na imprensa, reforçando os edifícios como meio para comunicar conteúdos em imagens, vídeos e iluminação. De acordo com Requena, arquitetos, designers e artistas em diversos países têm utilizado novas tecnologias digitais para criar experiências interativas na escala da cidade, em edifícios e monumentos que reagem a estímulos, questionando o futuro da nossa relação com o ambiente urbano.

O arquiteto afirma que usar a arquitetura como ferramenta de comunicação é o meio mais democrático que existe para informar, afinal é uma interface direta e imediata na rua, acessível para todos os cidadãos. Ele defende a relação da tecnologia com a arquitetura, pontuando que hoje a concepção arquitetônica não se faz mais apenas com formas, luzes, cores e materiais, mas também com sensores, microcontroladores, softwares e hardwares.



A equipe do projeto descreve que a instalação “O simulacro” pretende despertar os sentidos e a imaginação do transeunte para o miolo da cidade de Santa Maria da Feira, onde o rio Cáster corre todos os dias. Sonâmbulos, como ele, percorremos a cidade sem a observar.

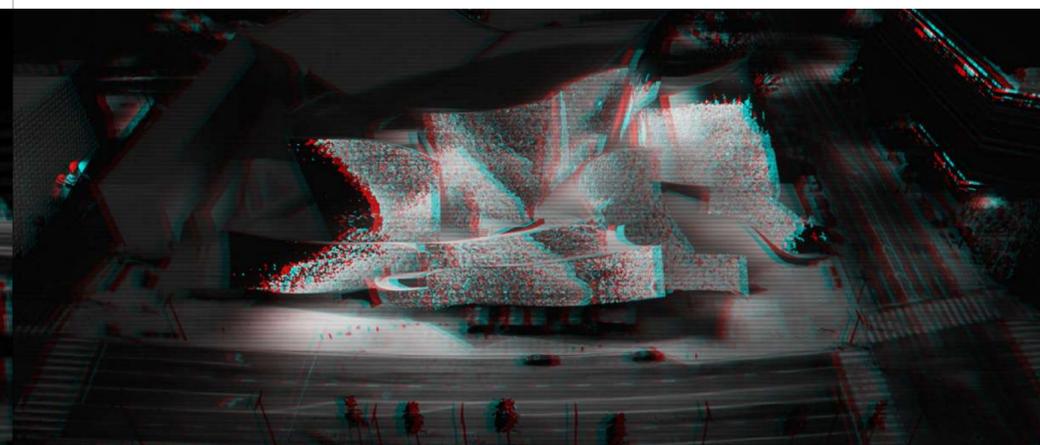
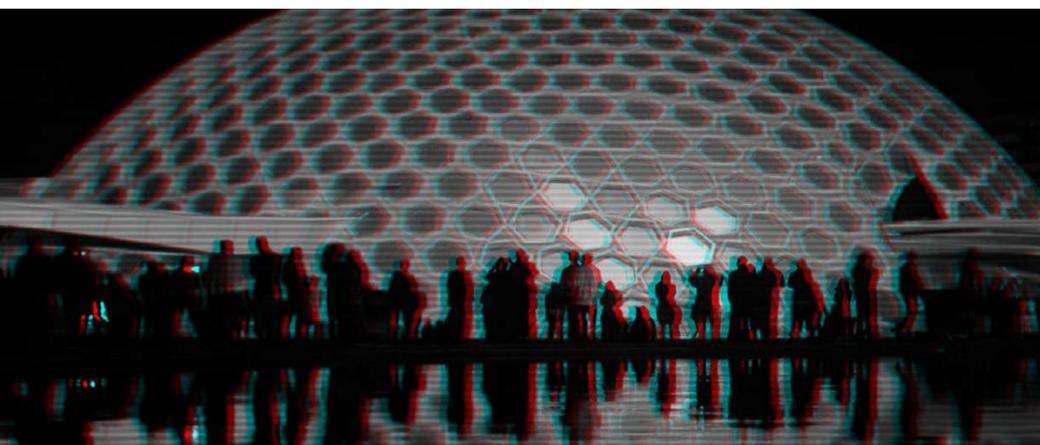
Os arquitetos quiseram redescobrir o percurso deste rio que desvenda o miolo de um dos bairros mais antigos da cidade. Este miolo revela aquilo a que chamaram de não-lugar, por não ser fruto de um plano próprio, mas antes resultado de tudo o que acontece à sua volta. Este não-lugar tem tanto de remanescente como de potencialidade e por isso, a pretensão foi transformá-lo temporariamente num espaço (efêmero), atribuindo-lhe condições capazes de criar permanência. Assim, o primeiro objetivo desta intervenção é transformar o não-lugar num espaço de estar efêmero.

Este espaço efêmero provoca a permanência que desencadeia a observação e contemplação. Quando as pessoas se permitem verdadeiramente observar, permitem-se compreender o que os rodeia, imaginar sobre essa realidade, formar crítica e refletir.

Para isso foi colocada uma rede de segurança acessível sobre o rio. Uma vez na rede, o público encontra-se a pairar sobre o rio - um refletor natural que gera inúmeros pontos de vista. Cada um deles poderá ser um diferente desencadeador de pensamentos e por isso de crítica e reflexão. “Simulacro (que significa: podia ser realidade) parte da visão de um grupo de arquitetos que, através da disciplina de arquitetura - capaz de simular realidades - pretendem transformar o não-lugar num espaço efêmero e fomentar a reflexão e crítica sobre a reivindicação do espaço público pelas pessoas.”

SIMULACRO

Pedro Henrique
Portugal, 2019



ÁREAS DE INTERVENÇÃO



Fonte: Administração Regional do Plano Piloto

BRASÍLIA

A cultura em Brasília se imerge na própria cidade, já que a mesma recebeu o título de Patrimônio Cultural da Humanidade, em 1987, concedido pela Unesco. Foi o primeiro bem cultural contemporâneo a entrar nessa lista, são 112,25 km² de área tombada, abrigando monumentos e edifícios que são considerados marco da arquitetura e urbanismo modernos.

A cidade foi reconhecida como patrimônio por conta da sua concepção modernista, baseada nas ideias de Lúcio Costa, que integravam a escala monumental, dos grandes espaços e construções, à intenção bucólica, de convivência ao redor das áreas verdes. Além de centro político, a Esplanada é o centro de maior vigor cultural de Brasília, com a presença do Teatro Nacional, do Museu da República e da Biblioteca Nacional. Porém, no eixo da Esplanada também ocorre uma série de desconexões para os pedestres, por se tratar de uma escala monumental, as pessoas que passam por ali tem pouca ou quase nenhuma interação com os edifícios, servindo como uma área de mera passagem dos trabalhadores da região, conforme relata o professor da FAU UnB, Frederico Holanda (2015),

"O centro de Brasília é como um arquipélago... Descontinuidades dificultam a apropriação, principalmente para o pedestre. Não há percursos estimulantes ao longo de fachadas contínuas com entradas para o interior dos edifícios. Bioclimaticamente é desconfortável para caminhar."

Ao idealizar Brasília, desde o plano inicial, Lúcio Costa propõe à cultura um lugar protagonista dentro do projeto político de transformação da sociedade e situa o Setor Cultural em continuidade ao eixo dos ministérios e à escala monumental do centro político. No Relatório do Plano Piloto, de 1957, o arquiteto descreve:

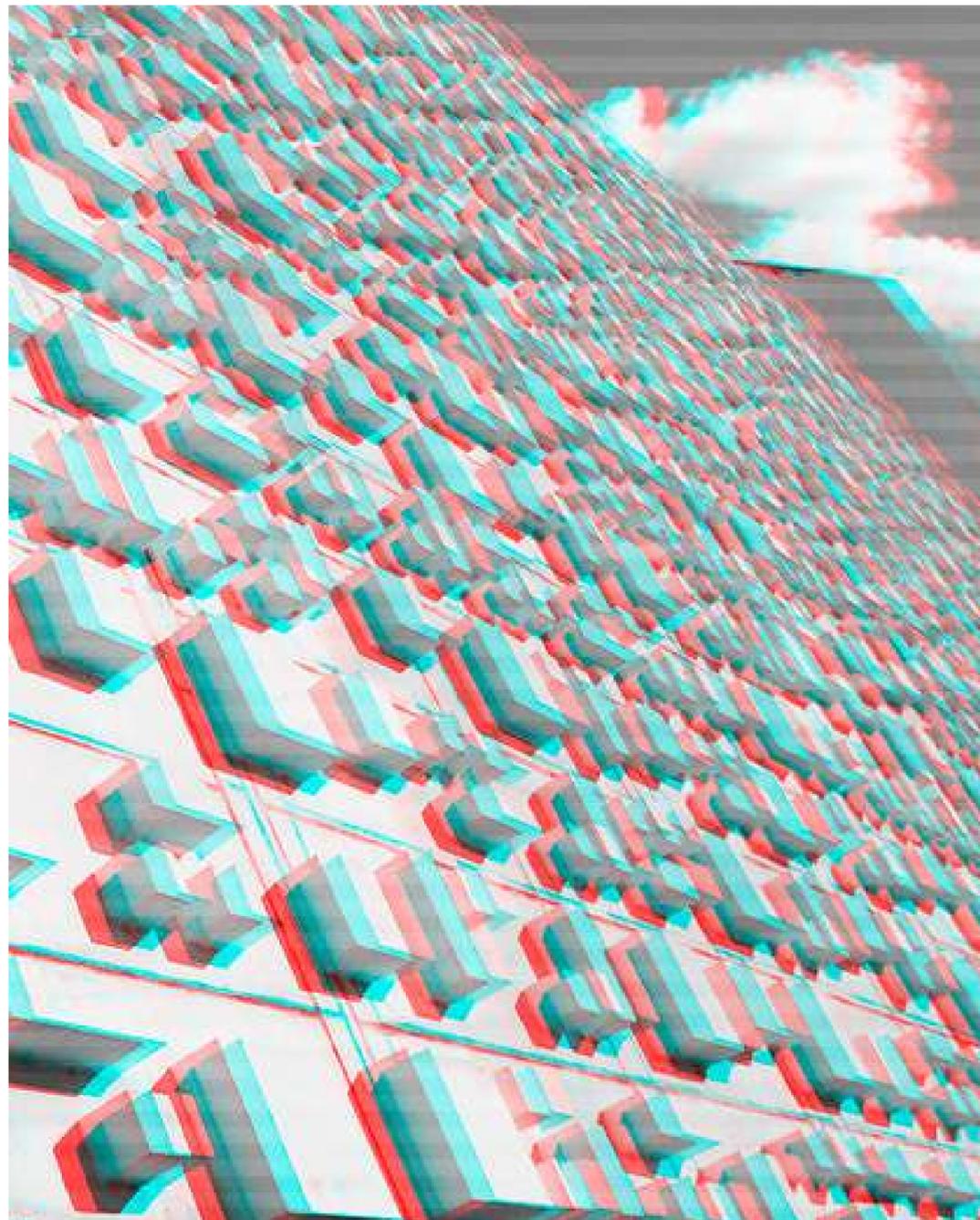
"Cidade planejada para o trabalho ordenado e eficiente, mas o mesmo tempo viva e aprazível, própria ao devaneio e à especulação intelectual, capaz de tornar-se, com o tempo, além de centro de governo e administração, num foco de cultura dos mais lúcidos e sensíveis do país."

Esse trecho mostra como um dos objetivos ao projetar a capital era de se criar uma cidade onde o encontro da vivência urbana e da cultura deveriam ser constantes, em que os cidadãos se apropriem dos espaços. Sobre os setores culturais, Lúcio Costa propõe o tratamento "a maneira de parque" da região, para melhorar a ambientação dos edifícios culturais, citando a intenção de integração entre os setores culturais e a rodoviária.

Os Setores Culturais Norte e Sul contam com grandes projetos do arquiteto Oscar Niemeyer, como o Museu Nacional da República, a Biblioteca Nacional, e o Teatro Nacional. O teatro representava um dos maiores atrativos da arquitetura de Brasília, a proposta do espaço sempre foi ser o principal difusor de cultura no novo Distrito Federal, foi inaugurado em 1958, porém está fechado para o público desde 2014.

Ainda na década de 70, Niemeyer desenvolveu a proposta de 4 edifícios para o Museu da Terra, do Mar e do Cosmo, com o objetivo de mostrar as riquezas naturais do Brasil e sua perspectiva do desenvolvimento, o museu seria localizado no lote 2 do Setor Cultural Norte, uma das áreas de intervenção. No lado sul da cidade, em 1986, projetou o Museu de Brasília e o Ministério e no início da década de 90, desenvolveu um novo projeto de biblioteca, museu, auditório e restaurante. No lado norte, também na década de 90, projetou a sede Ministerial, Edifício Sede para o Arquivo Nacional e um restaurante. E em 1999, para o setor norte, projetou uma composição propondo um centro musical, um espaço para várias salas de cinema e uma esfera para abrigar projeções 180°, além de uma galeria subterrânea para o estacionamento.

O Distrito Federal possui uma área territorial de 5.760,784 km², está em uma altitude média de 1.171m acima do nível do mar e o clima da região é tropical. De acordo com o último censo realizado pelo IBGE, em 2010, o total de habitantes do Distrito Federal era 2.570.160 pessoas, mas segundo o portal online do IBGE, a população estimada em 2020 era de 3.055.149 pessoas, sendo que a maior parte dos habitantes vive na zona urbana.



SETOR CULTURAL NORTE

Uma das áreas de intervenção está localizada no Setor Cultural Norte, lote 1, no Teatro Nacional. A área do lote é de aproximadamente 38 mil m², é próxima ao Setor Bancário Norte. O lote 2 ao lado, de 72 mil m², por diversas vezes teve seu terreno utilizado para a montagem de palcos, circos e como estacionamento, tornou-se um espaço subutilizado e um vazio na composição da Esplanada.

LEGISLAÇÃO

O zoneamento da RA I foi definido conforme o Decreto N° 11.297. Os Setores Culturais, encontram-se na Zona Cívico Administrativa de Brasília, compreendendo o conjunto de setores, parques, praças, jardins e edifícios, ao qual foi atribuído a escala monumental, em sua solução arquitetônica e urbanística, por se destinar aos principais órgãos dos Governos Federal e Local, e ao desenvolvimento de atividades cívicas e culturais.

De acordo com a planilha de parâmetros urbanísticos e de preservação: "os Setores Culturais finalizam a Esplanada dos Ministérios, articulando-a com a Plataforma Rodoviária. Além de fazer parte do centro cívico e administrativo, vinculam-se aos Setores de Diversões, localizados a oeste da Plataforma.

Seguindo os parâmetros do PPCUB, as características morfológicas previstas da área devem ser preservadas, contendo volumes isolados, com gabarito uniforme, sempre mais baixo que o conjunto dos blocos dos Ministérios, e situados no centro do lote, com caráter escultórico e não padronizadas. Os espaços abertos devem cons-

tituir-se como parque urbano. Por estar situado no Eixo Monumental, os equipamentos culturais ali previstos devem apresentar porte e relevância compatíveis com essa escala. As intervenções nesta Unidade de Preservação (UP) devem atender os seguintes objetivos básicos: manutenção da estrutura fundiária e da relação entre cheios e vazios, especial atenção às relações formais e dimensionais dos edifícios que compõem o tecido, entre si e com os espaços abertos, conservação das características tipo-morfológicas, arquitetônicas e construtivas dos edifícios existentes. No lote ainda vago no SCTN, novas edificações devem preservar o caráter de prédios isolados, com altura controlada, tendo como limite a cota de coroamento do Museu da República.

Sobre Afastamentos e Recuos (AF) há uma observação que os projetos feitos para os setores culturais devem respeitar uma faixa de 45m a partir das vidas do Eixo Monumental, correspondente ao afastamento dos blocos Ministeriais, ao posicionar a edificação no lote deverá ser considerada a visualização do conjunto da Esplanada dos Mi-

TEATRO NACIONAL CLÁUDIO SANTORO

Imagens ilustrativas Google Earth



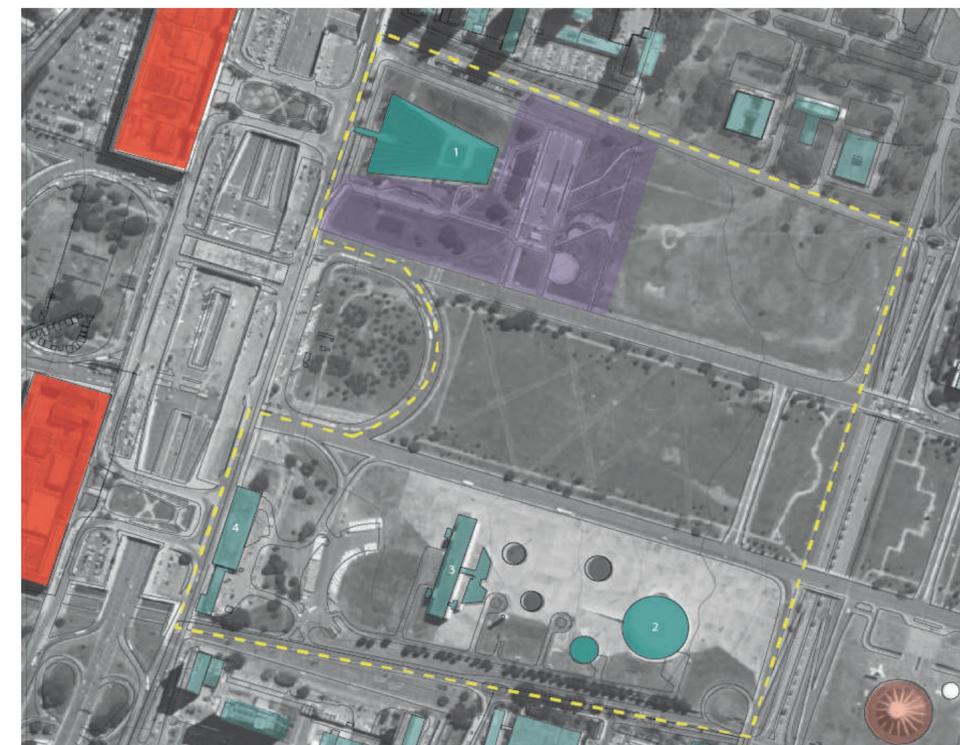
ANÁLISE DO TERRENO

A área é passagem de alguns fluxos importantes para os trabalhadores do setor bancário Norte e dos Ministérios próximos à via N1. A proximidade da rodoviária cria conexões importantes e facilita o acesso por meio do transporte público. Para os pedestres, os fluxos importantes são vindos da Rodoviária, Conjunto Nacional, Setor Bancário Norte e dos Ministérios, atualmente os pedestres cruzam eixos fora da calçada e faixas de pedestres existentes como forma de encurtar o caminho. O terreno também pode ser acessado de carro através das vias N1 e N2.

