

# Design de Interiores e Cibercultura: reflexões para uma nova configuração espacial

*Interior Design and cyberculture: reflections for a new space configuration*

Christus Menezes da Nóbrega (Doutorando)

Universidade de Brasília – UnB; Instituto de Artes – IdA; Departamento de Desenho Industrial - DIn

## Resumo

O objeto arquitetônico nasceu com o propósito de mediar as relações sociais. Porém, com o surgimento das novas tecnologias de comunicação, principalmente daquelas relacionadas à cibercultura, o espaço construído perde gradativamente essa função. O design de interiores, procurando se adaptar aos novos parâmetros cibernéticos contemporâneos, pode encontrar nas tecnologias de tele-presença uma forma de potencializar seu papel de mediação social, unido corpos e casas geograficamente distantes. Esse artigo discute a relação dessas novas tecnologias aplicadas ao design de interiores, apontando algumas possibilidades projetuais para conectar espaços arquitetônicos e corpos fisicamente distantes.

**Palavras Chave:** casa; cibercultura; tele-presença.

## Abstract

*The architectural object born with the aim of mediating social relations. But with the emergence of new communication technologies, particularly those related to cyberculture, makes the built gradually loses this function. The design of interiors, trying to adapt to new cyber creatures parameters, can find in technologies of telepresence a way to enhance its role of social mediation, joining bodies in geographically distant places. This article discusses the relationship of these new technologies applied to the design of interiors, pointing some ideas able to connect architectural spaces and bodies physically distant.*

**Keywords:** home, cyberculture; telepresence

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.

## Reflexões sobre o espaço

*Construíram-se pirâmides quando estávamos  
a ponto de nos tornar nômades e era necessário  
inventar uma arquitetura para o tempo de êxodo.*

Pierre Lévy, 2007: 10

A construção da idéia do humano como um “ser-no-mundo” nos conduz ao entendimento de que sujeito e espaço seriam conceitos indissociáveis (MALARD, 2006, p.35). Logo, todos os eventos da humanidade necessitariam do espaço para acontecer. Em um entendimento mais amplo, os homens não ocupariam ou construiriam apenas espaços físico-geométricos, mas sim espaços estéticos, afetivos, sociais, históricos, ou seja, lugares de significação (SERRES, 1972, p.151), ou, como entende Gilles Deleuze (v.1 2007, p.12), de multiplicidades.

Reforçando o conceito do espaço como construtor da subjetivação, o filósofo Gaston Bachelard (1978, p.203) afirma que as lembranças seriam imóveis e quanto mais espacializadas fossem, mais solidificadas estariam. Reconhecemos a importância da memória para a construção da identidade do indivíduo (POLLAK, 1989), porém, seguindo o pensamento de Deleuze (v.1 2007, p.11-37), devemos procurar entender o sólido e estável - o que tem raiz vertical - e uni-lo com aquilo que é fluxo, pelo rizoma. Assim, dinamizar os espaços seria uma forma de agenciar os fluxos da lembrança, o que favoreceria as transformações humanas. E sendo o design de interiores responsável pela configuração espacial estaria creditado a fazê-lo. Porém, para abordar a questão em termos metodológicos, primeiramente é necessário problematizar o objeto, ou seja, o espaço contemporâneo.

Na tentativa de discutir e rastrear uma tipologia dos lugares contemporâneos, Milton Santos (2005, p.160) os categoriza por meio de suas densidades, dividindo-as em *técnica*, *informacional* e *comunicacional*. Avaliando as três possibilidades o autor faz um elogio ao último afirmando que “haveriam, então, lugares mais ou menos voltados ao presente e outros mais orientados ao futuro, aqueles onde a riqueza comunicacional é maior”. Logo, quanto mais comunicacional os espaços se tornarem mais estarão adaptados às estruturas e exigências pós-modernas. Com isso, destaca-se a importância da comunicação e cria-se um novo paradigma ao consorciá-la com o espaço, criando uma forma amplificada de percepção do ambiente. Esse artigo propõe uma reflexão do espaço contemporâneo, tentando refletir sobre mecanismos de potencializá-lo como *comunicacional*, a partir de sua ligação com a cibercultura.

