

A Caçada, o Mercado e Uma Espacialidade Híbrida.

The Caçada, the Market and a hybrid space.

MORAIS, Vinícius Alberto; Bacharel em Design de Interiores. FAESA - Faculdades Integradas Espírito-Santenses.

Resumo

O Mercado São Sebastião, edifício tombado pelo patrimônio histórico da Prefeitura Municipal de Vitória, ES, está sendo restaurado para abrigar um centro de artesanato e economia solidária. A proposta desta pesquisa é propor um projeto de interatividade, que não interfira na arquitetura original do edifício. A simulação de uma espacialidade híbrida através do design interativo, como interface entre os usuários e o espaço, possibilitará virtualmente certa aproximação do visitante em relação às experiências que integram os processos criativos e produtivos do artesanato, das manifestações folclóricas e da própria história do Mercado. Faz parte do trabalho, um projeto de mobiliário, inspirado na música Caçada, do compositor Chico Buarque de Holanda.

Palavras-chaves: Artesanato; design de interiores; espacialidade híbrida.

Abstract

This article is about the restoration of Mercado São Sebastião, which is a center of crafts. This research is about a project of interactivity that has not changed the original characteristics of the building. The design will be a channel of communication between users and the space. An interface for dissemination of crafts, demonstrations of folk and the history of the building. Within the project, there will be a furniture, inspired by the music Caçada, composed by Chico Buarque de Holanda.

Key words: Crafts; interior design; hybrid space.

Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

Este documento foi publicado exatamente como fornecido pelo(s) autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

Introdução

O trabalho do designer de interiores tem como ponto de partida o impulso criativo que logo se transforma em processo e planejamento, exigindo do profissional atualização constante e amplo desenvolvimento intelectual, para a melhoria da qualidade de vida de quem utiliza e de quem projeta os espaços. O multiculturalismo e a polivalência, característicos do design, podem propor diálogos transdisciplinares para, ao mesmo tempo, conceber e vivenciar alguns tipos de experiências a partir do próprio design. Para Tramontano (1998), as descobertas científicas e as transformações sociais ocorridas no século passado estão interligadas e, possivelmente, contribuíram para criar novos costumes na população das grandes cidades, na relação do homem com o espaço tecnológico e nas formas de utilizar e interagir com os espaços interiores.

Metodologia de Pesquisa

Este artigo foi desenvolvido com base no Trabalho de Conclusão de Curso de Design de Interiores, caracterizado como uma pesquisa empírica, realizada a partir da elaboração de um projeto de design de interior, pautado na análise de dados tectônicos e históricos do Mercado São Sebastião, como também, em um referencial teórico sobre a cultura popular capixaba e as relações entre o design e as novas mídias.

Foi elaborado um processo de design com a intenção de aproximar a memória do edifício Mercado São Sebastião e os valores culturais do folclore capixaba à finalidade da Prefeitura Municipal de Vitória de transformar tal mercado num centro de artesanato e economia solidária. Para isso, questões sobre como divulgar o produto capixaba com uma abordagem holística foram levantadas de modo a nortear a pesquisa até outros campos do design: o design híbrido, o design interativo e o design para a experiência.

Design interativo e híbrido no Mercado São Sebastião

Após a revolução industrial e mais tarde a fundação da escola de *Bauhaus*, o design tornou-se uma ferramenta capaz de criar soluções para as novas formas de trabalho exigidas pela indústria, adaptando sua produção às tecnologias e aos modos de vida da época (NARDELLI, 2008). Atualmente, o design se insere no contexto do espaço contemporâneo e também o produz, construindo o cenário que o homem habita, a partir das transformações que apontam uma reorganização do ambiente concreto, além de proporcionar modelos espaciais que podem ser apenas virtuais, construídos para o ciberespaço, simbióticos ou híbridos. De acordo com Virus01 (2006), a construção de uma espacialidade híbrida se dá quando há uma fusão entre o virtual e o concreto de modo que suas diferenças se misturem a ponto de se tornarem indistinguíveis.

As novas tecnologias, à medida que se tornam comuns na produção, utilização e experiência dos espaços públicos e privados, além de auxiliar nas tarefas e proporcionar entretenimento, transformam a relação do homem com o mundo. Diante disso, o design, quando se propõe a ser interface desse movimento tecnológico, se apresenta como um aparelho interativo, possibilitando outras experiências sensíveis e cognitivas possivelmente ainda não experienciadas. Sob essa perspectiva as pesquisas e as manifestações de design híbrido e interativo devem ser consideradas como impulsionadoras das experiências que

inserem o homem em situações lúdicas, com o objetivo de entreter ou educar, ou em possíveis situações materialmente impossíveis ou trazendo em si, como forma e conteúdo, questões próprias da contemporaneidade.