O terreno não possui quase nenhuma arborização atualmente, formando um grande vão descampado e sem conforto térmico, pois as edificações mais próximas não fazem sombra na área. O sol mais forte é predominantemente vindo do Oeste e do Norte. Além disso, o SCTN está dentro do grande aterro que foi feito na construção de Brasília, a topografia do terreno decai 12m ao longo de 370m, sendo então uma inclinação consideravelmente plana, tornando facilmente adaptável à topografia original ou a uma nova.

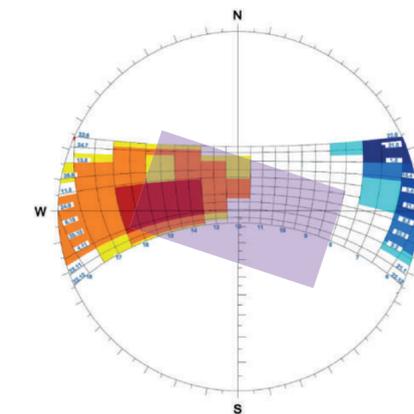
Mapa de usos

Fonte: própria



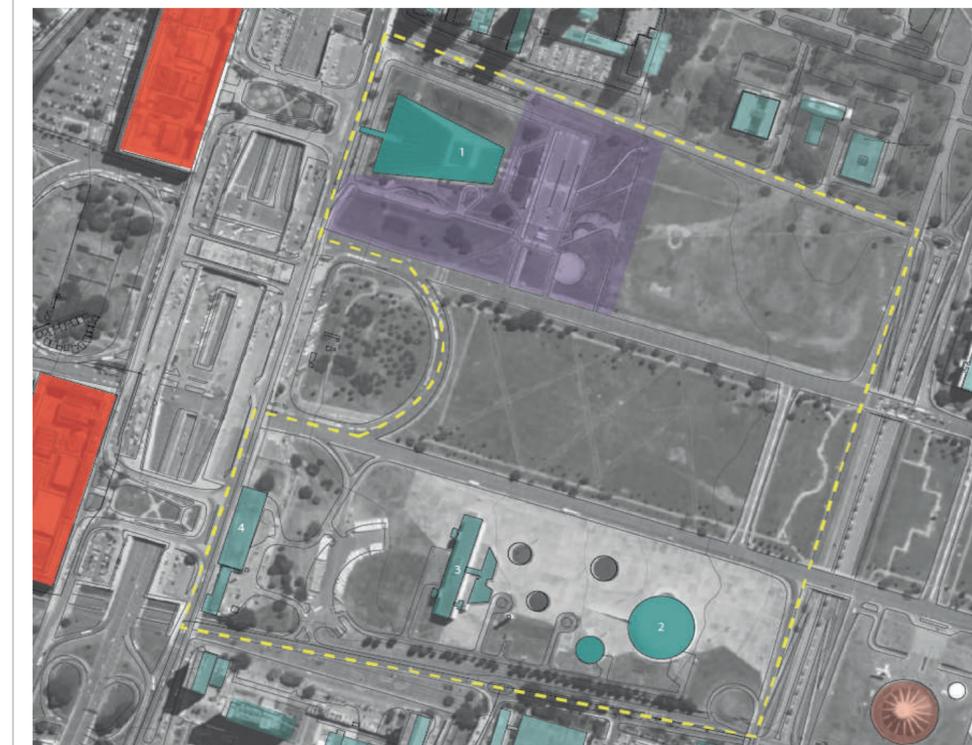
- Setor Cultural
- Comercial
- 1. Teatro Nacional
- 3. Biblioteca Nacional
- Área de Intervenção
- Templo
- 2. Museu da República
- 4. Touring Club do Brasil
- Institucional
-
-
-

CARTA SOLAR BRASÍLIA



Fonte: própria

Mapa viário e fluxo de pedestres



- Via Arterial
- Via Local
- Fluxo pedestres
- Via Coletora
- Ciclovias
-

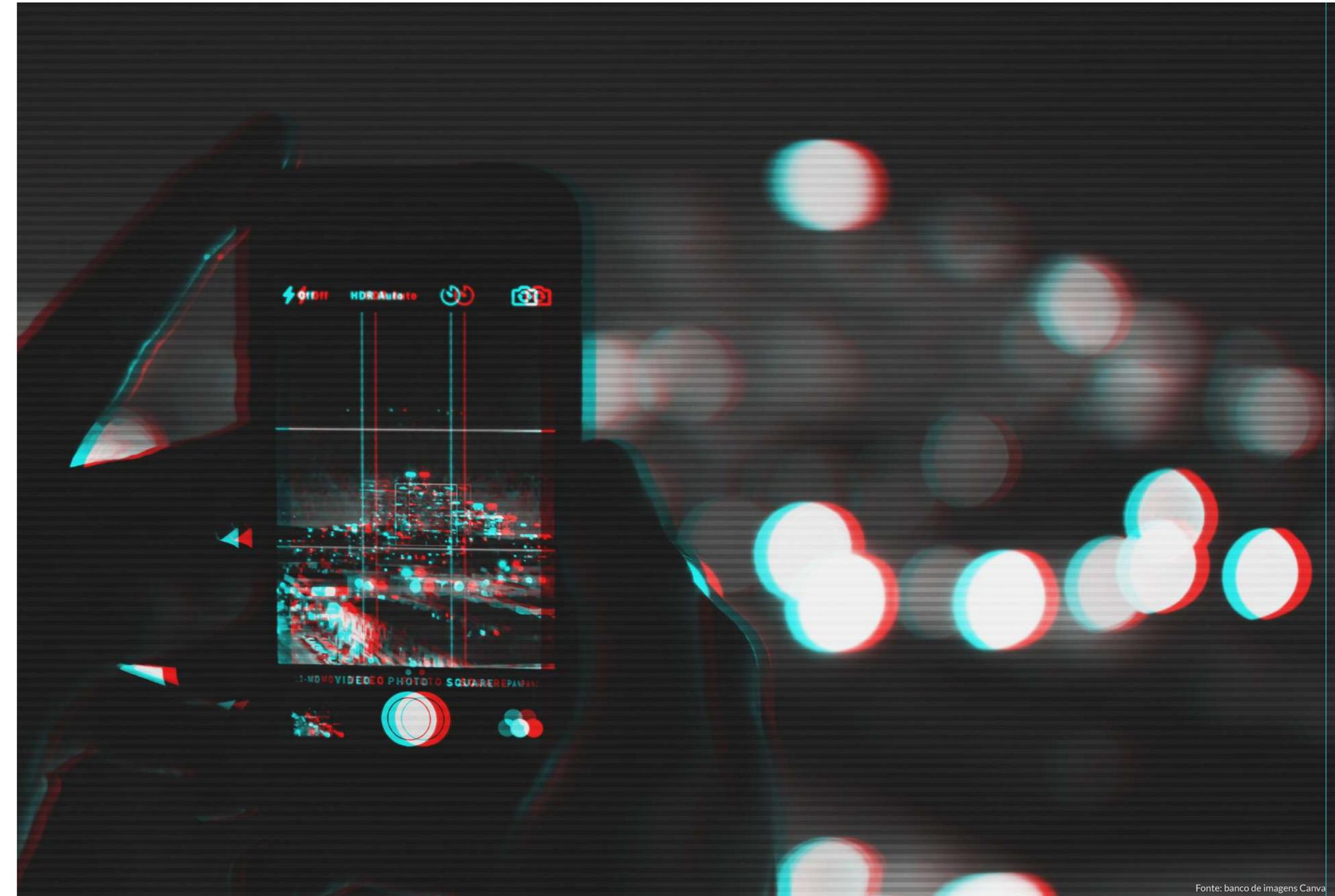
CONEXÃO

De uma lado está a realidade do Plano Piloto, onde encontra-se uma infraestrutura de alto padrão, do outro lado, a realidade das cidades satélites, sendo a maioria delas áreas subdesenvolvidas, onde predominam precariedades com a falta de infraestrutura e de serviços básicos. Além disso, o Plano Piloto não supre todas as necessidades da diversidade social, caracterizando o centro da cidade como excludente, focado nas necessidades de apenas de uma parcela da sociedade.

Portanto, é preciso pensar na atual configuração espacial e trazer projetos para Brasília que integrem toda a população, com a intenção de diminuir a segregação e democratizar o acesso às infraestruturas, eventos, e apropriação dos espaços, buscando um aprofundamento dos valores e da lógica da reprodução da arquitetura como campo de luta simbólica, onde a estética e a política, misturadas com fortes individualidades terminam por oferecer apoio por meio dos projetos.

A intenção do projeto é utilizar a arquitetura como uma ferramenta de comunicação, buscando explorar o potencial das outras regiões administrativas e trazendo para novas áreas o senso de apropriação, convidando a população a interagir e criar novas identidades para o local, e não funcionando apenas como um modo de mascarar as questões sociais da cidade. Para representar essas outras instalações urbanas serão estudadas duas regiões: Taguatinga e Ceilândia, dois polos culturais do DF que não recebem o devido reconhecimento e investimento.

É nesse momento que a intervenção, por meio da arquitetura comunicativa e interativa, entra com o papel de estimular o coletivo, de pertencimento e memória, empoderando comunidades para construir uma sociedade melhor em que estimula a empatia, permitindo uma democrática experiência para todos os visitantes, independente de idade ou situação econômica, conectando todos, das diferentes áreas de intervenção, por meio de uma mesma experiência.



PRAÇA DO RELÓGIO - TAGUATINGA

Taguatinga é um dos mais importantes polos culturais do Distrito Federal. Desde a década de 1980, diferentes manifestações artísticas acontecem na cidade, compondo um cenário plural bastante inspirador. Os Movimentos organizados, os pontos de cultura e os artistas independentes retratam a efervescência artística da população, que busca, dia após dia, a implantação de políticas públicas de fomento à arte e incentivo ao desenvolvimento da cultura fora do Plano Piloto.

A proposta é uma instalação em um dos pontos turísticos mais famosos e também ponto de referência da região é a Praça do Relógio, situada no centro de Taguatinga, onde fica a Administração Regional e a estação de metrô, sendo um dos pontos mais movimentados, com o fluxo intenso de pedestres e de carros. A praça também é usada como um local de permanência pelas pessoas, contando com comércio e feiras. O relógio da praça foi tombado como Patrimônio Cultural e Artístico do Distrito Federal pelo Decreto nº 11.823 de 18 de Setembro de 1989.

A PDAD 2018 aponta que a população urbana da RA Taguatinga era de 205.670 pessoas, e completa que atualmente Taguatinga se sobressai como centro dinâmico, com vida social, cultural e política própria e com significativo desenvolvimento econômico. Vocacionada desde a sua construção para ser um grande centro comercial, Taguatinga ainda é um local muito visado para a criação de grandes empresas que ajudam a abastecer as cidades do DF e do entorno.

As áreas urbanas de Taguatinga, Ceilândia e Samambaia cada vez mais se aproximam, formando uma grande área metropolitana, incentivando e explorando essa integração, a outra região de estudo para a instalação pública será Ceilândia, a cidade satélite formada por famílias que migravam de vários estados para a nova capital federal, em grande parte nordestinos, além de ser a região administrativa mais populosa do Distrito Federal, abre espaço para que a diversidade cultural do Brasil se manifeste.

Fonte: Google Maps



205.670 mil

Habitantes

121,3 km²

Área total da Região Administrativa

385 m²

Área da praça

Planta baixa situação



FEIRA CENTRAL DE CEILÂNDIA

A cidade de Ceilândia surgiu em decorrência de um grande projeto de relocação de população que morava em áreas não regulares por meio da Campanha de Erradicação de Invasões - CEI, que deu origem ao seu nome. Em 2013, o Reservatório Elevado (Caixa d'Água) de Ceilândia foi reconhecido como símbolo da luta das primeiras famílias que conquistaram a fixação permanente na cidade, por meio do Decreto de Tombamento nº 34.845/2013, o local é hoje também um dos centros de encontro cultural e referência da cidade.

Ao lado encontra-se a Feira Central de Ceilândia, a qual recebe cerca de 11 mil visitantes a cada fim de semana, segundo a administração, sendo também um ponto de encontro para moradores e o espaço pretendido para a intervenção. Em 2020 foi anunciado pelo governador Ibaneis Rocha uma grande reforma para a Feira Central de Ceilândia, que dará lugar ao Mercado Central, para trazer melhores qualidades de trabalho aos feirantes e atender melhor à população.

Segundo o PDOT, a Região Administrativa Ceilândia - RA IX está inserida na Unidade de Planejamento Territorial Leste - UPT Leste, a PDAD aponta que a população urbana da RA Ceilândia em 2018 era de 432.927 pessoas. O transporte até o Plano Piloto é facilitado pelo metrô e a cidade conta com várias opções de comércio.

Todos os anos acontecem feiras e eventos que proporcionam um espaço de forte interação entre público e artistas expoentes da periferia do Distrito Federal, que buscam valorizar a economia criativa e a diversidade cultural ceilandense, brasileira e nacional, sendo a cidade um palco de nascimento de grandes artistas brasileiros. Portanto, uma intervenção nessas regiões pode incentivar ainda mais a diversidade e trazer novos olhares através das mídias digitais, para que mais pessoas queiram conhecer e participar, em um local que ainda é muito marginalizado.

Fonte: Google Maps



432.927 mil

Habitantes

230,3 km²

Área total da Região Administrativa

260 m²

Área da praça

Planta baixa situação



PROGRAMA DE NECESSIDADES



Brasília é um belo exemplo de diversidade, já que para a sua construção vieram pessoas de todo o país, além de ser um marco da arquitetura moderna com obras de renomados arquitetos em toda a região. Por ser uma cidade de arquitetura e planejamento urbano únicos, por si só já palco de diversos eventos e fotos, podendo ser considerada com um alto potencial de lugares “Instagráveis”. As instalações serão pensadas para serem reproduzidas em qualquer lugar e, com o passar do tempo, melhoradas pela comunidade, estimulando a fabricação digital e um processo colaborativo maior de produção e criatividade.

Em todas as localidades, mesmo as fora do Plano Piloto, onde a diversidade e as desigualdades da sociedade brasileira são vistas diariamente, as instalações interativas serão aliadas ao uso de tecnologias para estimular a empatia e o coletivo, convidando os visitantes a se conectarem consigo e com outras pessoas para refletirem sobre a qualidade das conexões com as pessoas e a cidade que habitam.

Hoje, com a imersão da tecnologia no tecido social, a aposta está em como potencializar o uso crítico e criativo da tecnologia, utilizando-as para interferir no cotidiano e torná-las mais participativas, já que aqui no Brasil o uso das redes é pouco criativo, concentrado em comunicação e download.

Portanto, as instalações devem migrar do individualismo das redes para o coletivismo, buscando soluções pontuais que reinventem a forma de ocupar as ruas e de se relacionar com as novas tecnologias, aprendendo a usufruir do poder de viralização das redes sociais para transmitir alguma informação ou conteúdo, ou para ser espaço de manifestação política e dar voz para alguns grupos. Como afirma Beiguelman:

“Não se trata mais de planejar e reger o espaço coletivo, mas, sim, de como se mobilizar para que essas regras sejam fluidas o suficiente para constituir e reconstituir o uso comum, conforme as necessidades do momento. Isso implica mudar da ideia de uma cidadania digital - que se esgota no uso de aplicativos - para as práticas de uma cidadania em rede, pautada por ações colaborativas entre diversas partes.”

O programa de necessidades preliminar visa utilizar estas ferramentas para criar uma espacialidade que, em primeiro momento crie uma curiosidade e convide as pessoas que passam pelos locais a interagir, e a partir das instalações trazer reflexões nos usuários sobre os desafios e aspectos críticos da sociedade

Os casos estudados devem compartilhar ao menos três questões principais:

1. **Envolver conexão entre um determinado local urbano, dispositivos móveis e conteúdo digital;**
2. **Promover experiências situadas para tratar de questões de interesse comuns a públicos urbanos;**
3. **Demonstrar ter um processo de design de-liberadamente voltado a engajar públicos em torno dessas questões.**

Suporte técnico:

- Painéis de LED
- Estrutura Pré-moldada em piso elevado
- Chapas metálicas
- Chapas com adesivos espelhados
- Projetores com cabine de proteção
- Canhões de luz
- Caixas de som
- Estrutura Truss
- Extensões, canaletas e cabos para os painéis

DIRETRIZES

CONEXÃO

O projeto deve conectar a malha urbana da região central de Brasília com as regiões das outras áreas de intervenção e integrar o espaço arquitetônico com os recursos midiáticos interativos por meio das tecnologias utilizadas, revalorizando os espaços e as conexões entre os usuários para promover um novo senso de urbanidade e coletividade.

CULTURA

O conjunto vai priorizar o incentivo à cultura no espaço público, promover a ocupação legítima e justa do espaço a todos, criando novos locais de permanência com o objetivo de democratizar a apropriação desses lugares e reforçar sua identidade e diversidade.

DESIGN TECNOLÓGICO

O rápido desenvolvimento tecnológico vem afetando a arquitetura já existente e mudando a forma de se projetar novos edifícios. Sendo assim, a proposta deve refletir o momento atual, voltado para a comunicação e relacionamento com tecnologias, e trazer soluções inovadoras no seu design com as ferramentas digitais atuais.

EFEMERIDADE

Por estar estudando sobre as novas possibilidades estéticas da arquitetura, dentre uma das quais se relaciona diretamente com a brevidade das mídias sociais e o rápido avanço da tecnologia, as intervenções serão temporárias, com maior liberdade e versatilidade no desenho.

