

**Um toque de imaterialidade:
o impacto das novas mídias no projeto do espaço doméstico**
Marcelo Tramontano, Anja Pratschke, Marcos Marchetti. 2000

como citar este texto:

TRAMONTANO, M. ; PRATSCHKE, A. ; MARCHETTI, M. . Um toque de imaterialidade: o impacto das novas mídias no projeto do espaço doméstico.. In: Seminário Internacional Psicologia e Projeto do Ambiente Construtivo, 2000, Rio de Janeiro, 23-25/08/00.. Anais, 2000. Disponível em: <http://www.nomads.usp.br/site/livraria/livraria.html> Acessado em: dd / mm / aaaa

RESUMO

Os escassos estudos sobre os supostos impactos causados pela entrada das novas mídias no espaço doméstico costumam mesclar, indistintamente, situação atual e tendências futuras, superestimando estes impactos, e atribuindo à casa contemporânea características que ainda se situam em um futuro mais ou menos próximo. É verdade que os modos de vida tem sido alterados também pela possibilidade de se receber informações sobre outras culturas e hábitos, produto de uma combinação entre deslocamentos concretos e deslocamentos virtuais, e que estas alterações se acentuam a partir do atual aumento do fluxo de informações. O presente artigo pretende analisar mais atentamente o interior desta habitação contemporânea urbana, ocidentalizada, sob influência cultural metropolitana, no sentido de esclarecer as principais componentes deste processo.

UM TOQUE DE IMATERIALIDADE

O IMPACTO DAS NOVAS MÍDIAS NO PROJETO DO ESPAÇO DOMÉSTICO¹

Marcelo TRAMONTANO

Arquiteto, Doutor em História da Arquitetura; Docente do Departamento de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, São Carlos, SP. Coordenador do NOMADS Núcleo de Estudos sobre Habitação e Modos de Vida, Universidade de São Paulo. (tramont@sc.usp.br)

Anja PRATSCHKE

Arquiteta, doutoranda no Instituto de Ciências Matemáticas e Computação da Universidade de São Paulo; Pesquisadora do NOMADS Núcleo de Estudos sobre Habitação e Modos de Vida, Universidade de São Paulo. (anjaprat@sc.usp.br)

Marcos MARCHETTI

Arquiteto e Artista Plástico; Pesquisador do NOMADS Núcleo de Estudos sobre Habitação e Modos de Vida, Universidade de São Paulo. (xpace@zaz.com.br)

RESUMO: *Os escassos estudos sobre os supostos impactos causados pela entrada das novas mídias no espaço doméstico costumam mesclar, indistintamente, situação atual e tendências futuras, superestimando estes impactos, e atribuindo à casa contemporânea características que ainda se situam em um futuro mais ou menos próximo. É verdade que os modos de vida tem sido alterados também pela possibilidade de se receber informações sobre outras culturas e hábitos, produto de uma combinação entre deslocamentos concretos e deslocamentos virtuais, e que estas alterações se acentuam a partir do atual aumento do fluxo de informações. O presente artigo pretende analisar mais atentamente o interior desta habitação contemporânea urbana, ocidentalizada, sob influência cultural metropolitana, no sentido de esclarecer as principais componentes deste processo.*

Basicamente, as alterações neste universo parecem limitar-se a quatro níveis principais: 1. A relação entre os membros do grupo familiar; 2. A relação entre membros do grupo e as novas mídias; 3. A relação entre membros do grupo e pessoas extra-grupo; 4. A

alteração da função dos cômodos, definida pela introdução de equipamentos de telecomunicação. Já o discurso sobre a imaterialidade da habitação e suas consequências situa-se ainda no terreno das tendências, que incluem uma interatividade ainda maior, ligada a estratégias de marketing, e supõe experiências de imersão total em ambientes virtuais. A partir destas reflexões, alguns aspectos considerados importantes para a concepção do projeto da habitação contemporânea são explicitados na segunda parte do artigo.

