

NOMADSUSP

Habitaes Interativos: 12 notas Preliminares

Marcelo Tramontano. 2007

como citar este texto:

TRAMONTANO, M. . Interactive Living-Spaces: 12 Preliminary Notes. In: NIETO, I.; VEGA, R.; TELLO, I.. (Org.). *Installing: art and technology / Instalando: arte y tecnologia*. Santiago: Troyano, 2007, v. , p. 143-147. Disponível em:
<http://www.nomads.usp.br/site/livraria/livraria.html> Acessado em: dd / mm / aaaa

RESUMO

O texto aponta 12 notas preliminares relacionadas à conceituação de habitaes interativos, acerca de tais temas: Tempo; Hibridação; Habitação; Interação; Diversidade; Escalas; Virtual; Corpo; Objeto; Edifício; Urbano e Experiência.

Habitares interativos: 12 notas preliminares

Marcelo Tramontano

Nomads.usp, Brasil

"O significado dos objetos depende da qualidade da experiência subjetiva que eles produzem. A experiência subjetiva se desenvolve na consciência e consiste em cognições, emoções e sentimentos em grau de produzir transformações no estado de conhecimento." [Csikszentmihalyi, 1997]

1 **Tempo.** A arquitetura e o *design* têm sido confrontados, na contemporaneidade, à necessidade de reformulação de suas categorias clássicas. Tradicionalmente estruturadas em torno da intenção de se conceber espaços onde se dá a vida quotidiana, essas disciplinas vêm-se agora obrigadas a considerar processos dinâmicos antes por elas ignorados. De variável usualmente ligada à materialidade das obras, o tempo ganha relevância ao tornar-se a fibra com que se tecem os atuais processos mediados de transmissão da informação.

2 **Hibridação.** Afastando-se de definições que o condenam às limitações dos ambientes físicos, o espaço arquitetônico vê adensar-se sua natureza concreta pelo aporte de instâncias virtuais. Isso dota-o de um caráter híbrido, aproximando-o da própria noção de meio de comunicação, regido por dinâmicas próprias e recentes que constituem a atual matéria prima da arquitetura e do *design*.

3 **Habitação.** Temática por excelência da reflexão arquitetônica, a habitação torna-se objeto de leituras combinatórias que buscam relacioná-la a diferentes campos disciplinares. Se é basicamente de processos que se compõe esse lugar, a edificação deixa de ser o principal produto de seu estudo. Se o edifício habitação não mais encerra e qualifica prioritariamente as ações do habitar, o foco da arquitetura e do *design* desloca-se para a interação entre usuários e espaço.

4 **Interação.** É estreita a relação entre os espaços concretos em que se desenvolve a vida quotidiana e os diversos processos de comunicação que lhe dão suporte: o habitar alimenta-se e apenas se define se ambas as instâncias são consideradas. De diferentes maneiras, por meios digitais ou não, pondo em relação pessoas, objetos, edificações,

comunidades e fragmentos urbanos, processos de interação completam as dinâmicas do habitar.

5 **Diversidade.** Desse esforço resulta uma visão ampliada do tema, que entende o habitar como o território onde se desenvolvem múltiplos aspectos do cotidiano do habitante urbano, onde ações e espacialidades se combinam e interagem, e processos de comunicação de diferentes naturezas se efetivam. Tal entendimento revela uma grande diversidade de configurações possíveis para esse habitar, permitindo imprimir-lhe um caráter inequivocamente plural.

6 **Escalas.** Cinco escalas podem ser selecionadas na compreensão das espacialidades híbridas do habitar: a escala virtual de ambientes unicamente existentes em meio digital, a escala do corpo ampliado por dispositivos informatizados, a escala de objetos e peças de uso cotidiano mídias integradas, a escala do edifício tratado como uma interface eletrônica, e a escala urbana relativa à informatização de fragmentos urbanos.

7 **Virtual.** Mundos unicamente existentes em meio digital são, no entanto, parte de espacialidades híbridas já que apenas se justificam diante da presença física de um usuário humano. É nesses lugares de comunicação, especialmente naqueles *web-based*, que se desenrolam partes crescentes da vida quotidiana de um número cada vez maior de pessoas.

8 **Corpo.** Ao explorar relações mediadas por dispositivos informatizados entre o corpo humano e o espaço que o abriga, mergulha-se no universo da computação ubíqua e da computação vestível. Mobilidade e flexibilidade, conceitos caros à arquitetura e ao *design* desde o início da mecanização da vida quotidiana, no século XVIII, associam-se à idéia de autonomia do ser, de equipar-se o indivíduo mais do que seu espaço.

9 **Objeto.** Processos de comunicação intra-familiares parecem exibir, no ocidente, certos padrões de recepção de informações externas, de sua compreensão e processamento pelos membros do grupo, de seu armazenamento ou descarte, além da produção de novas informações. Cada uma dessas ações tem como suporte peças de mobiliário e objetos do universo doméstico, cuja potencialização por inserção de mídias

permite entrever interiores domésticos com peças até aqui desconhecidas. Sua concepção norteia-se menos pelas possibilidades técnicas de sistemas informatizados e mais por sua capacidade de adensar atos quotidianos.

10 **Edifício.** Para além dos sistemas de automação residencial, a informatização do espaço arquitetônico capacita-o a constituir-se em uma interface de comunicação. A casa como interface eletrônica, como meio de comunicação como extensão do homem que a ocupa, co-labora na construção de sentidos individuais do morar.

11 **Urbano.** Incluir comunidades inteiras em processos de comunicação mediada pode auxiliá-las a se organizar para o enfrentamento de problemas em comum, e também para descobrir novos níveis de sociabilidade, encobertos, talvez, no dia-a-dia do mundo concreto. Entre o ágora eletrônico e a obra de artemídia urbana, interfaces colaborativas propõem nuances e níveis de complexidade à concretude da cidade.

12 **Experiência.** Habitares interativos são territórios onde se desenrolam diferentes partes da vida quotidiana. Desenhá-los pressupõe, antes de mais nada, considerá-los sistemas de comunicação em diversos níveis: usuário-usuário, usuário sistema, usuário-espaço, sistema-espaço,... Se a experiência espacial proporcionada pela arquitetura e pelo *design*, potencializada pelo uso de mídias, possui a capacidade de transformar o usuário ou seu contexto, como esperam Pine e Gilmore, seria correto desenhá-la. Como um processo reconhecível com início e fim, como uma seqüência de eventos interconexos, produzindo uma impressão final de satisfação ou de insatisfação, conforme sugeriu John Dewey, a experiência espacial mediada pela informatização pode, assim, compor novas narrativas.

Nomads.usp, verão de 2007

Csikszentmihalyi, M. Finding Flow: the psychology of engagement with everyday life.
New York: Basic Books, 1997

Dewey, J. Art as experience. New York: Capricorn Books, 1934.

McLuhan, M. Os meios de comunicação como extensão do homem. São Paulo: Cultrix,
1971.

Pine II, J., Gilmore, J. The Experience Economy. Boston: Harvard Business School Press, 1999.