INTERATIVIDADE

O projeto busca ir além de suas funções estéticas e essenciais, deve se comunicar com o público e interagir com aqueles que o frequentam, trazendo o papel de protagonista para o público, criando, assim, experiências únicas e memoráveis.



O PROJETO

Ainda que uma considerável parte da arquitetura desenvolvida ainda seja predominantemente constituída por processos de projeto tradicionais, existe hoje uma crescente inquietação de vários profissionais diante das possibilidades de criação no campo da arquitetura com a integração de outras linguagens e ferramentas. A partir dessas novas funcionalidades, abre-se caminho para que possam ser exploradas novas formas, expressões e processos de comunicação capazes de reconfigurar as rotinas e práticas urbanas. De acordo com Tarachucky:

"Os grupos e comunidades que se formam em torno do design de interação urbana passam a utilizar as mídias urbanas para desconstruir as caricaturas apresentadas pela mídia de massa, criando seus próprios sistemas e artefatos e incorporando leituras críticas e alternativas no processo".

Uma mudança que vem sendo bastante explorada é fundamentar procedimentos projetuais que entendam a arquitetura como um espaço interativo, promovendo uma completa integração entre o espaço arquitetônico e todos os recursos midiáticos.

A partir dessa integração do campo arquitetônico com novas tecnologias comunicacionais, surgiu um novo conceito chamado "Arquitetura de Mídia", definido por Brynskov como:

"Conceito abrangente que engloba o design de espaços físicos em escala arquitetônica, incorporando materiais com propriedades dinâmicas que permitem comportamento dinâmico, reativo ou interativo".

Seguindo esse conceito, a ideia do projeto é promover esta integração de tal forma que o espaço possa se comunicar com os usuários, tendo a tecnologia incorporada ao ambiente. O projeto vai também respeitar e responder às características da região instalada, fornecendo informações relacionadas ao contexto local e que oferecem relevância sociocultural para a população local. Em suma, fará o emprego deliberado de uma abordagem crítica e lúdica para promover diálogos urbanos com a ajuda de interfaces digitais

Os avanços percebidos nessa área, da tecnologia comunicacional atrelada à arquitetura, reforçam um movimento no sentido de democratizar o conhecimento sobre a cidade e o acesso à informações com transparência, buscando a presença ativa das comunidades, disponibilizando informações importantes sobre questões locais; e criando redes entre a população e profissionais comprometidas em dar um novo significado a áreas urbanas negligenciadas através da ação direta, apropriação e ativação.

Esse movimento, abordado também no projeto, é caracterizado por práticas que envolvem, em grande parte, tecnologias que buscam intervir na experiência que o usuário tem de seus arredores físicos por meio da disponibilização de conteúdos relevantes ao local e que são levados a ele (o usuário) por meio de recursos diversos, como media façades, urban screens, aplicativos para smartphones e realidade aumentada, também conhecidos como mídias locativas.

Os desenhos foram planejados e desenvolvidos de maneira que as pessoas possam agir de forma coletiva sobre questões de interesse ou, ao menos, levantar o debate sobre elas. Para provocar discussões e facilitar o diálogo entre os públicos urbanos, os usuários serão incentivados a postar uma selfie na instalação com a hashtag #memostrá, as fotos postadas serão passadas nas telas de LED em todas as regiões, e para cada foto será mostrada também uma frase que traz um conteúdo informativo relativo aos estudos sobre os desafios e questões da implementação das novas tecnologias comunicacionais no cotidiano. Sendo assim, a hashtag traz um sentido ambíguo, por mostrar as pessoas nas telas, tratando aí a questão da exposição nas mídias, mas também por mostrar à essas pessoas dados e informações muitas vezes ocultas e desconhecidas, provocando uma reflexão e conduzindo um olhar mais crítico sobre as formas de uso dessas tecnologias. Acredita-se que

essa abordagem, com formas mais participativas de projeto, pode influenciar a mudança de comportamento de indivíduos e comunidades.

Além da exposição nas telas, pretende-se criar uma página nas redes sociais, que irá repostar todas as fotos dos usuários, a partir do compartilhamento da hashtag, trazendo também o conteúdo informativo a cada foto, e assim, alcançar mais pessoas por meio das redes, com o intuito de promover um engajamento ainda maior e apoiar o estímulo à ação coletiva, e à reivindicação do emprego das tecnologias digitais para a melhoria da qualidade da relação do ser humano com o ambiente habitado; defendendo uma abordagem de uso de seus recursos em direção ao fortalecimento do domínio público.

"A organização em torno de tecnologias cada vez mais acessíveis pode alterar a dinâmica da informação localizada de maneira que o público possa ampliar sua visão sobre o espaço vivido e usar essa informação para influenciar a política e o desenvolvimento local. Desse modo têm o potencial de representar outras versões de uma mesma realidade e ilustram como, quando feito colaborativamente, o mapeamento digital pode ser um meio para formar capital social, reivindicar narrativas e coletar dados para agir em defesa de comunidades negligenciadas e marginalizadas." (TARACHUCKY, 2021)

As instalações serão, portanto, espaços de acolhimento e integração que promovem encontros significativos entre uma diversidade de usuários, e os estimulam a atuar de forma crítica na melhora da experiência urbana por meio de recursos digitais. O projeto será dividido em três regiões, todas elas estão localizados em centralidades urbanas, a curtas distâncias de pontos nodais de sistemas de transporte público, de modo a permitir que mais pessoas participem do espaço e promovendo a conexão entre o centro da cidade com as regiões administrativas, visando, ao mesmo tempo, inovação tecnológica e mudança social.

Demonstrando assim que certas abordagens do uso das novas para o design de interação urbana em ações coordenadas podem mudar a narrativa de um lugar, dar voz a histórias frequentemente negligenciadas e fornecendo novas formas de explorar um local (REYNOLDS; SCHOFIELD; TRUJILLO-PISANTY, 2020; citados por TARACHUCKY, 2021).

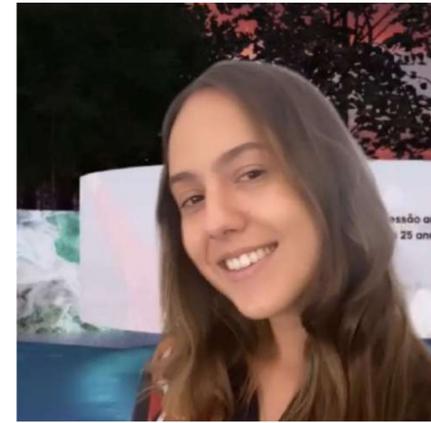
O FEED



"Cada ação que você realiza nas redes sociais é cuidadosamente monitorada e registrada. Desde as imagens que curtimos até quanto tempo olhamos para elas."
...
Documentário "O dilema das redes", Netflix, 2020



"70% dos jovens estão descontentes com o corpo."
...
Relatório Status of Mind, Reino Unido, 2017



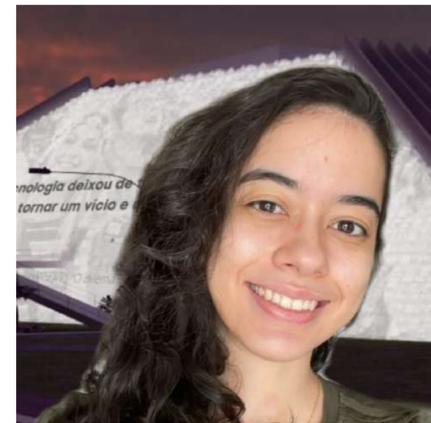
"70% dos jovens revelaram que o aplicativo do Instagram fez com que eles se sentissem pior em relação à própria autoimagem e, quando a análise é com as meninas, esse número sobe para 90%."
...
Relatório Status of Mind, Reino Unido, 2017



"Se você não estiver pagando pelo produto, você é o produto."
...
Documentário "O dilema das redes", Netflix, 2020



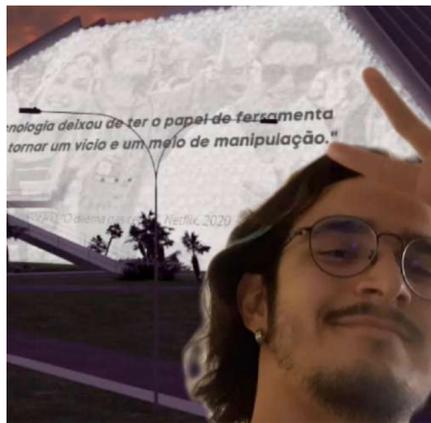
"O usuário médio de Internet brasileiro gasta mais de 10 horas por dia online."
...
Relatório de Visão Geral Global Digital 2022



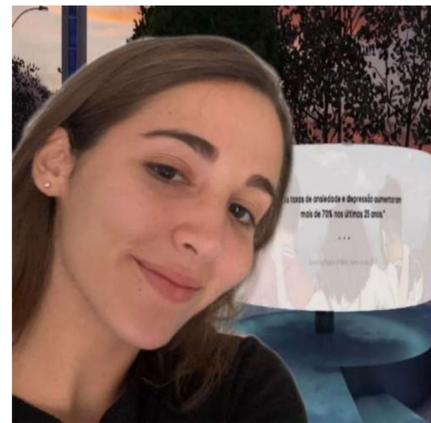
"Os perfis em redes sociais viraram poderosas armas políticas capazes de influenciar uma eleição."
...
UOL, 2018



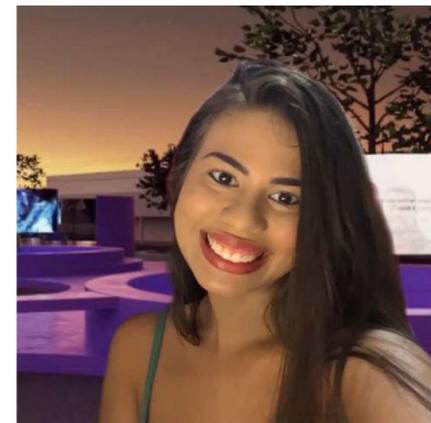
"As redes sociais estão ligadas ao aumento das taxas de ansiedade, depressão e insônia."
...
Relatório Status of Mind, Reino Unido, 2017



"A tecnologia deixou de ter o papel de ferramenta para se tornar um vício e um meio de manipulação."
...
Documentário "O dilema das redes", Netflix, 2020



"Os algoritmos são opiniões embutidas em códigos."
...
Documentário "O dilema das redes", Netflix, 2020



"1 em cada 5 jovens relata que acorda durante a noite para checar as redes sociais."
...
Relatório Status of Mind, Reino Unido, 2017



#MEMOSTRA



ACESSE A PÁGINA

O FEED



"No Brasil, nos últimos dez anos, houve um aumento de 141% no número de procedimentos estéticos feitos por jovens de 13 a 18 anos."

...

Sociedade Brasileira de Cirurgia Plástica (SBCP), 2020



"Existem apenas duas indústrias que chamam seus clientes de usuários: a de drogas e de software."

...

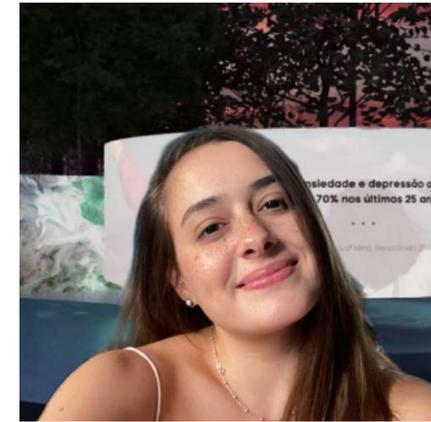
Documentário "O dilema das redes", Netflix, 2020



"O Instagram recolhe 79% dos dados pessoais dos seus usuários e compartilha com terceiros, incluindo o histórico de pesquisa, localização, contatos e informações financeiras."

...

"The Independent", pesquisa feita pela empresa "pCloud"



"A mídia social está por trás do aumento de gerações mais jovens que procuram por cirurgia plástica para aparecer melhor em fotos."

...

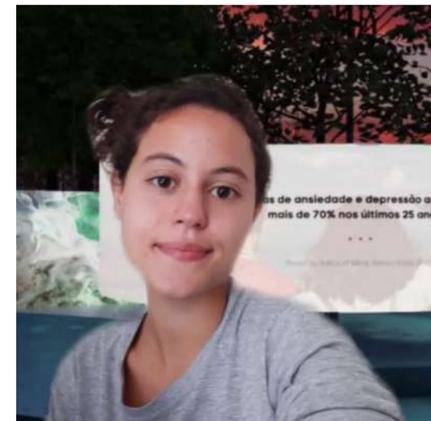
Relatório Status of Mind, Reino Unido, 2017



"O Brasil é o país com o maior número de realização de cirurgias plásticas do mundo. Por ano, o número chega a aproximadamente 1,5 milhão."

...

Sociedade Brasileira de Cirurgia Plástica (SBCP), 2022



"As redes sociais têm mais controle sobre nós do que nós temos sobre elas."

...

Documentário "O dilema das redes", Netflix, 2020



"As mídias sociais começam a influenciar cada vez mais profundamente e assumir o controle da autoestima e do senso de identidade."

...

Documentário "O dilema das redes", Netflix, 2020



"78% das adolescentes tentam mudar ou ocultar pelo menos uma parte ou característica de seu corpo que não gostam antes de postar uma foto de si mesmas das redes sociais."

...

Projeto Dove pela Autoestima, 2020



"Como você desperta da simulação se você nem sabe que está nela?"

...

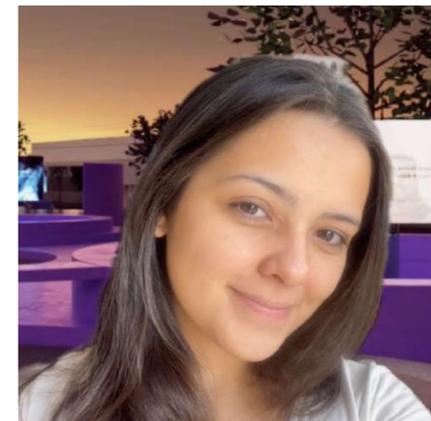
Documentário "O dilema das redes", Netflix, 2020



"Facebook é uma rede gratuita e a moeda de troca são nossos dados."

...