ABSTRACT: *The few studies on the supposed impacts caused by the entrance of the new media within the domestic space use to mix, faintly, both current situation and future tendencies, overestimating these impacts, and attributing to the contemporary house some characteristics still located in a more or less far future. It is true that the ways of living have been altered also by the possibility of receiving information about other peoples' culture and habits, which is a product of the combination between both concrete and virtual displacements. It is also true that such alterations are increased by the current improvement of the information flow. The present article wants to analyze the interior of this urban-, contemporary-, occidentalized house, situated under metropolitan cultural influence, in order to clarify the main components of this process.*

Basically, the changes in this universe seem to be limited to four main levels: 1. The relationship among the members of the family group; 2. The relationship between members of the group and the new media; 3. The relationship between members of the group and people extra-group; 4. The alteration of the rooms function, defined by the introduction of telecommunication equipments. On the other hand, the discourse about the house's immateriality and its consequences is still situated in the domain of trends, which include a huger interactivity, linked to marketing strategies, and it supposes experiences of total

¹ O presente artigo inscreve-se no âmbito de uma pesquisa mais ampla sobre o tema da Habitação Contemporânea, em curso no NOMADS Núcleo de Estudos sobre Habitação e Modos de Vida, sob orientação de professores de diferentes instituições, envolvendo alunos de graduação e de pós-graduação. Com financiamento da Fapesp, CNPq e da própria USP, parte da pesquisa procura quantificar e analisar efeitos aparentes da introdução dos novos meios informatizados de transmissão da informação no universo doméstico metropolitano, em conjunto com o grupo Intermídia, do Instituto de Ciências Matemáticas e Computação de São Carlos - USP. Afora o impacto das novas mídias, a conceituação da realidade virtual e o papel do arquiteto na criação de mundos virtuais, o campo de análise tem sido, prioritariamente, a cidade de São Paulo, sobre o qual diversas verificações vem sendo realizadas, incluindo a questão específica do trabalho-em-casa, a história recente e a evolução do desenho de apartamentos, e algumas projeções visando a proposição de critérios de projeto para espaços domésticos.

immersion in virtual environments. Starting from these reflexions, some aspects considered important for the contemporary house architectural design are mentioned at the second part of the paper.

INTRODUÇÃO

Anos 1990, fim de século. As idéias de interatividade e de quase infinitas possibilidades de 'existências virtuais' são algumas primeiras manifestações do surgimento das chamadas novas mídias, exponenciadas, por exemplo, pela banalização dos sistemas televisivos a cabo e via satélite, do sistema de telefonia celular e da Internet. O que se imagina, *a priori*, é que estas novas mídias e o leque de possibilidades que elas abrem venham a influenciar e redimensionar distintos nacos da vida cotidiana. Os escassos estudos sobre os supostos impactos causados pela sua entrada no espaço doméstico costumam mesclar, indistintamente, situação atual e tendências futuras, em geral superestimando estes impactos, e atribuindo à moradia contemporânea características que ainda se situam em um futuro mais ou menos próximo. É verdade que os modos de vida tem sido alterados também pela possibilidade de se receber informações sobre outras culturas e hábitos, produto de uma combinação entre deslocamentos concretos – viagens, por exemplo – e deslocamentos virtuais – auxiliados pelas mídias eletrônicas, documentos impressos, etc –, e que estas alterações se acentuam a partir do atual aumento do fluxo de informações. Longe de procurar enunciar princípios, este artigo apenas quer elencar pontos que parecem importantes para um debate sobre a influência das novas mídias no projeto do espaço doméstico, no sentido de estimular a reflexão sobre o uso de critérios diferentes do habitual tripé Moderno *programa-sítio-partido*, buscando contribuir para a concepção de uma Arquitetura mais em fase com o nosso tempo.

Na atual era da Informação e da chamada sociedade pós-industrial, como definidas por Paul Virilio em seu livro *L'inertie polaire*, as novas mídias trazem consigo a promessa de ampliar as facilidades da uma sociedade tecnocrata, além de determinar o redesenho do espaço doméstico e, em outra escala, os modos comportamentais nas áreas sob influência cultural metropolitana. À medida em que os meios de comunicação se potencializam, conferem às habitações – que, na anterior era da Máquina, precisavam localizar-se dentro dos limites geográficos da metrópole para estar próximas às fontes de informação – a liberdade de funcionar à distância, relacionando-se entre si em uma esfera virtual, quase independentemente do espaço concreto. Reuniões, encontros, compras, e mesmo viagens parecem tender a prescindir de espaços concretos, podendo valer-se de sua existência na forma de *bits*, menor parte da

informação digitalizada e, portanto, menor parte a que este mundo virtual pode, em tese, ser reduzido.