De acordo com Barreto (2008), no projeto de revitalização o Mercado São Sebastião, construído em 1949 para a comercialização de hortifrutigranjeiros, abrigará uma exposição permanente de artesanato, prevista nos boxes existentes e, como entretenimento, uma lanchonete e um palco removível para apresentações artísticas, Figura 01. Foi proposta a construção de um espaço híbrido que possibilite diversos modos de experienciar o artesanato, o folclore e a própria história do mercado, material e virtualmente.



Figura 01 – Fachada do Mercado São Sebastião.

Projeções de imagens e vídeos, sobre os elementos internos da edificação, evidenciando sua materialidade, farão um canal comunicativo entre o usuário e o espaço através de três tecnologias: projetores que exibirão imagens e vídeos, a iluminação controlada por sistema RGB e as áreas destinadas a abrigar a *Interactive Wall* e a *Interactive Floor*, Figura 02. Uma câmera com infravermelho capta as imagens, envia os dados para um *software*, num computador que analisa e processa novas imagens, devolvendo-as para o espaço por meio do projetor, realizando assim as interações.

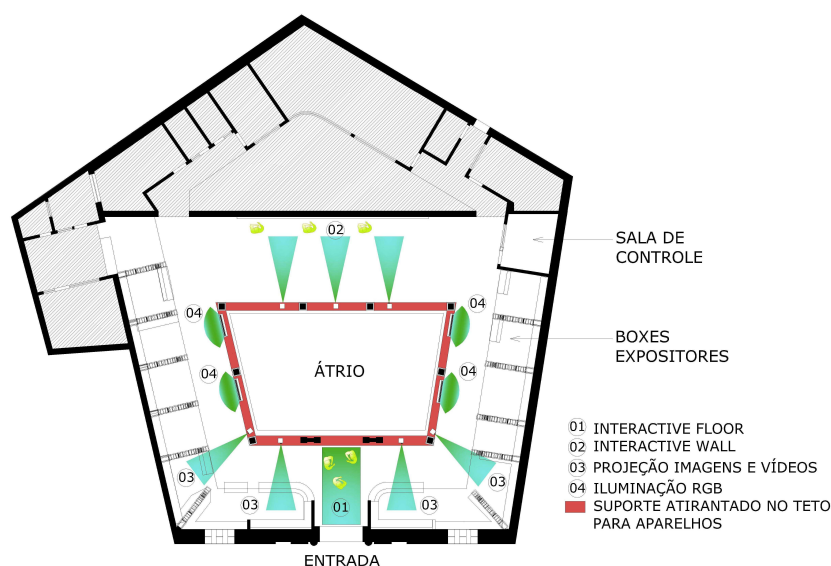


Figura 02 – Planta baixa do projeto de interatividade.

A experiência de imersão começa desde o pórtico de entrada onde será instalado o *Interactive Floor*, Figura 03, uma dicotomia entre a parte externa do edifício e o interior tratado como uma espacialidade híbrida; ele estará sincronizado às projeções convencionais e à animação luminosa do sistema RGB que modificará significativamente a ambiência do espaço, intercambiando a coloração da luz desde as cores quentes até as cores mais frias, incluindo as tonalidades intermediárias. O espaço do *lounge* abriga uma grande superfície interativa, *Interactive Wall*, que também é interconectada aos projetores e ao sistema de iluminação RGB.

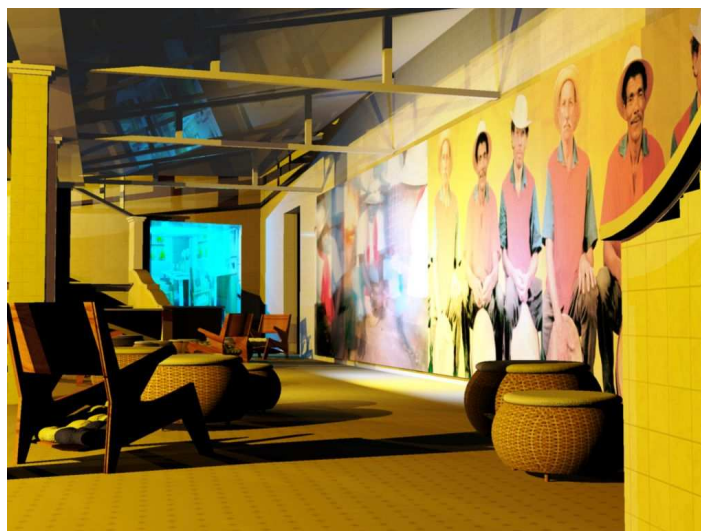


Figura 03 – Lounge e *Interactive Wall*.