Giseli Truzzi, advogada especialista em direito digital



#MEMOSTRA

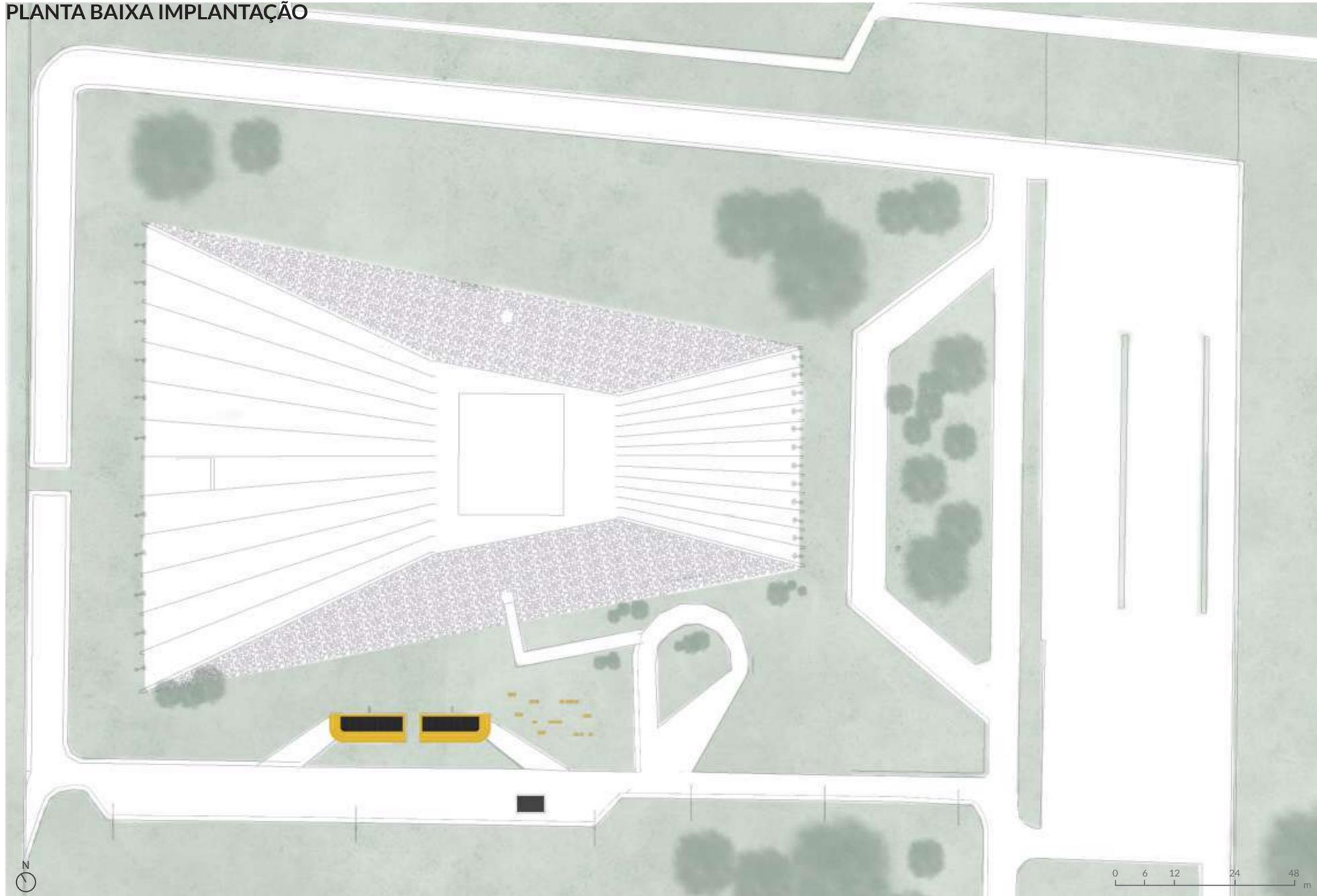


ACESSE A PÁGINA

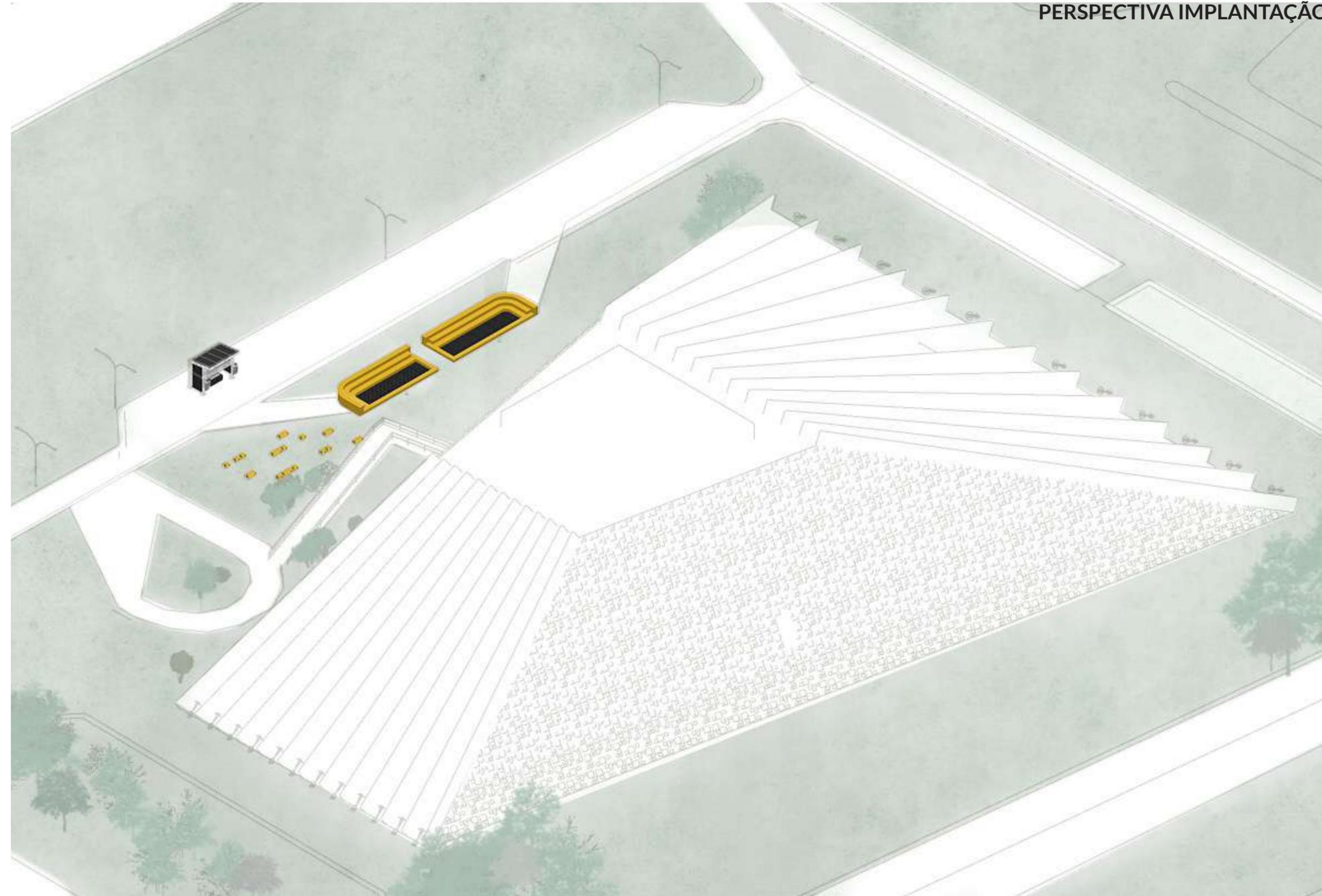
TEATRO NACIONAL



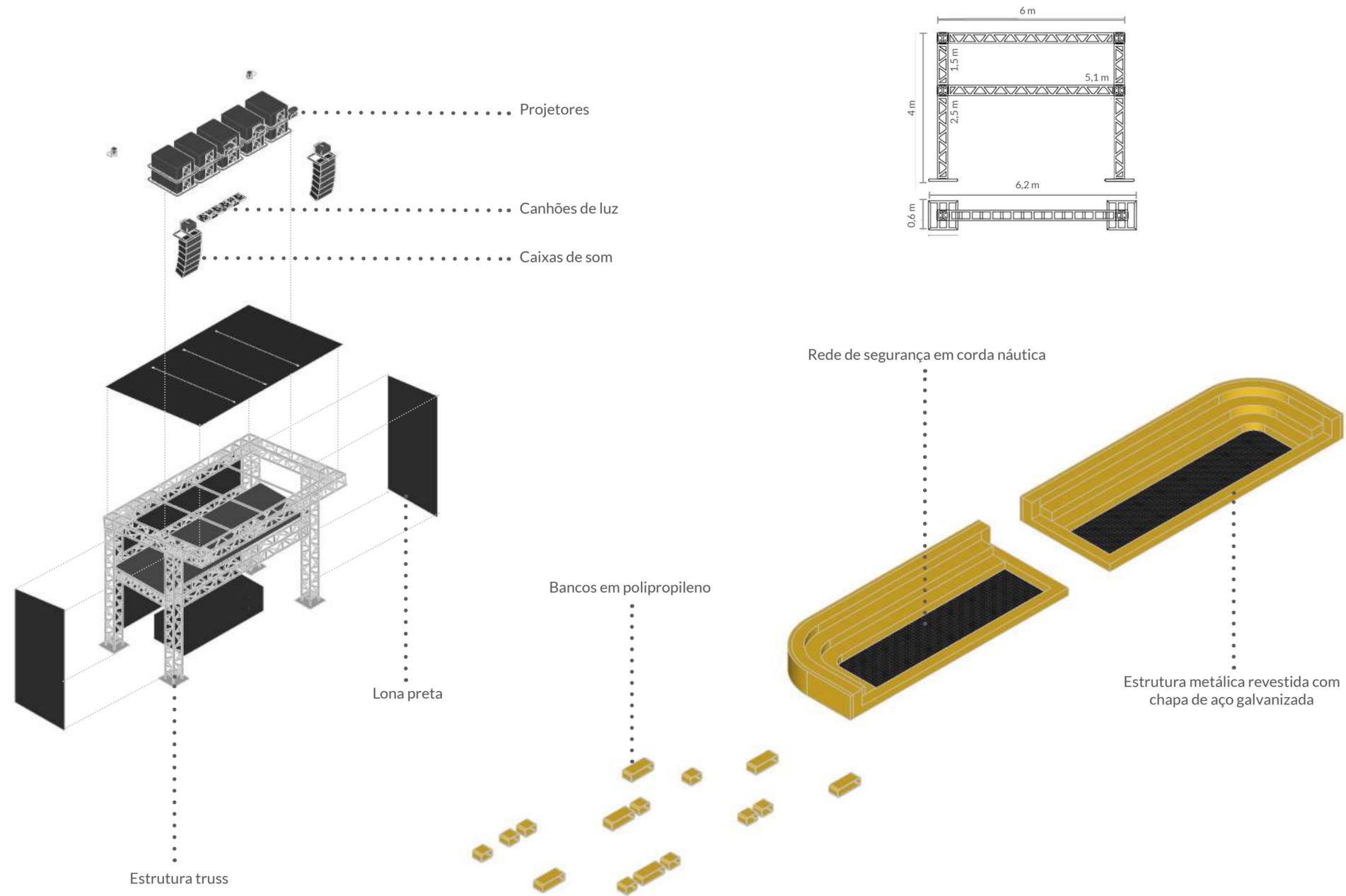
PLANTA BAIXA IMPLANTAÇÃO



PERSPECTIVA IMPLANTAÇÃO



PERSPECTIVAS INSTALAÇÃO



A INSTALAÇÃO

As escalas dos locais de intervenção são diferentes, sendo a maior escala (monumental), localizada no Setor Cultural Norte. Nesta região, na tentativa de traduzir a característica monumental para o projeto, e também para atrair a atenção das pessoas e promover a edificação e aqueles que a ocupam, será realizada uma projeção mapeada na fachada do Teatro Nacional Claudio Santoro, em conjunto com canhões de luz nas laterais que vão expressar uma nova narrativa para o local, sendo visto por todos que passam por ali.

Um dos objetivos desta instalação, assim como visto no projeto de referência "Simulacro", é transformar o "não-lugar" num espaço de estar efêmero, que provoque uma permanência que de-

sencadeia a observação e contemplação, formando a possibilidade de levantar discussões sobre o tema tratado.

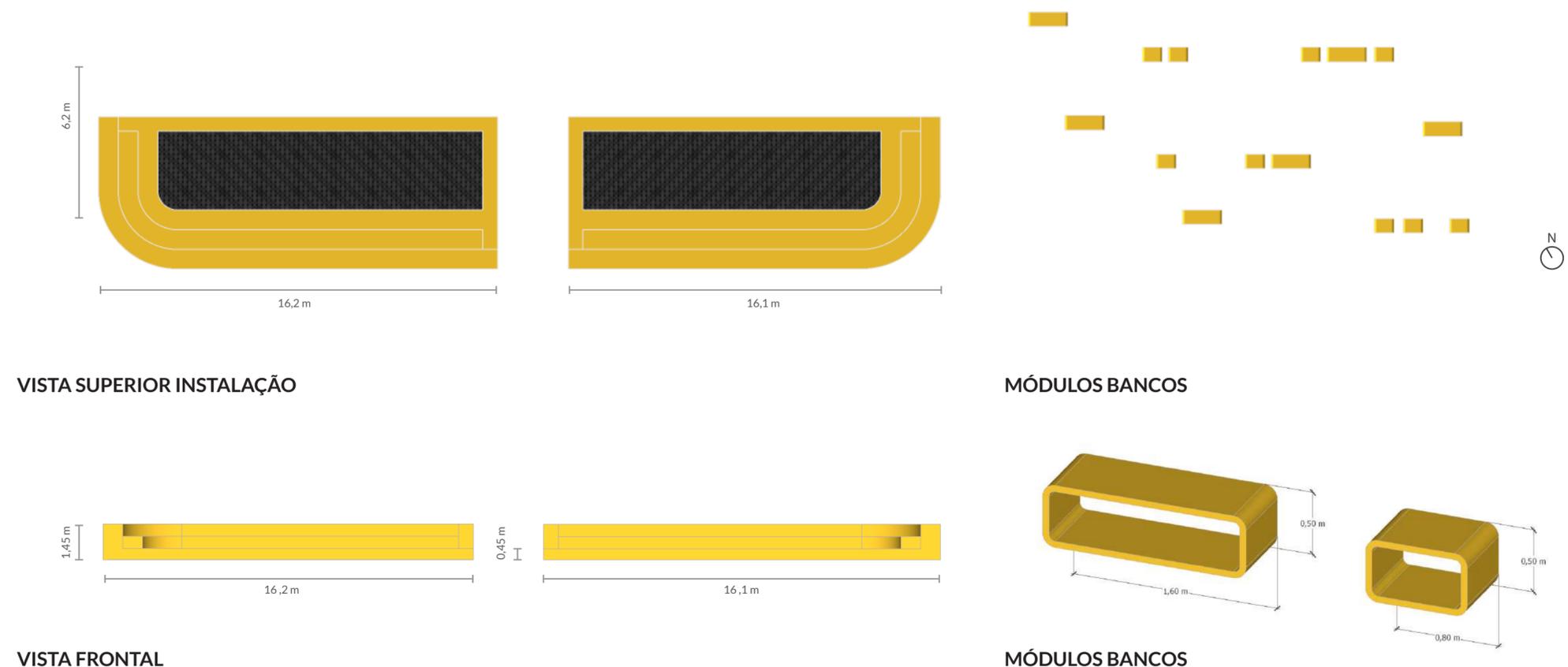
Para a infraestrutura da instalação nessa região foram pensadas duas arquibancadas, feitas em estrutura metálica, revestida com chapa de aço galvanizada e no meio contendo uma rede de segurança que será um espaço de permanência mais lúdico. As arquibancadas foram desenhadas do tamanho do vão existente onde acontece a passagem dos carros para entrada subterrânea no teatro, a estrutura posicionada em cima do vão possibilitará o melhor uso da rede, além de proporcionar uma boa vista para a projeção que irá ocorrer na fachada do teatro.

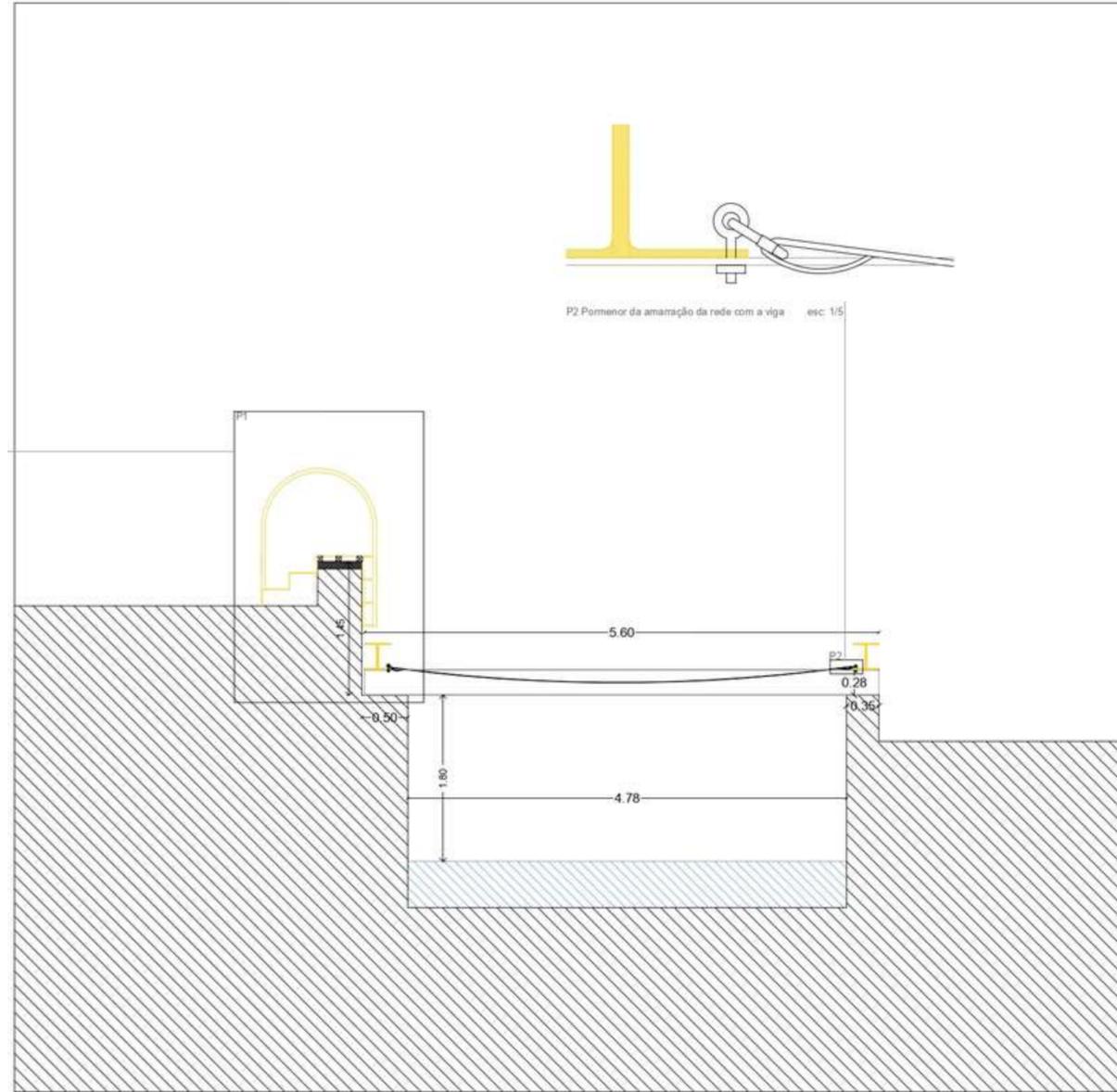
Próximo à arquibancada foram desenhados também bancos modulares, feitos em polipropileno, um material leve e muito usado em mobiliário externo, com o intuito de serem flexíveis no espaço, podendo ser movimentados pelos usuários.

Para o suporte técnico da projeção mapeada, usou-se como referência alguns eventos de projeção feitos em Brasília e no Rio de Janeiro. Vale ressaltar que este é um trabalho interdisciplinar, e que a parte técnica imprescindível para a realização deve ser feita com profissionais especializados, sendo assim foi feita uma previsão, com base nos projetos analisados, do suporte necessário para tornar possível a execução.