No início do século XX, em um momento em que a mecanização do espaço doméstico ainda pertencia a um futuro distante, a máquina de escrever revelava sinais de um novo maquinário auxiliando as tarefas cotidianas. Ao surgirem nos espaços de trabalho, os computadores – talvez primeiros herdeiros da máquina de escrever – pareciam, ainda, impensáveis no contexto doméstico, devido a suas grandes dimensões e seu preço elevado. À sociedade pós-Segunda Guerra restou incorporar aos seus modos de habitar as novas e ainda incipientes mídias e todo o equipamento que lhes davam suporte, efeito das revoluções tecnológicas que contavam com a ajuda certa dos profissionais de *marketing*. Decorrem daí manifestações significativas no redesenho do espaço doméstico e na redefinição de suas funções, e toma corpo a idéia de superequipamento, disseminada, principalmente, através da publicidade e do cinema. Já no imediato pós-guerra, as atividades dos escritórios se viram otimizadas pelos meios de comunicação à distância. Esta idéia de otimização do trabalho profissional acabou sendo traduzida para as necessidades domésticas, e os computadores começaram a fazer parte do equipamento da habitação em meados dos anos 1980. Inicialmente de maneira tímida, elitizada, os *micros* banalizaram-se na habitação das classes mais abastadas na década seguinte, já respaldados pelo conceito de *personal computers*. Possibilitavam, num primeiro momento, a realização das atividades de trabalho profissional em casa, minimizando a necessidade de se estar presente fisicamente na empresa. Em seguida, passaram também a auxiliar tarefas tipicamente domésticas, tanto no gerenciamento da habitação, como em atividades de lazer e entretenimento. Percebe-se, a olho nu, como a mecanização, na primeira metade do século XX, foi gradativamente substituindo a mão-de-obra humana no espaço da habitação, e alterando, por exemplo, o *status* da dona de casa, que passou então a gerenciar ou realizar pessoalmente muitas tarefas auxiliada apenas pelas então novas máquinas. Seria legítimo e relevante nos perguntarmos o que aconteceria com esta personagem a partir da inserção de novos equipamentos eletrônicos e novas mídias no seu universo?

IMPACTOS

Com o entendimento das características das antigas e novas mídias, suas possibilidades e natureza, e a análise do cenário histórico e do contexto em que elas despontam, torna-se possível entender sua real importância no estabelecimento de critérios para o redesenho do espaço doméstico. Essa importância pode ser verificada através da constatação e caracterização dos seus impactos – ou, eventualmente, a ausência deles – no comportamento

e na vida cotidiana metropolitana. Numa primeira e rápida classificação, propomos uma divisão destes impactos em duas instâncias: impactos *diretos* e impactos *induzidos*.

Os *impactos diretos* seriam aqueles já verificados no interior das habitações, como uma primeira e ainda tímida manifestação das mudanças causadas pelas novas mídias e são revelados nos usos e funções dos espaços da habitação. Exemplo básico destes impactos é o crescente tempo de permanência da família metropolitana no espaço doméstico, motivada pela possibilidade de executar tarefas no espaço virtual – como trabalhar, comprar, lazer, ... –, antes só possíveis mediante um deslocamento físico, e conseqüentes demandas de tempo. Ultrapassando os limites da moradia, o uso de equipamentos móveis, como *laptops* e telefones celulares, possibilita a realização – eventualmente, a transferência – de funções tradicionalmente ligadas aos interiores domésticos em todo o território urbano, recolocando a noção de *habitar a cidade*, como já preconizava o grupo Archigram, nos anos 1960.

Os *impactos induzidos*, que talvez nos interessem mais de perto no presente artigo, relacionam-se com as transformações mais subliminares verificadas nos comportamentos. São, na verdade, alternativas e possibilidades que as novas mídias trazem consigo, tão generosamente amplas quanto incertas. Por um lado, o conceito de telepresença, como formulado pelos historiadores da Humboldt-Berlin Universität Oliver Grau e Ingeborg Reichle², desperta no homem o desejo de estar virtualmente em outros lugares, verificado, por exemplo, em obras de arte de diversas culturas ao longo dos séculos. Também a noção de não-linearidade, ponto de partida e de chegada de grande parte das novas linguagens utilizadas na produção do espaço virtual, reflete-se cada vez mais tanto na estrutura de espaços domésticos desierarquizados – os primeiros *lofts* da década de 1960, por exemplo –, como na atual alternância e redefinição de papéis por que têm passado os membros dos grupos familiares. Como exemplo de impactos induzidos, pode-se, ainda, pensar em como será a mídia televisiva em um futuro possivelmente próximo, a partir desta observação de Nicholas Negroponte, diretor do *Media Lab*, do MIT: “O futuro da transmissão de programas televisivos está mudando de forma radical, e logo você não estará satisfeito com a seleção oferecida a seu vizinho nem com a necessidade de ver o que quer que seja em um horário específico. Por esta razão, as emissoras de TV a cabo estão raciocinando cada vez mais como companhias telefônicas, com sua série de comunicações e vias livres. Na verdade, daqui a vinte e cinco anos pode