A Caçada, mobiliário inspirado na música homônima de Chico Buarque de Holanda, utiliza como matéria prima a madeira Muiracatiara Rajada (*Astronium lecointei*), planejada como um sistema modular, constituída por uma base horizontal apoiada ao solo, que dá movimento à peça e apresenta sulcos de encaixe que sustentam toda a estrutura composta por sucessivas lâminas de madeira, cortadas em diversos formatos que constroem a plástica da peça.

Com várias alturas e profundidades baseadas em medidas ergonômicas, o escalonamento das lâminas simula uma ondulação, não estabelecendo uma demarcação pontual de lugares, Figura 04. As pessoas, mesmo que desconhecidas, ao se sentarem e deitarem na Caçada para comer, beber, descansar, conversar ou mesmo observar o espaço, ficarão muito próximas, às vezes encostadas umas nas outras. A experiência de partilhar o mesmo espaço com desconhecidos sugere simbolicamente o distanciamento e a proximidade entre caçar e ser caçado, “Não conheço seu nome ou paradeiro, adivinho seu rastro e cheiro. Vou armado de dentes e coragem, vou morder sua carne selvagem”, (HOLANDA, 1972, verso 1).



Figura 04 – Caçada.

Existe também um estofado unificado por elementos acolchoados que “veste” a Caçada e quem a utiliza envolve-se, compartilha e interage, ao mesmo tempo, com o mobiliário e com os outros usuários, possibilitando vários modos de usufruir o conjunto, pois o estofamento é solto e pode determinar alturas, posições e graus de conforto para os usuários, pela não linearidade da altura das lâminas de madeira, Figura 05. E ainda, a interatividade entre esses dois elementos e os usuários desconstrói a idéia da caça e do caçador, como em Holanda (1972, verso 13), “Hoje é o dia da graça. Hoje é o dia da caça e do caçador”.



Figura 05 – Estrutura e estofamento da Caçada.

Conclusão

A alta tecnologia incorporada ao Mercado São Sebastião, para proporcionar uma nova utilização e vivência desse espaço público, além de proporcionar entretenimento, passa a diminuir a distância entre o homem contemporâneo e o artesanato folclórico. O design, quando se comporta como interface dessa união, apresenta-se como um sistema complexo e cambiante, possibilitando novas descobertas a partir da tecnologia, de produtos culturais inerentes às manifestações folclóricas capixabas, ainda não experienciadas.

A partir do momento em que o artesanato se contextualiza no processo de design como parte importante na vida do homem, ocupando o espaço das coisas produzidas, fruto de sua própria cultura e mãos, as novas mídias, empregadas como tecnologias que processam a interatividade, proporcionam diversas possibilidades de temas e ambientes, criadas para a divulgação, no caso desse projeto, do artesanato, do folclore e da própria história do Mercado.

O design de interiores é entendido, nas mídias virtuais incorporadas aos projetos de espaços concretos que constituem espacialidades híbridas, como ferramenta estratégica para construção de propostas que entendem a própria materialidade do espaço como uma interface de interação do usuário com o ciberespaço. Surge do diálogo entre o usuário e essa nova dimensão contemporânea outro campo de atuação profissional, no qual o designer de interiores passa a conceber seu projeto de forma complexa e transdisciplinar, atrelando os seus conhecimentos aos de outros profissionais especializados na produção de áudio e vídeo, *software*, mídia, hiper mídia e *gadgets*.

Referências

- BARRETO, Paula. **Reforma Mercado São Sebastião**. 2008. On-Line. Disponível em: <<http://www.vitoria.es.gov.br/diario/2008/0115/saosebastiao.asp>> Acesso em: 21 abr. 2008.
- HOLANDA, Chico Buarque de. **Caçada**. Quando o carnaval chegar. Rio de Janeiro, 1972.
- NARDELLI, N. **Design interativo: conceitos e propostas**. Monografia apresentada à disciplina Habitação, metrópoles e modos de vida. São Carlos: PPG-ArqUrb-USP, 2004. On-line. Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/site/SAP5846>> Acesso em: 13 mar. 2008.
- TRAMONTANO, M. **Novos Modos de Vida, Novos Espaços de Morar: Paris, São Paulo, Tóquio**. Tese de doutorado. São Paulo: FAU/USP, 1998.
- VIRUS01. São Carlos: Nomads Núcleo de Estudos de Habitares Interativos, Universidade de São Paulo, v. 1, n. 1 - ago.2006.