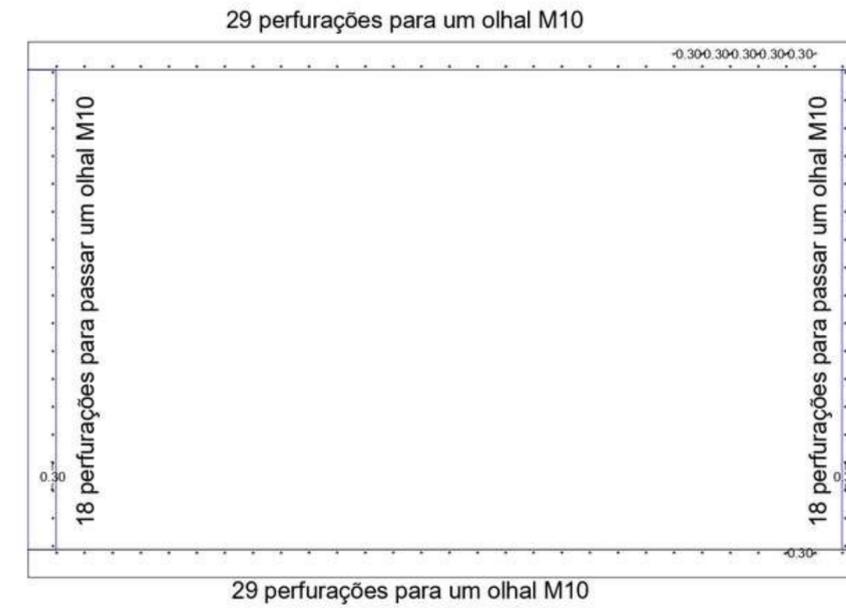
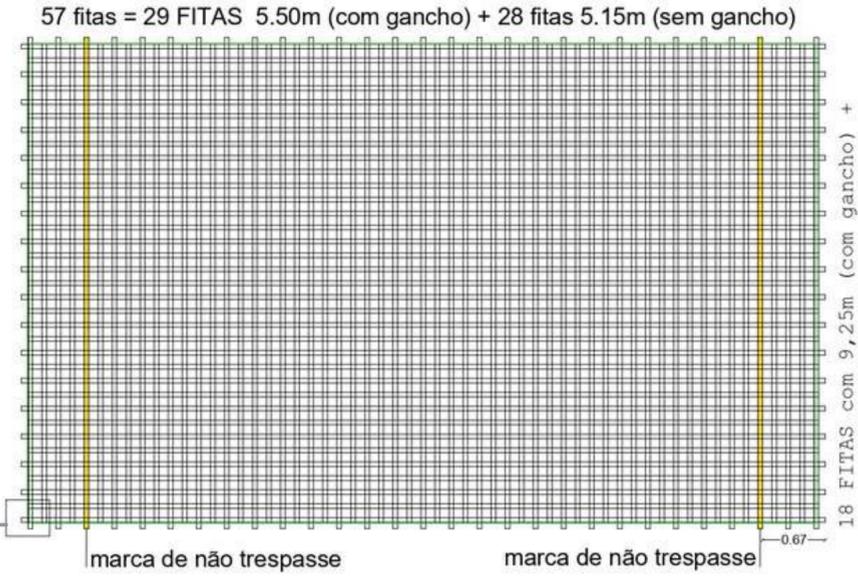
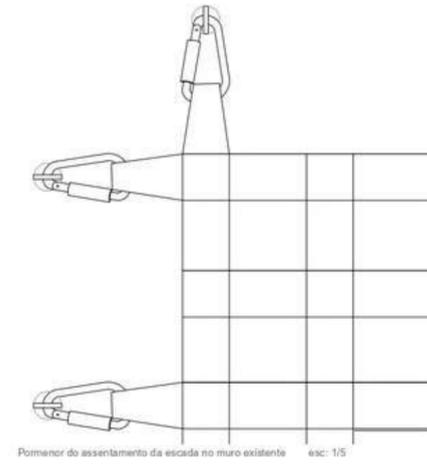
Sendo assim, foi feita uma "pré-produção" de uma estrutura truss protegida com lonas pretas para abrigar os projetores, caixas de som, e todo o suporte técnico.

Na fachada do teatro serão projetadas as fotos postadas com a hashtag e as frases informativas. Em outros momentos, visando as diretrizes da conexão e cultura, serão projetadas também, em tempo real, as outras instalações, aguçando a curiosidade e incentivando as pessoas a irem atrás das outras localidades fora do plano piloto. Serão incentivados eventos culturais nessas instalações, promovendo o trabalho de artistas locais, que terão suas obras projetadas para criar esses espaços de arte e trazer um novo olhar para a cidade.





Fonte: Archdaily



Montagem do evento Brasília Mapping Festival no Museu Nacional, 2019



Montagem da projeção mapeada no Cristo Redentor, Rio de Janeiro, 2018



"Os algoritmos são opiniões embutidas em códigos."

Documentário "O algoritmo é o destino", INECC 2020





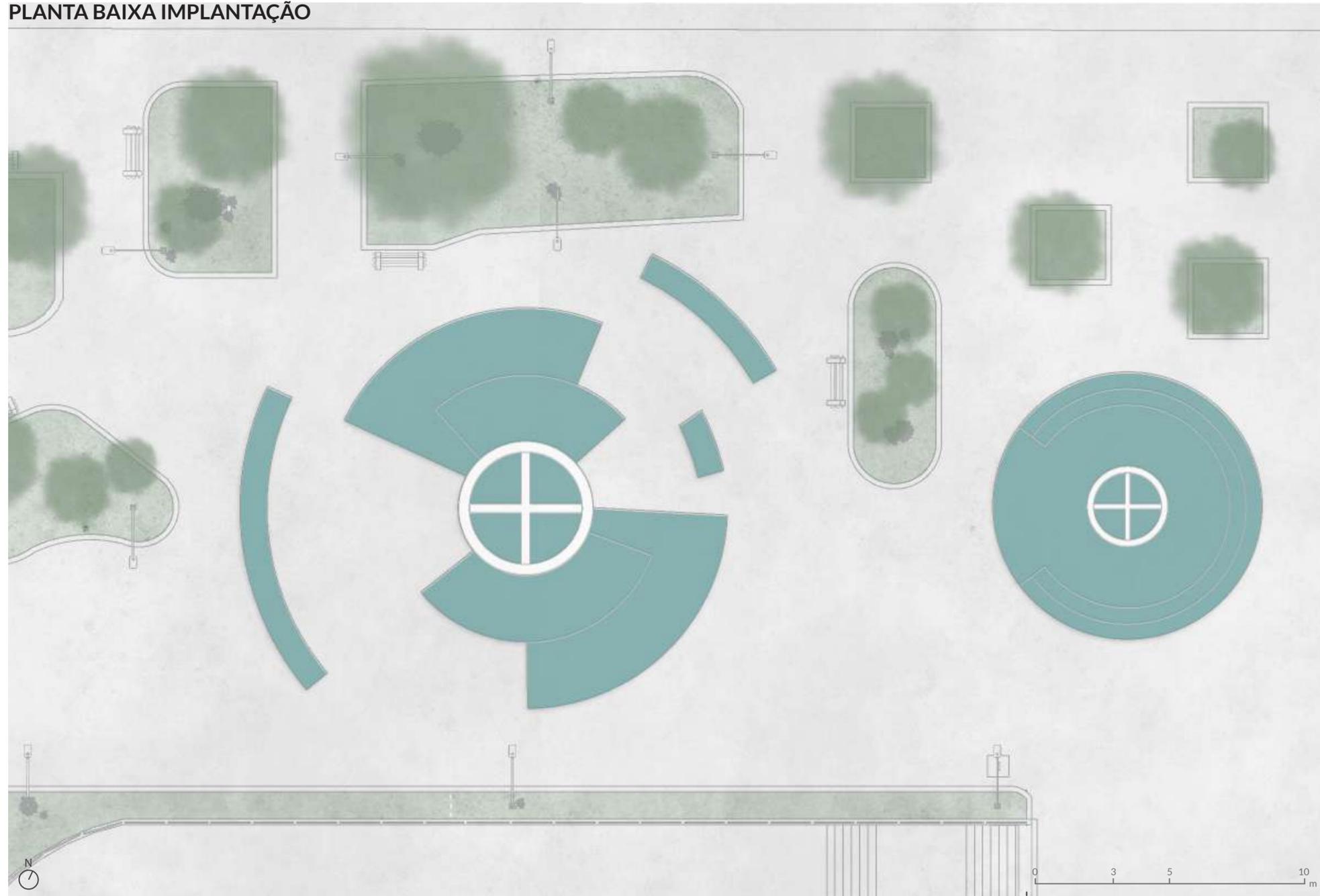
"Os perfis em redes sociais viraram poderosas armas
políticas capazes de influenciar uma eleição."

01/09/2018

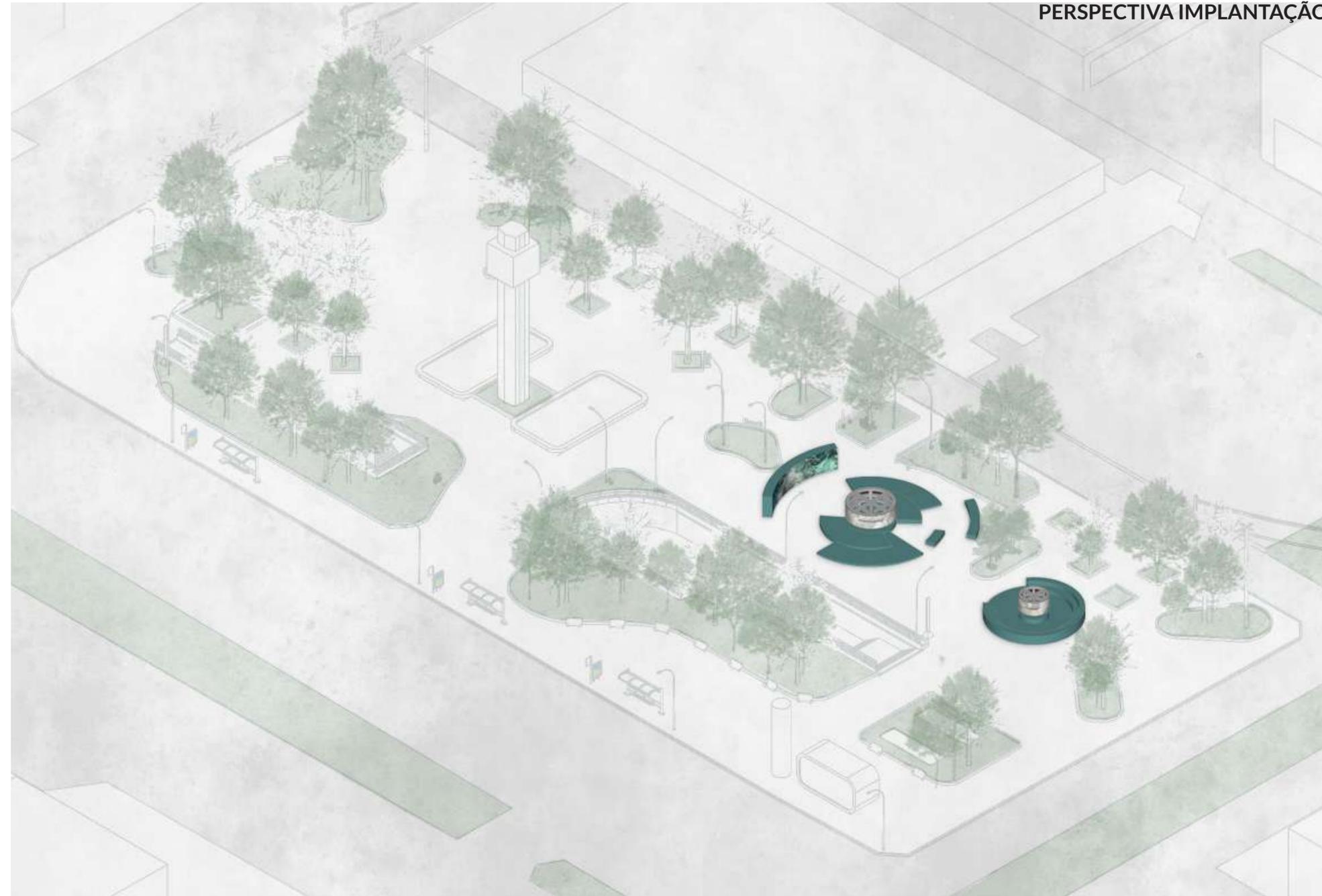
PRAÇA DO RELÓGIO



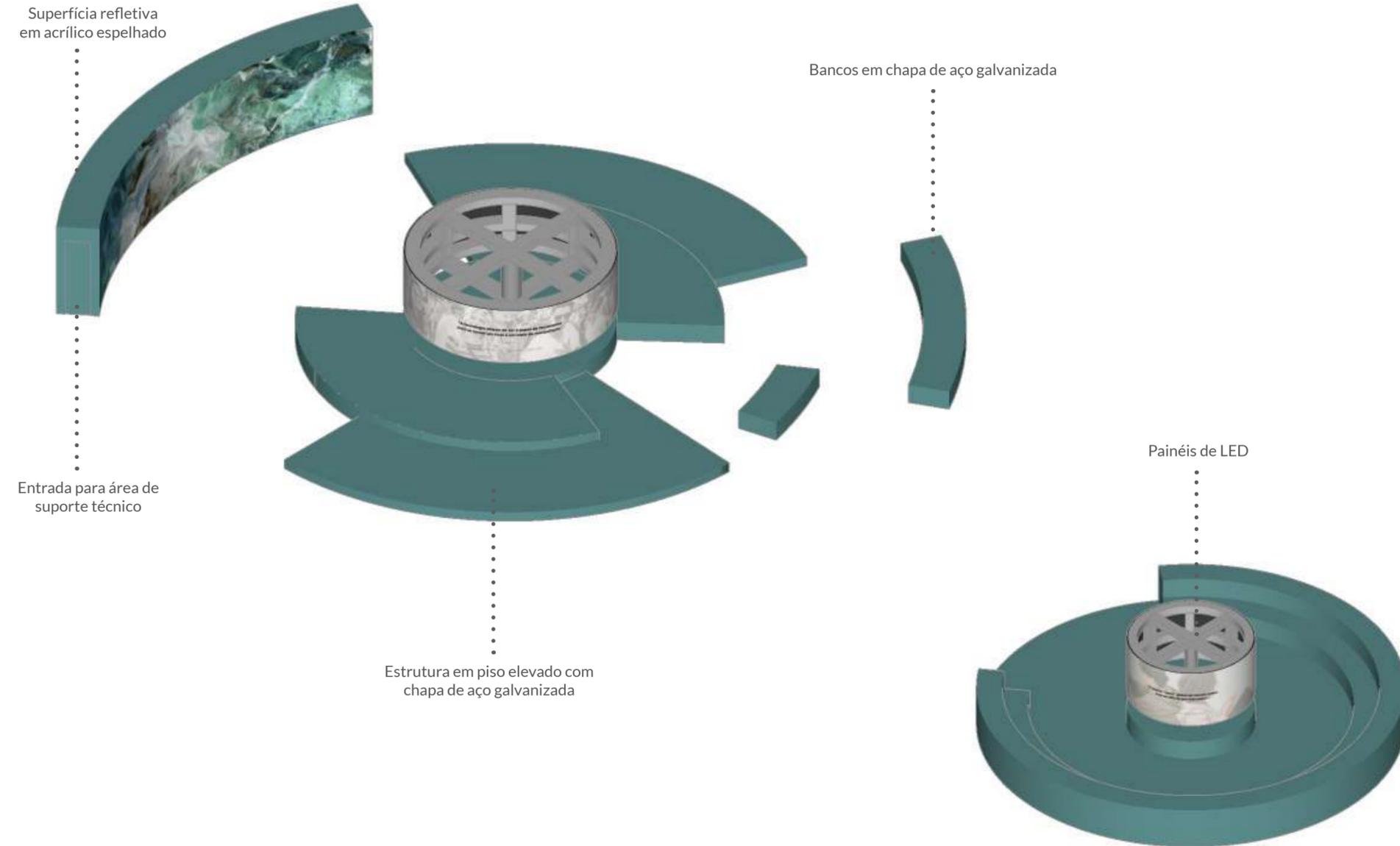
PLANTA BAIXA IMPLANTAÇÃO



PERSPECTIVA IMPLANTAÇÃO



PERSPECTIVAS INSTALAÇÃO



ESQUEMA ESTRUTURA DE SUPORTE TÉCNICO



A INSTALAÇÃO

Nas outras localidades, Taguatinga e Ceilândia, as instalações tiveram como maior influência a “Arquitetura chã”, usando uma estrutura em piso elevado que cria plataformas em diferentes níveis e trazem um espaço mais lúdico para os usuários. Essas plataformas serão compostas com painéis de LED flexíveis apoiados em uma estrutura metálica, e elevados do chão por um pilar circular, revestido por uma superfície refletiva espelhada que dará a impressão de esconder o pilar no ambiente e uma sensação de que as estruturas das telas estão suspensas.

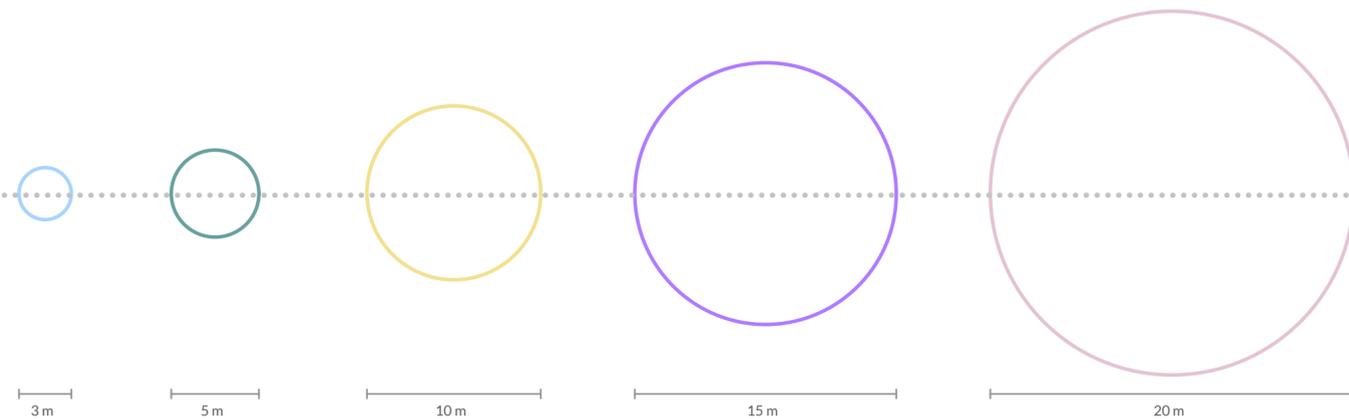
O desenho dessa área foi feito da multiplicação dos diâmetros a partir de um círculo de 5 metros de diâmetro, compondo uma forma com 4 diâmetros padrões e um diâmetro menor para uma das telas, seguindo o mesmo eixo central. Em alguns momentos a disposição da plataforma cria arquibancas e momentos de permanência para que as pessoas possam interagir com a instalação, com o objetivo de desencadear uma reflexão nas pessoas sobre como as interações estão se digitalizando cada vez mais e como o relacionamento com as mídias sociais pode ser prejudicial, se não dosado de forma correta, apontando questões da exposição voluntária e involuntária das pessoas nessas redes.