² Grau, O., Reichle, I. **Legend, myth and magic in the history of telepresence.** In: *Anais*. Simpósio Invenção – Thinking the next millennium. São Paulo: Instituto Itaú Cultural, agosto 1999. p. 31.

não haver diferença alguma entre o cabo e o telefone, e não apenas no sentido empresarial, mas também em termos da arquitetura da rede.”³

RESULTADOS [MUITO] PRELIMINARES

No que concerne, especificamente, as alterações identificáveis no espaço doméstico, uma leitura rápida permite agrupá-las em quatro níveis principais:

1. **A relação entre os membros do grupo familiar.** A escolha entre convívio ou isolamento se faz em função da banalização da televisão a cabo e do conceito de *home theater*, do micro-computador conectado à Internet, da presença destes equipamentos e de aparelhos telefônicos nos diversos cômodos da moradia;
2. **A relação entre membros do grupo e as novas mídias.** A possibilidade de interatividade que muitas destas novas mídias oferecem, o que constitui uma tendência inequívoca, deixa supor que a experiência mediatizada é concreta. Na verdade, ela é apenas uma representação da realidade concreta, ou, no máximo, uma simulação;
3. **A relação entre membros do grupo e pessoas extra-grupo.** Na era dos elétrons, como propõe Paul Virilio, isolar-se significa, inversamente, conectar-se com o mundo. A reclusão em um quarto de dormir equipado, por exemplo, com um computador conectado à Internet, deixa de ser uma opção necessariamente solitária, como anteriormente;
4. **A alteração da função dos cômodos.** Definida pela introdução de equipamentos aqui mencionados, a função dos cômodos da casa convencional permanece em constante alteração. Este processo pode complicar-se com o desenvolvimento de novos equipamentos, aliás em curso, que concentrem, por exemplo, televisão, telefone e computador ligado à Internet. A sobreposição de funções não está prevista no modelo convencional de habitação.

Já o discurso sobre a imaterialidade da habitação e suas conseqüências, como formulado por William Mitchell em seu incontornável *City of Bits*, situa-se ainda no terreno das tendências – claramente verificáveis, aliás –, que incluem uma interatividade ainda maior, ligada a estratégias de *marketing*, e supõe experiências de imersão total em ambientes virtuais, como, por exemplo, no caso da televisão holográfica, já em estudo. Apesar de não se saber

³ Negroponte, N. **A Vida Digital.** São Paulo: Cia. das Letras, 1995. p. 39.

exatamente se a distância temporal que nos separa destes desenvolvimentos é grande ou não, parece, em todo caso, necessário que o projeto da habitação contemporânea comece a considerar:

1. Possibilidades de flexibilização do espaço, tanto através da alternância como da sobreposição de funções, e as questões técnicas aí implicadas;
2. A priorização de dispositivos garantindo privacidades, através de uma revisão da estrutura espacial convencional;
3. Possibilidades de flexibilização do uso de mobiliário e equipamentos, a exemplo dos escritórios.

Não é difícil perceber que, ao lado de uma infinidade de outros critérios que intervêm no processo projetual da Arquitetura, estes impactos sugerem grandes e significativas mudanças no espaço das habitações, ainda que a grande maioria dos arquitetos pareça relutar em tocar nesse assunto. De qualquer forma, é curioso notar que boa parte das pesquisas intermédias e suas interfaces com o mundo concreto têm sido desenvolvidas por arquitetos em centros de pesquisa norte-americanos e europeus, realidade ainda pouco comum no Brasil. Centros como o *Media Lab*, do MIT, e arquitetos como Roger Silverstone, da *University of Sussex*, William Mitchell, diretor da *School of Architecture* em Harvard, e Marcos Novak, da *University of Texas* em Austin, desenvolvem pesquisas relacionando novas mídias e Arquitetura. O assunto é vasto e novo o suficiente para permitir controvérsias, mas, ao mesmo tempo, instiga pesquisas e posturas diversas. Para além das questões utilitárias e funcionais, critérios novos, que traduzem anseios talvez seculares do homem, parecem ganhar nitidez e espaço nas discussões.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- GRAU, O., REICHLE, I. **Legend, myth and magic in the history of telepresence**. In: *Anais*. Simpósio Invenção – Thinking the next millenium. São Paulo: Instituto Itaú Cultural; agosto 1999.
- MITCHELL, W. **City of Bits**. Cambridge: MIT Press; 1995.
- NEGROPONTE, N. **A Vida Digital**. São Paulo: Cia. das Letras; 1995.
- VIRILIO, P. **L'inertie polaire**. Paris: Christian Bourgeois Editeur; 1990.