Refletindo sobre a relação entre cibercultura e espaço, Pierre Lévy (2005, p.185) faz uma importante advertência; “os urbanistas, os arquitetos e, de forma geral, todas as pessoas envolvidas na gestão e animação das coletividades locais são confrontadas há alguns anos com um problema inédito: o de levar em conta em suas profissões os novos sistemas de comunicação interativa *on-line*”. Isso nos leva a pensar em como o desenvolvimento da comunicação hipermediática do ciberespaço poderia afetar o urbano e a organização dos espaços construídos.

Como conceitualiza Lévy (2007, p.104) o ciberespaço é o “universo das redes digitais”, um “lugar de encontro e aventura”. Nele investigamos novos modos de criação e de navegação no conhecimento, bem como, de relação social. O ciberespaço seria um grande campo aberto e por sua relevância não se deveria reduzi-lo a um só de seus elementos, como, por exemplo, a interface de um computador pessoal. Ele tem propensão para interconectar-se

e combinar-se com diferentes dispositivos de criação, simulação, gravação e comunicação, a exemplo da arquitetura.

Malard (2006, p.129) avalia o impacto do ciberespaço sobre os espaços físicos e conclui que a arquitetura não sabe mais o que vai mediar, se verificarmos que muitos dos eventos foram transferidos para a interface do computador pessoal. Diante desse impasse constatamos que muitas pesquisas precisam ainda ser feitas sobre o tempo e o mundo em que vivemos para realizarmos a tarefa de pensar um design de interiores condizentes com a pós-modernidade. Mundo este cibernético (WINER, 1970), conectado (LÉVY, 2005), plugado (SANTAELLA, 2004), rizomático, agencial, devir (DELEUZE, GATTARI, v.3 2007), virtual (COUCHOT, 2003). Só levando em consideração estas e outras qualidades é que conseguiremos repensar o espaço físico construído como um *completo* objeto de mediação, ou, como argumentaria Milton Santos, *como um espaço de grande densidade comunicacional*.

Atualmente, verificamos que os prédios não combinam como antigamente com o código estético de seus habitantes - se pensarmos que o sujeito contemporâneo vive no que Mário Costa (1995) chamou de o *sublime tecnológico*, ou seja, um novo dimensionamento estético surgido pelo uso das atuais tecnologias de comunicação e interação. Este sujeito eletrônico, ciborg para Donna Haraway (2000), pode ser entendido também como um *Corpo sem Órgãos* (DELEUZE, GUATTARI, v.3 2007, p.9-29). Não um corpo que rejeita os órgãos, mas que abdica das organizações pré-estabelecidas, que almeja experimentar outros arranjos e fluxos. Um sujeito interconectado, que exige a facilidade de acesso, a navegabilidade e o pensamento em hiperlink. Nesse sentido, a arquitetura contemporânea que abriga o ‘ciborg sem órgãos’ é o seu oposto, ou seja, é pura organização e solidez. As paredes são estáveis, os móveis são imóveis. Usam-se cada vez mais aparatos para mediar as comunicações (telefone, computador, videogame, etc) e a arquitetura cada vez mais se solidifica. O sujeito cibernético precisa de uma arquitetura que atenda as suas necessidades de *rizoma, multiplicidade, fluxo*. Essa arquitetura se torna possível na medida em que se conecte ao ciberespaço e dilua o que for estático.

Lévy acredita que os artistas/designers que exploram as poéticas da comunicação poderiam ser os pesquisadores de uma nova arquitetura, que, para o autor, será uma das principais artes do século 21. Os “novos arquitetos” poderiam ser pessoas provenientes da arte, criadores de redes ou interfaces, inventores de softwares que investigam a organização e dinâmica das coletividades (2007, p.109).

Com essa vertente, abre-se espaço para que os designers de multimídia pesquisem e criem arranjos originais de espaços físicos que estejam integrados com as novas mídias de comunicação interativa. Ao invés de estáticos e sólidos, esses espaços devem ser fluidos, múltiplos, rizomáticos. Ao invés de fixos e organizados sejam *Corpos sem Órgãos*.

Mas, quais as iniciativas já foram realizadas nesse sentido?