Os três locais escolhidos são considerados polos culturais do DF, sendo o Setor Cultural Norte considerado um espaço mais elitista, e os outros dois sub marginalizados. Seguindo a diretriz de incentivar a cultura e a tentativa de descentralizar os eventos culturais no plano, dando maior visibilidade às outras regiões, nos painéis de LED aparecerão obras de artistas independentes de todo o DF, produzidas digitalmente, e exibidas nos painéis nas praças em movimento integrados ao espaço físico.

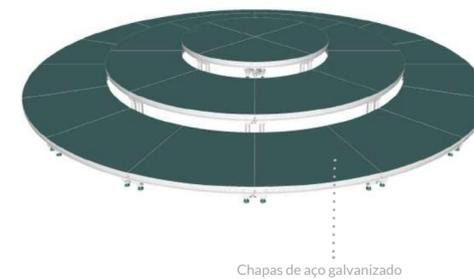
Uma outra característica do design de interação urbana reforçado no projeto é a promoção de projetos abertos à mudança, vendo a cidade como uma interface aberta para interação e apropriação, como ferramenta para empoderar comunidades e indivíduos, tornando as práticas nesse campo como uma oportunidade para inovações. O foco está no espaço comum e nas relações entre as pessoas, com e por meio da tecnologia.

Para compor a parte elétrica, a energia será puxada da infraestrutura da praça, e, se preciso, alocados geradores próximos à área. Os fios passarão embaixo do piso elevado e de canaletas dispostas nas regiões.

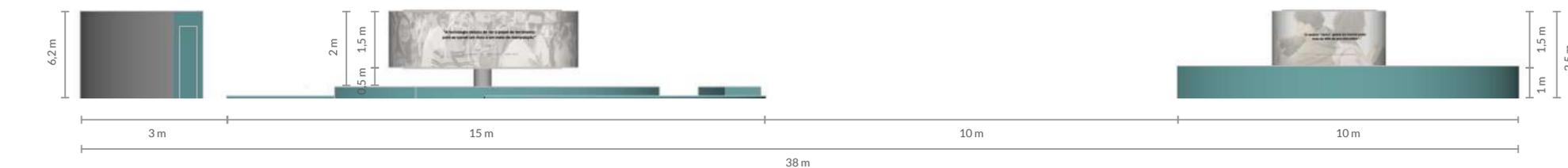
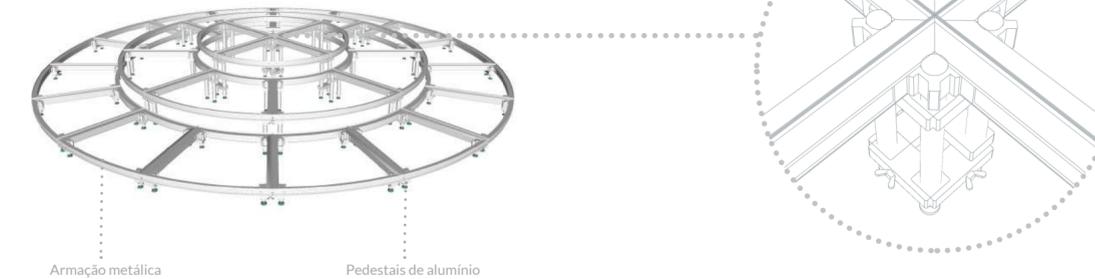
STORYBOARD



ESQUEMA PISO ELEVADO



ZOOM ENCONTRO DOS PEDESTAIS COM A ESTRUTURA METÁLICA



VISTA SUPERIOR INSTALAÇÃO



VISTA LATERAL INSTALAÇÃO

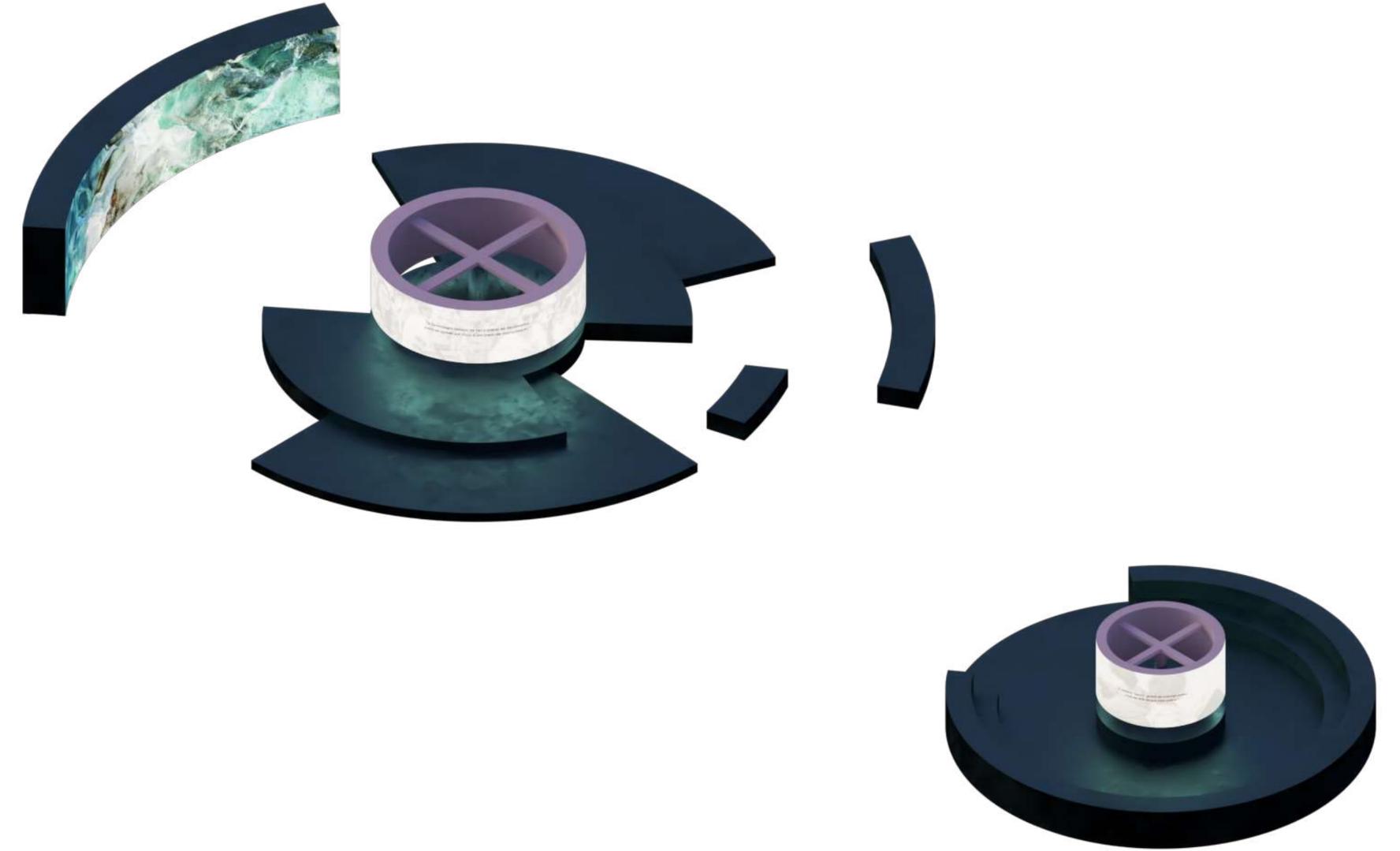


"A tecnologia deixou de ter o papel de ferramenta para se tornar um vício e um meio de manipulação."

• • •



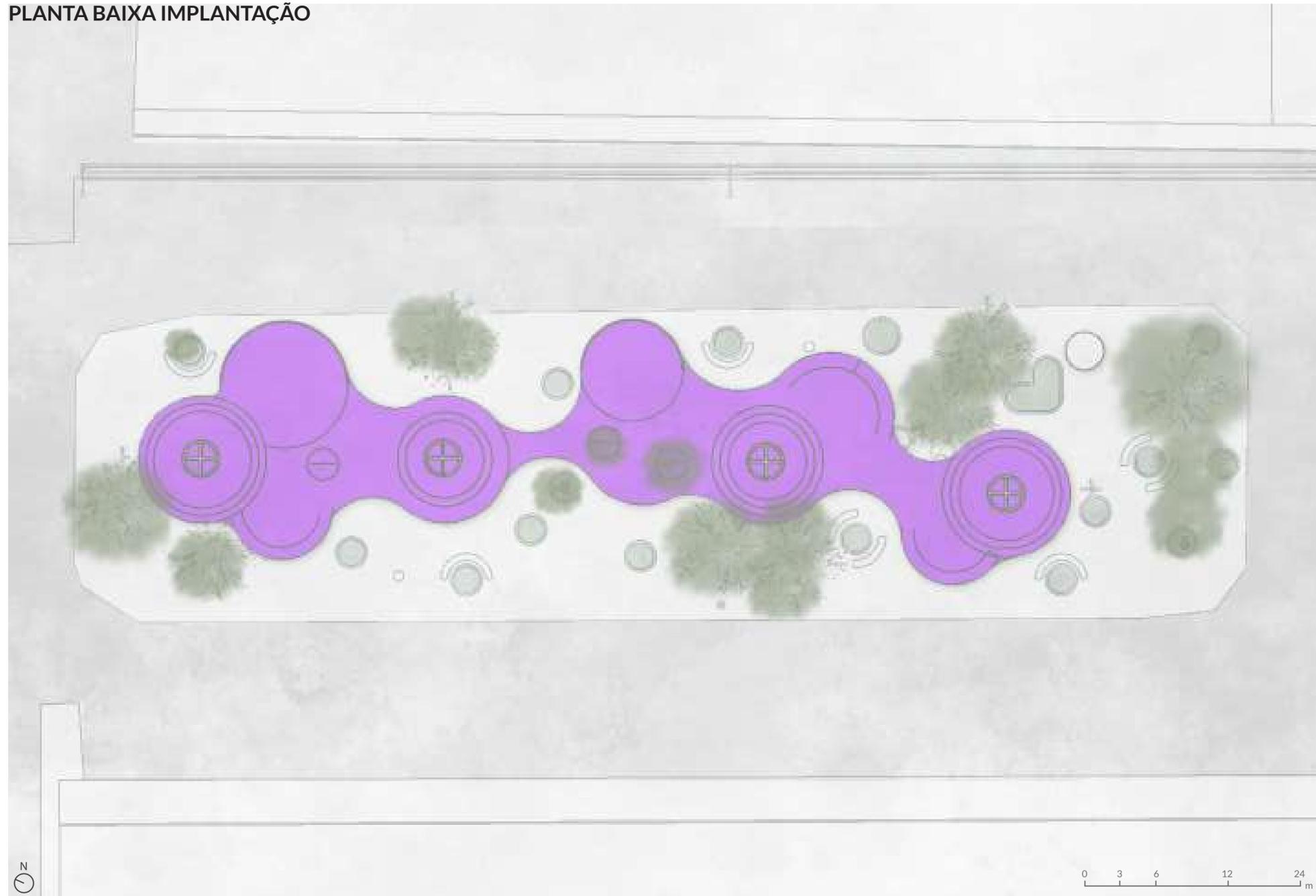




FEIRA CENTRAL CEILÂNDIA



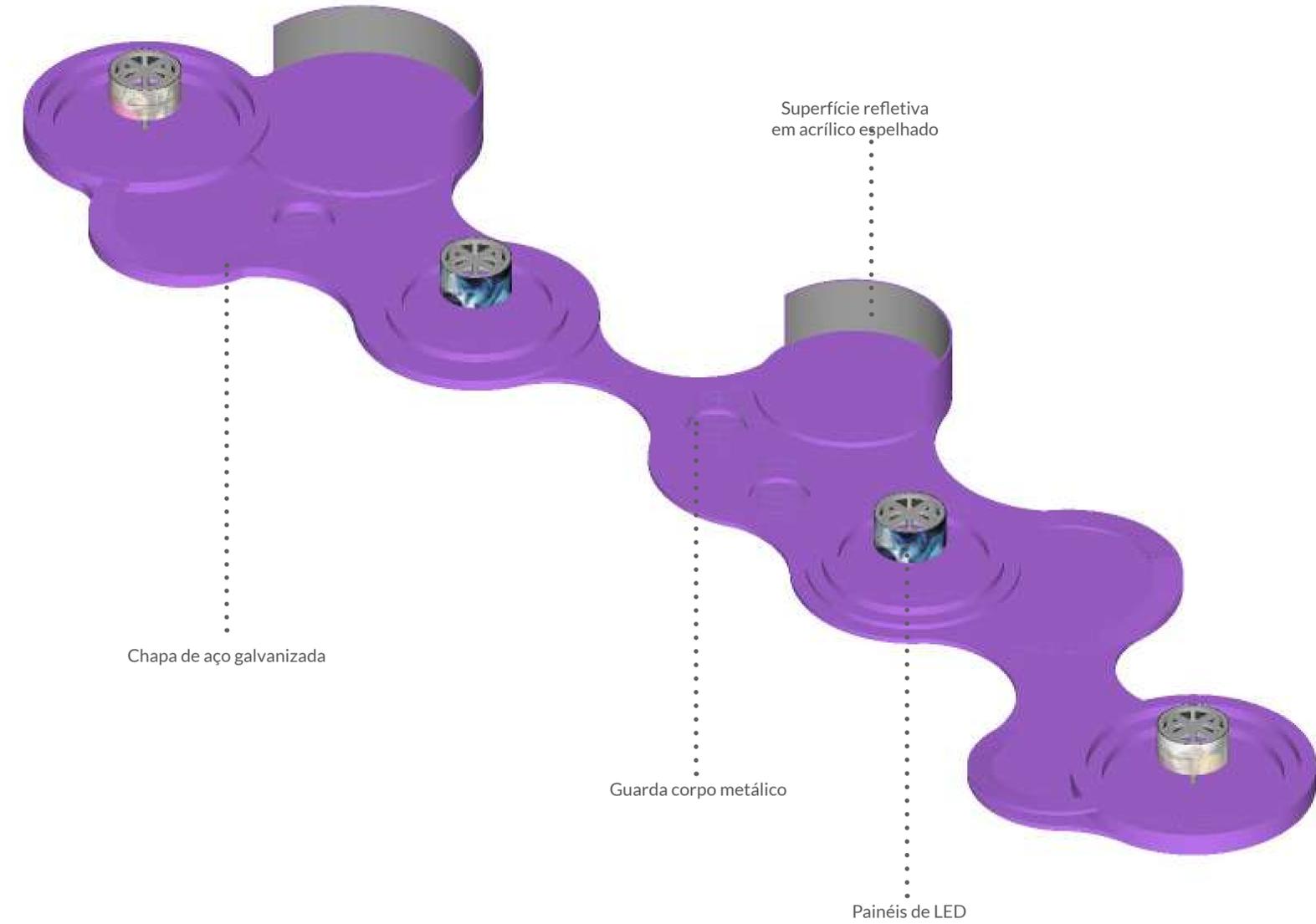
PLANTA BAIXA IMPLANTAÇÃO



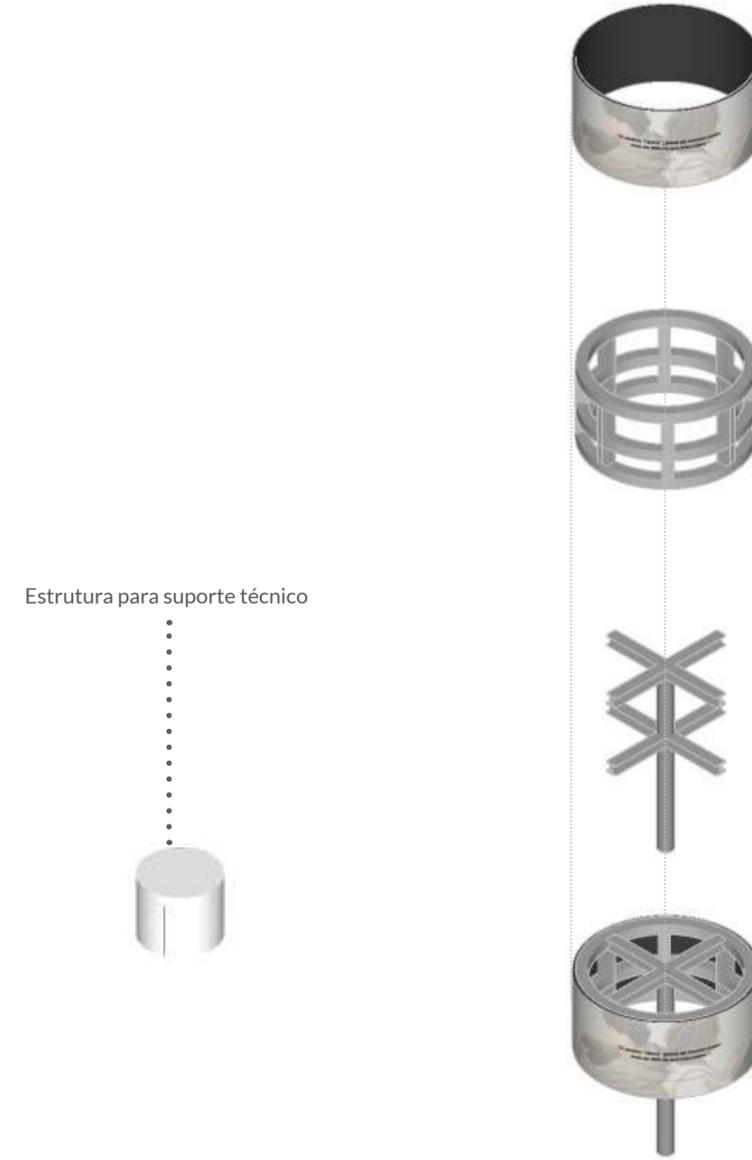
PERSPECTIVA IMPLANTAÇÃO



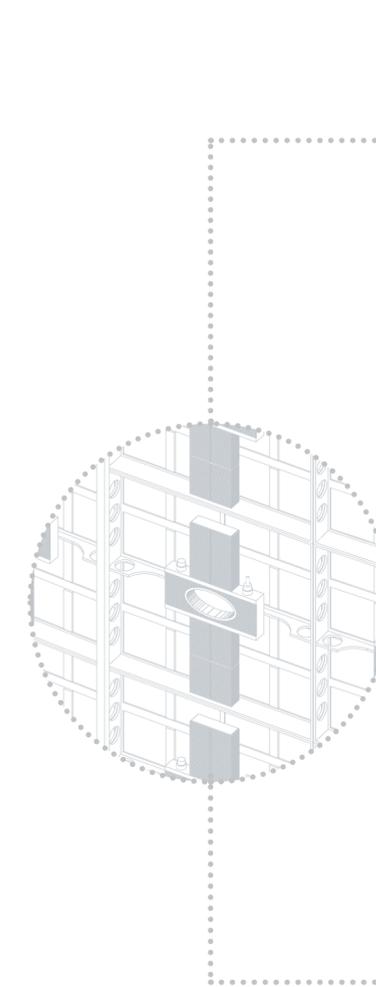
PERSPECTIVA



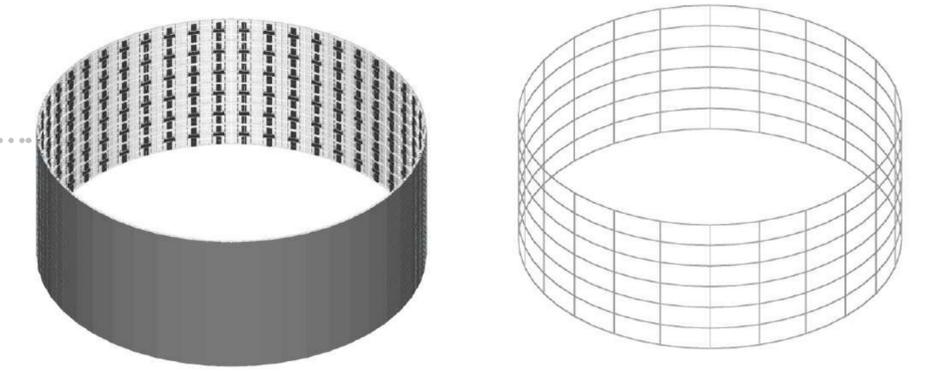
ESTRUTURA METÁLICA DE SUPORTE DAS TELAS



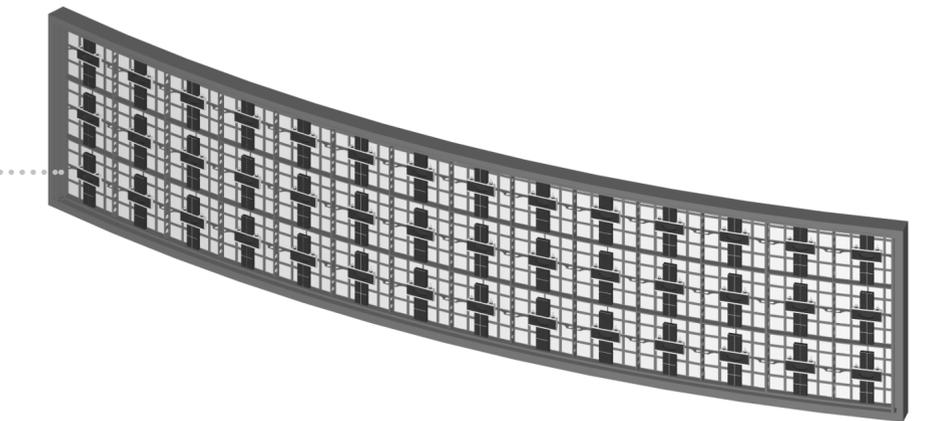
ZOOM FIXAÇÃO DOS PAINÉIS DE LED



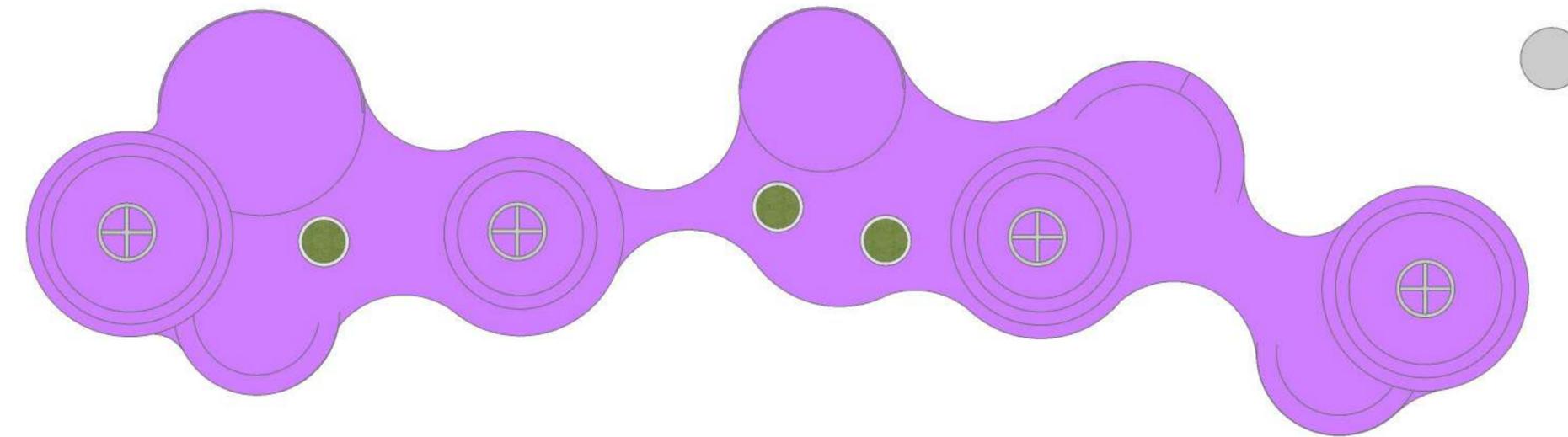
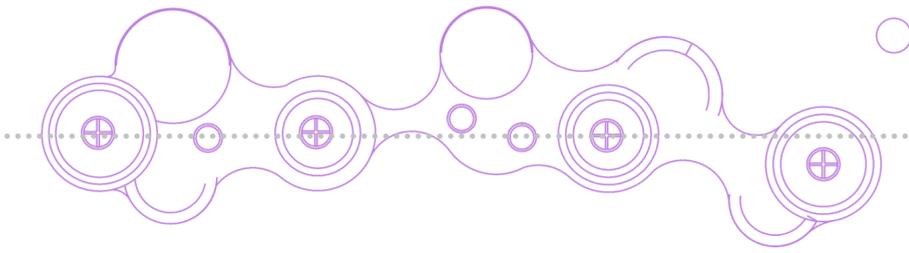
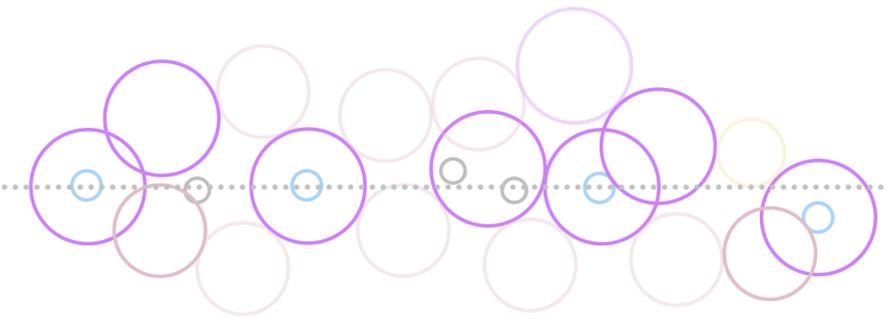
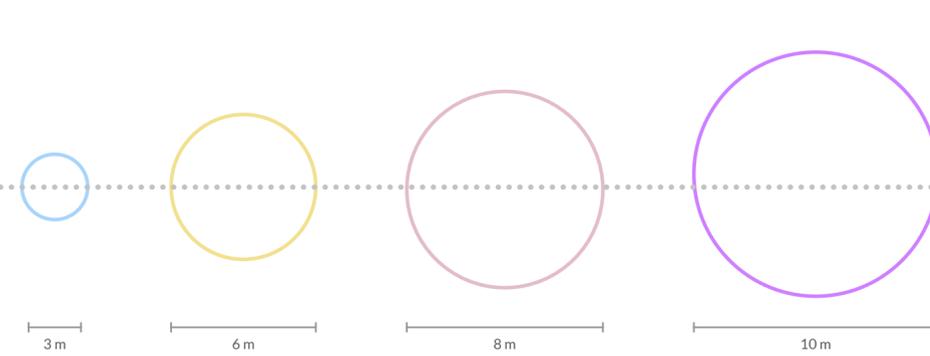
ESQUEMA ESTRUTURA DO PAINÉL DE LED EM TELA REDONDA



ESQUEMA ESTRUTURA DO PAINÉL DE LED EM TELA CURVA



STORYBOARD



VISTA SUPERIOR



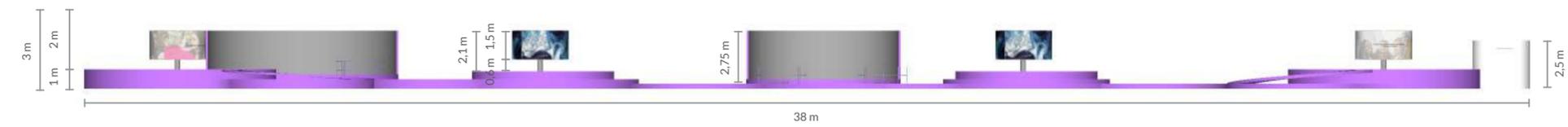
A INSTALAÇÃO

Na região da Ceilândia, a instalação acontecerá próxima à Feira Central, foi pensada uma forma orgânica, para que o desenho pudesse se adequar melhor ao desenho existente da praça no local.

A forma surgiu a partir de círculos, com 3 diâmetros padrões, a partir da adição e subtração dos mesmos. A plataforma conta também com diferentes níveis, criando quatro ambientações principais, onde estarão posicionados os painéis de LED, todos com a mesma altura e o mesmo diâmetro.

Nas extremidades são criadas arquibancadas para promover a permanência no local e uma maior interação com o conteúdo exposto. Em alguns momentos acontece também o uso de superfícies refletivas em acrílico espelhado, para trazer a sensação de integração entre o espaço existente, a instalação e o espaço virtual.

Nas duas regiões a disposição das instalações aposta numa continuidade dispersa, com o intuito de criar relações entre os diferentes momentos do percurso e as diversas experiências.

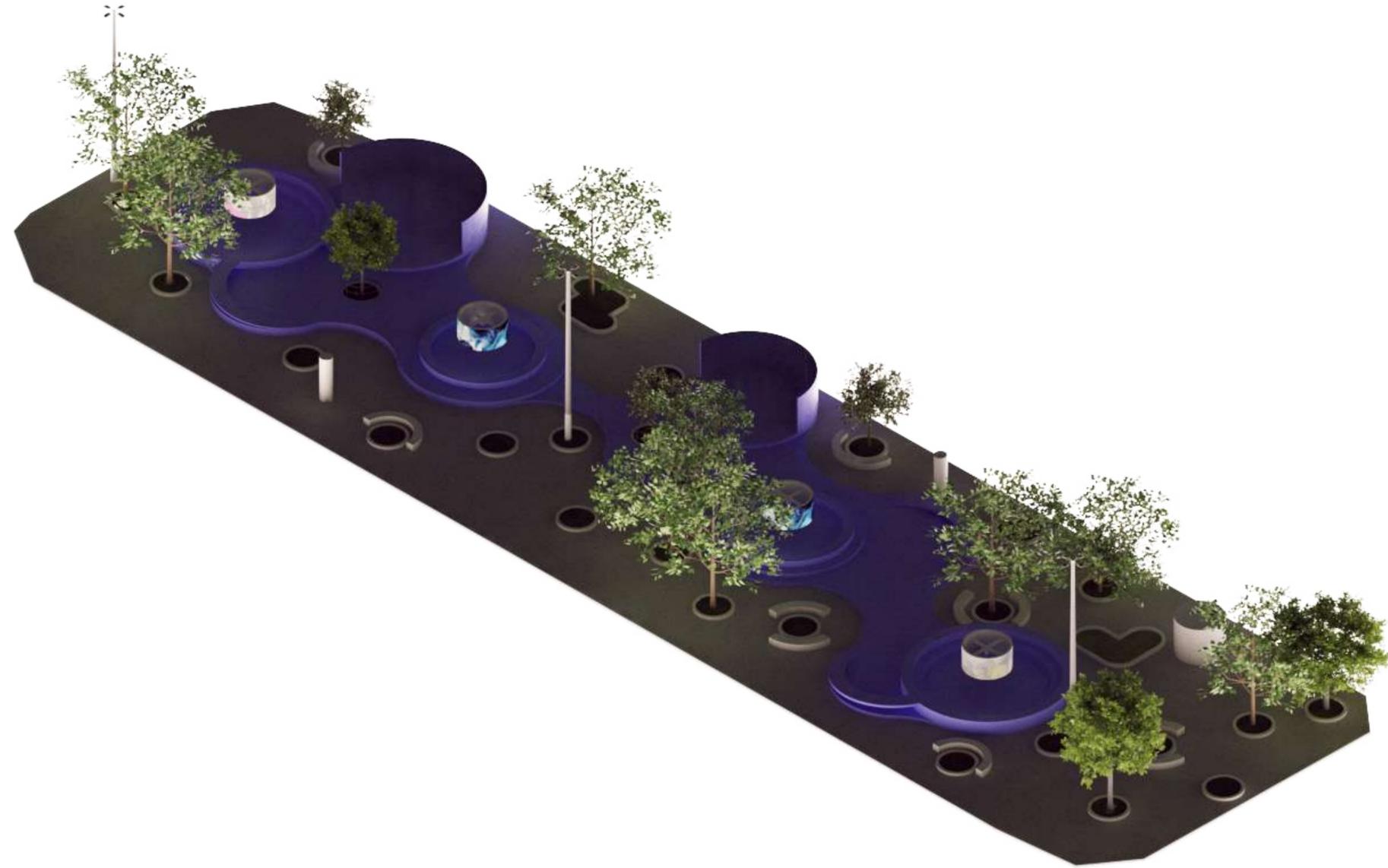


VISTA LATERAL

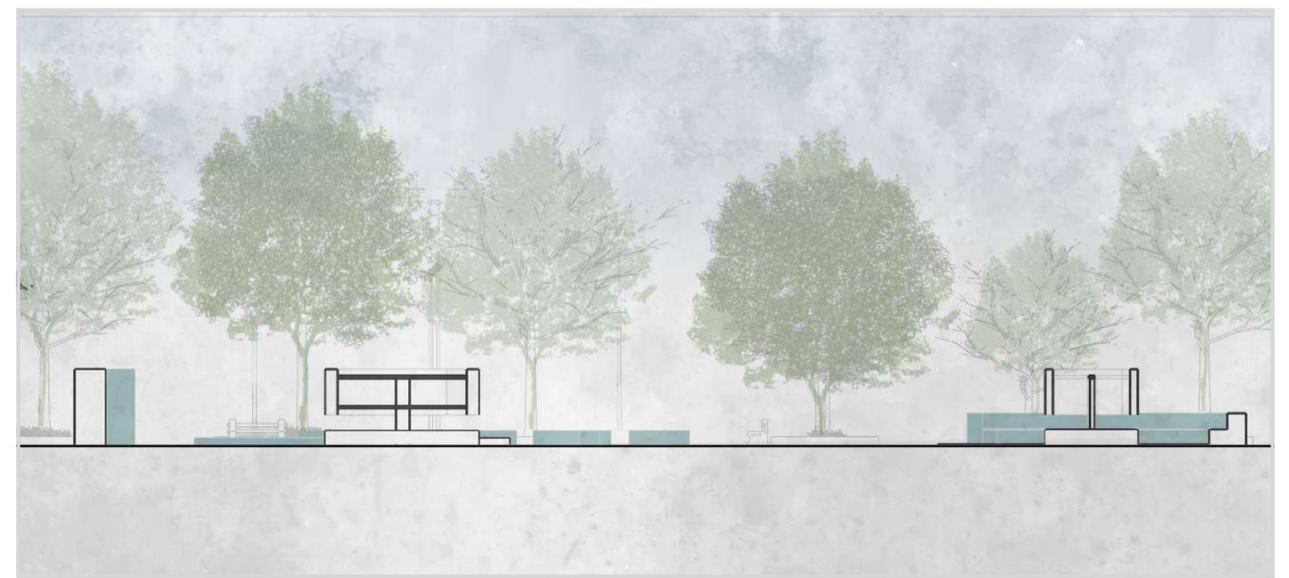
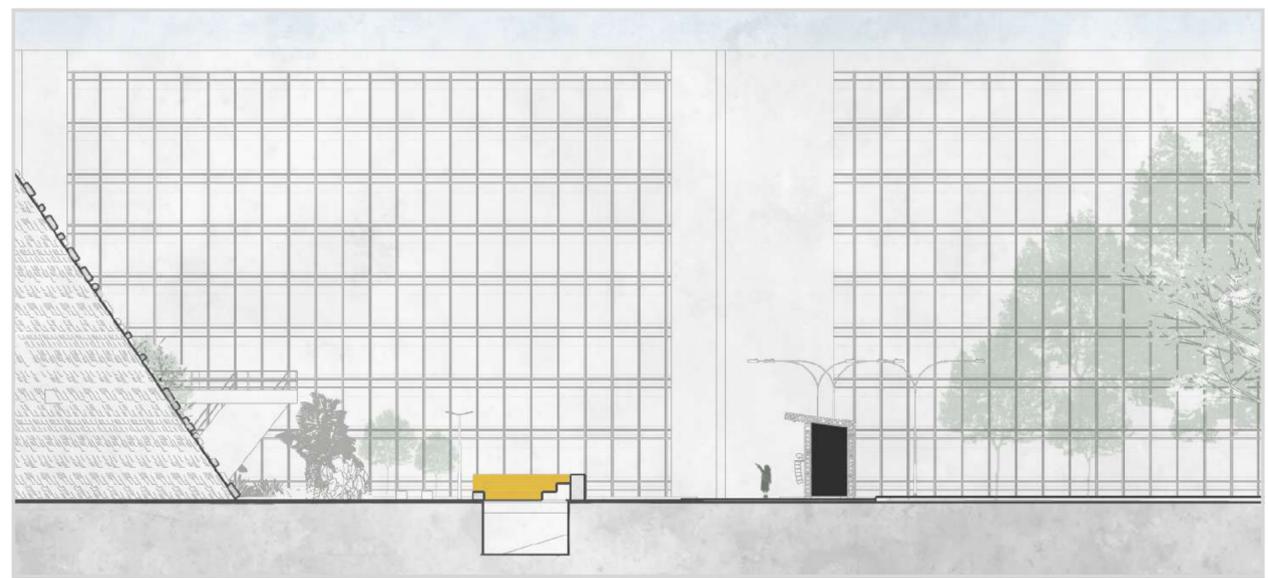
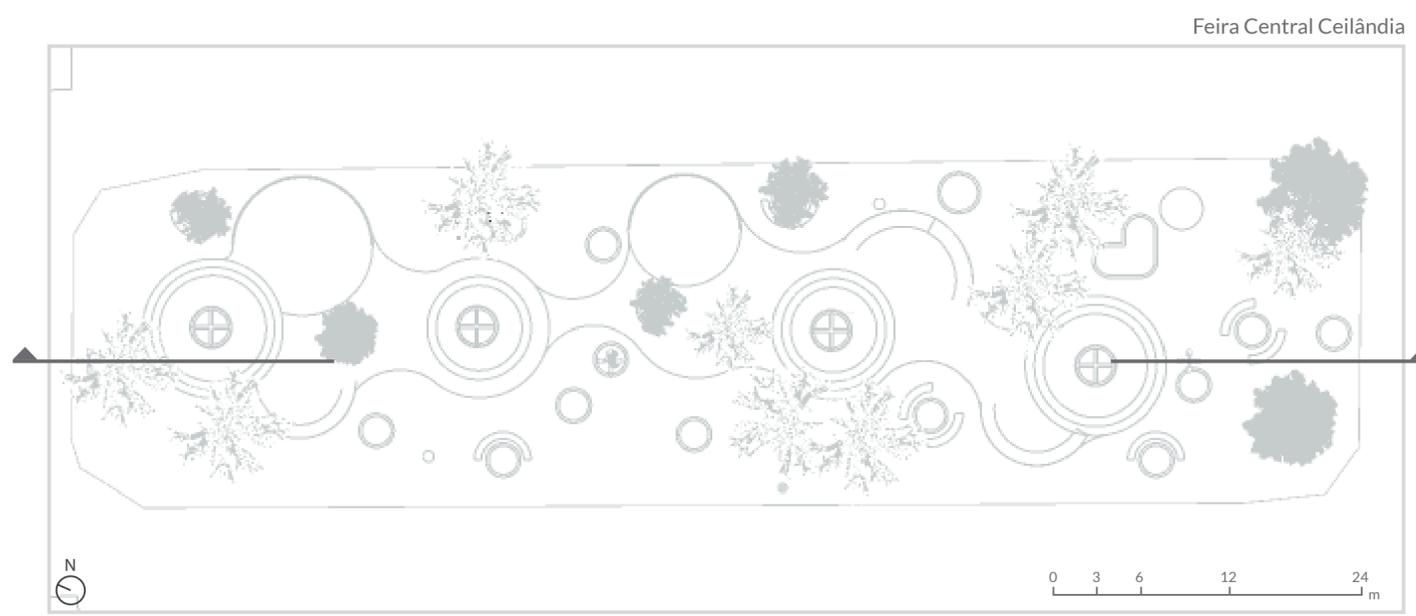
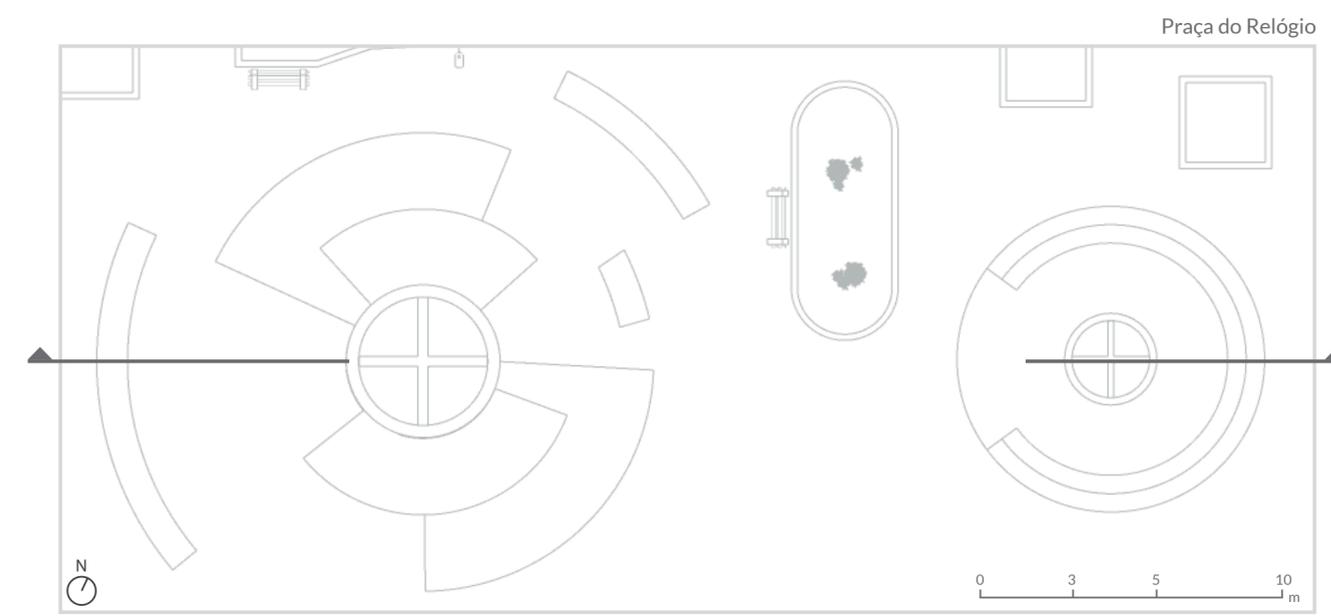
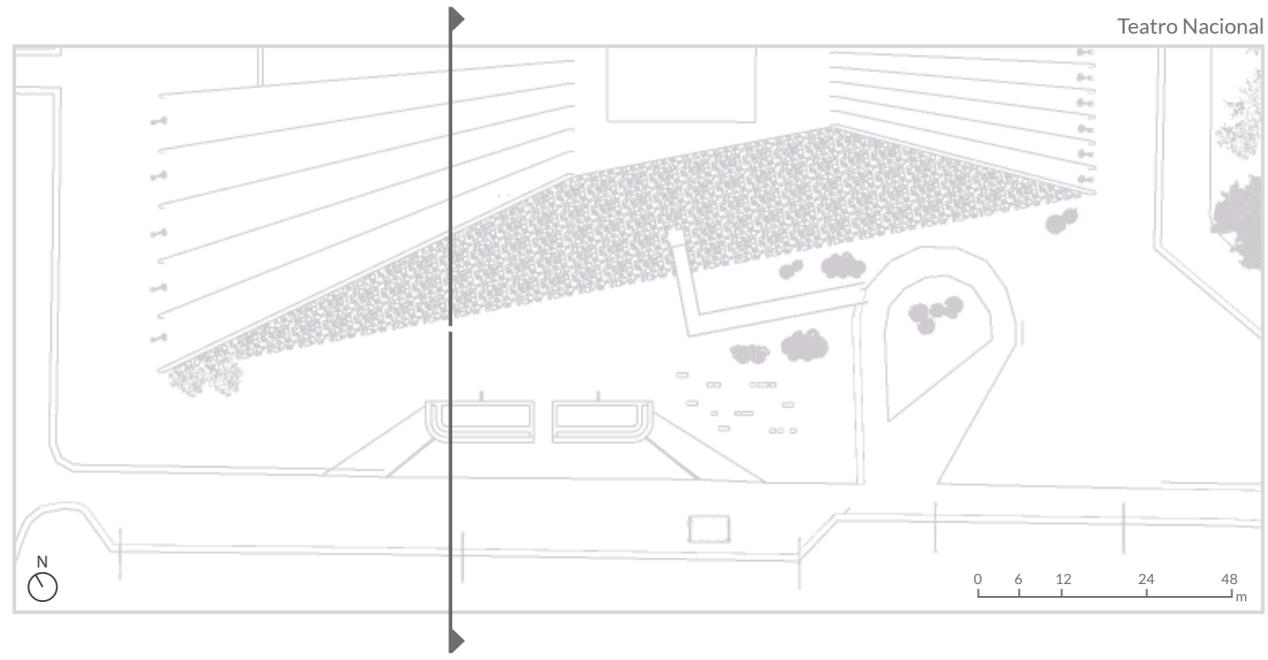








CORTES ESQUEMÁTICOS



CONCLUSÃO

Apesar de todas as problemáticas e questões levantadas em relação à implementação das novas tecnologias comunicacionais, a mídia em si não demonstra interesse em reunir pessoas em torno de uma questão de interesse comum, sendo assim, são os processos de design que determinam se a mídia irá impor representações, significados e dinâmicas espaciais hegemônicas e limitar a capacidade de participar da construção de lugares por meio de formas discursivas e visuais de controle, ou se ela irá permitir que um grupo mais amplo de pessoas poderá ter voz e agir coletivamente para efetuar mudanças em seu ambiente por meio da mídia em questão. (TARACHUCKY, 2021)

Portanto, as mídias locativas digitais e o design de interação urbana podem apoiar a formação e o desenvolvimento de um público urbano, facilitando a comunicação e a coordenação entre seus atores, bem como pode empoderar os públicos urbanos. Isso requer novos modos participativos de conduzir os processos de design junto a públicos urbanos, em que a principal tarefa do designer é desenvolver estruturas de apoio para facilitar o surgimento de públicos urbanos, e também articulá-los; sustentar a investigação coletiva sobre a questão de interesse comum e sobre formas de uso de objetos de mídia locativa como apoio para a ação coletiva; e aproveitar seu impulso para al-

cançar sustentabilidade no projeto. Ele deixa de desempenhar um papel propositivo para se tornar um facilitador, mediador e pesquisador nos processos de criação.

Esses novos processos fazem parte de uma área interdisciplinar, a partir disso devem mesclar conhecimentos que refletem trajetórias, experiências e perspectivas de diferentes partes interessadas e, portanto, assumem formas singulares. Por ampliar a interconexão entre a informação e o local e aumentar a relevância entre a informação (conteúdo) ao contexto específico, as mídias locativas digitais voltadas a dispositivos móveis guardam o potencial de interferir direta e indiretamente no entendimento, na experiência, nas atividades e comportamentos de pessoas e grupos de pessoas em relação a uma localidade (FARRELLY, 2017; FAZEL, 2015; LEKKAS, RIZOPOULOS; CHARITOS, 2013; ÖZKUL, 2014; PIEBER, 2017; citados por TARACHUCKY, 2021)

Tarachucky completa em sua discussão:

"Nos processos de design de interação urbana, os objetos se tornam argumentos para situações alternativas a condições problemáticas da vida urbana. As aplicações em mídia locativa digital feitas nesse contexto funcionam como expressões de questões de interesse presentes em públicos urbanos e incorporam aspectos dessas questões para torná-las acessíveis e acionáveis por um público mais amplo."

Conclui-se que as tecnologias comunicacionais guardam o potencial de mudar a forma como as pessoas participam dos processos de tomada de decisão sobre a cidade em que vivem, podendo funcionar como ferramentas facilitadoras do compartilhamento de conhecimento, e ajudando públicos urbanos a promoverem debates e reflexões em torno de questões de interesse comum.

Por fim, espera-se que os resultados deste projeto contribuam para maior diversidade de cidadãos envolvidos com a intervenção no ambiente urbano, e para levantar esse debate à uma parcela mais ampla da população, para que as pessoas possam desenvolver uma visão crítica ao questionar a tecnologia, ao pensar o espaço urbano que se quer viver e de buscar ressignificar as regiões analisadas e a vida coletiva.



"A arquitetura não é mais considerada algo estático e imutável; em vez disso, é vista como dinâmica, responsiva e comunicativa."

- Husman Raque

BIBLIOGRAFIA

BEIGUELMAN, Giselle. **Políticas da Imagem: Vigilância e Resistência na Dadosfera**. São Paulo, Ubu Editora, 2021. 224pp. Coleção Exit.

BEIGUELMAN, Giselle. **Reinventar a memória é preciso. In: Futuros possíveis: arte, museus e arquivos digitais**. São Paulo: Peirópolis, 2014.

CÂMARA LEGISLATIVA DO DISTRITO FEDERAL. **Plano de Preservação do Conjunto Urbanístico de Brasília**. Brasília: Governo de Brasília, 2017.

CARNEIRO, Gabriela Pereira. **Arquitetura interativa: contextos, fundamentos e design**. 2014. Tese (Doutorado em Design e Arquitetura) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

CASTELLS, M, The Rise of the Network Society. Volume I. **The Information Age: Economy, society and culture**, Oxford, Blackwell Publishers, 1996.

COSTA, Lúcio. (1957) **Brasília, Cidade que inventei: Relatório do Plano Piloto**. Brasília, Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), Superintendência do IPHAN no Distrito Federal, Secretaria de Estado e Cultura do Distrito Federal, 3ª Edição, 2014, 140p.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. Tradução: Vera Ramalhete. 37ª edição ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2009.

FREITAS, José Henrique. **Setor Cultural Norte: E o espaço da Música Brasileira**. Orientador: Bruno Capanema. 2015. 88 f. Trabalho Final de Graduação (Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo) - Universidade de Brasília, Brasília, 2015. Disponível em: https://issuu.com/josehenriquefreitas/docs/caderno_a3_-_digital. Acesso em: 17 ago. 2021.

GDF (1987) Decreto nº 10.829, de 14 de outubro de 1987, regulamenta o artigo 38 da Lei nº 3.751, de 13 de abril de 1960, do que se refere à preservação da concepção urbanística de Brasília.

GIMENES, L. F. S. **As políticas desejantes no Instagram: entre selfies e feedbacks**. 2021. 187 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2021. Acesso em 04/04/2022 <<http://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/11776>>

HAN, Byung-Chul. **No Enxame: Perspectivas do Digital**. Tradução de Lucas Machado. Petrópolis: Vozes, 2018.

HAN, Byung-Chul. **A salvação do belo**. Tradução de Miguel Serras Pereira. Petrópolis: Vozes, 2019.

IBGE. **Censo Demográfico 2010**. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, 2010. Disponível em: <<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/df/panorama>>. Acesso em 23 de Agosto de 2021.

IPHAN. **Brasília Revisitada** – Anexo I do Decreto nº 10.829/1987 - GDF e da Portaria nº 314/1992 – Iphan – Complementação, preservação, adensamento e expansão urbana, elaborado pelo Arquiteto Lúcio Costa durante o biênio 1985-87, 1987. Disponível em: <<http://urbanistasporbrasil.weebly.com/uploads/9/4/0/4/9404764/brasiliarevisitada.pdf>> Acesso em 23 de Agosto de 2021.

LEMOS, André. **Cibercultura. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea**. Sulina, Porto Alegre, 2002.

LEMOS, André. **Cibercultura e mobilidade: a era da conexão**. In: XXVIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2005, Rio de Janeiro. Intercom. Rio de Janeiro: Uerj, 2005. p. 1 - 17. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/R1465-1.pdf>>. Acesso em: 28 de setembro de 2021.

LEMOS, André. **Cibercultura, cultura e identidade: em direção a uma “Cultura Copyleft”?**. Contemporânea: Revista de Comunicação e Cultura, Salvador, v. 2, n. 2, p.9-22, dez. 2004. Disponível em: <<http://www.portalseer.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/view/3416/2486>>. Acesso em: 28 de setembro de 2021

LEMOS, André. **Cidade Ciborgue, a Cidade na Cibercultura**. Galáxia, São Paulo, v. 8, 2004. Disponível em: <<https://facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/cidadeciborgue.pdf>>. Acesso em 12 de outubro de 2021.

LEMOS, André. PASTOR, Leonardo. **A fotografia como prática conversacional de dados**. Espacialização e sociabilidade digital no uso do Instagram em praças e parques na cidade de Salvador. São Paulo, 2018. Disponível em: <http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/1611/pdf_1>. Acesso em 12 de outubro de 2021.

PAIVA, Sara. **Arquitetura Interativa: Espacializando Possibilidades e Conexão**. Orientador: Sidney Tamaí. 2018. 92 f. Trabalho Final de Graduação (Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Bauru, 2018. Disponível em: https://issuu.com/paivasarab/docs/livro_-_arquitetura_interativa_-_di. Acesso em: 20 ago. 2021.

PISTONE, Giulia; FIOCCO, Fabiola. **Good Content vs Good Architecture: Where does “Instagrammability” take us?**. Russia: Strelka Mag, 16 dez. 2019. Disponível em: <<https://strelkamag.com/en/article/good-content-vs-good-architecture>>. Acesso em 16 de agosto de 2021.

RANCIÈRE, J. **O destino das imagens**. Tradução: Mônica Costa Netto. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

SÁ, Cecília. **Setor Cultural de Brasília: Contradições no Centro da Cidade**. Orientador: Andrea Soler Machado. 201. 492 p. Dissertação para o Programa de Pesquisa e Pós-Graduação em Arquitetura (PROPAR) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Rio Grande do Sul, 2014.

SILVA, Maurício R. **O espaço sem corpo: A vida na superfície das imagens**. XIII Compós (2004).

TARACHUCKY, Laryssa. **Framework conceitual para apoiar a formulação de estratégias de design de interação urbana envolvendo o uso de recursos de mídia locativa digital**. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico, Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Florianópolis, 2021



ACESSE AO VÍDEO