Se formos avaliar o *estado da arte* de tais pesquisas veremos, como aponta Lévy (2005, p.186), que várias ações estão sendo concretizadas por diferentes atores, tanto teóricos como práticos. Essas iniciativas centram-se principalmente nas idéias de *analogia, substituição e assimilação*. Por *analogia* entende-se a enunciação “entre comunidades territoriais e as comunidades virtuais”, e pode ser exemplificada pela *cidade digital* de Amsterdã, e mais atualmente com o *Second Life*. O raciocínio *substituto* baseia-se na troca de funções da cidade tradicional pelos serviços e recursos técnicos do ciberespaço. Nele enumeram-se as investidas em construir espaços virtuais substitutivos dos reais, como bancos e escolas. E, por fim, a *assimilação* do ciberespaço a um equipamento urbano ou territorial clássico.

A assimilação nos parece um método viável para design de interiores pós-moderno. E como forma de ilustrar nossas reflexões sobre a assimilação utilizaremos, neste artigo, a casa

como exemplo. Este espaço é de grande importância para o sujeito, por sua intensa idéia de posse que liberta para a subjetivação. A casa protege, acolhe, é nela que preservamos parcialmente a integridade e individualidade. Parcialmente porque mesmo dentro dela ainda estamos conectados em algum grau com os outros por meio da televisão, rádio, telefone, computador, videogame, etc. Porém, é uma conexão que ainda não explora a máxima de nossos sentidos, ou seja, uma conexão em telepresença fraca. Mesmo assim, essa conexão se dá através de aparatos e não pela arquitetura em si.

Então, como pensar um design de interiores pós-moderno? Como unir casa e ciberespaço? Como conectar os espaços arquitetônicos fisicamente distantes, casas com casas? Como *linkar* os corpos que os ocupam, corpo com corpo? Como plugar corpos e casas distantes, corpos com casas? Em que novas instâncias sensoriais esses corpos e suas casas podem se comunicar? Como introduzir a experiência sensorial do toque ainda tão faltante no ciberespaço? Como construir uma arquitetura para morar baseada no fluxo, no êxodo, no rizoma? Seria a telepresença uma alternativa? Como pensar a telepresença para um sítio arquitetônico específico; uma casa?

Para Lúcia Santaella (2003, p.200) “são muitas as possibilidades que têm surgido de descorporificação, recorporificação e novas expansões não-carnais da mente” e as formas de plugar os corpos. Entre as várias maneiras de fazê-lo há a telepresença. Para a autora (2003, p.203-204) a telepresença “se refere ao sentimento de estar presente em um local físico distante”, “são experiências de presença e ação à distância que exploram a ubiqüidade e a simultaneidade”. Nas aplicações de telepresença, o corpo do participante vê, toca e se movimenta pelo lugar distante devido às conexões com câmeras, microfones, sensores e diversos outros dispositivos de entrada e saída de dados computacional. Essa abordagem justifica a importância dos meios telemáticos e favorece a idéia de projetos de pesquisa de design de interiores que potencializem a comunicação humana, introduzindo, quiçá, a dimensão do toque ainda pendente, e ampliando sua potência para o cotidiano, para a casa, visto que as funções da arquitetura têm sido colocadas em discussão pelos avanços da cibercultura.

## **Conclusões**

Diante da problematização exposta, propomos através do exemplo ilustrativo seguinte, uma sugestão de união entre a cibercultura e o espaço construído. Nosso exemplo se concentra no design da sala de jantar, já que este é um ambiente tradicionalmente de grande densidade comunicacional, mas com a crescente individualização das moradias vem perdendo esta função. A idéia é conectar casas e corpos geograficamente distantes através da telepresença. Todos unidos pela mesa, e pelo ritual da alimentação.

Com isso, além de propormos uma nova experiência do morar, acreditamos que iremos por em discussão e redimensionar importantes conceitos relacionados a casa, tais como privacidade, propriedade e identidade, favorecendo a construção de rizomas, em outras palavras, rumando para design de interiores de fluxo.

## **Referências**

- BACHELARD, Gastón. **A poética do espaço**. São Paulo: Abril Cultural, 1978.
- BEIGUELMAN, Gisele. **Link-se: arte/mídia/política/cibercultura**. São Paulo: Peirópolis, 2005.
- COSTA, Mário. **O sublime tecnológico**. São Paulo: Experimento, 1995.
- COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.
- DELEUZE, Gilles. **Lógica do sentido**. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs v.1**. São Paulo: Editora 34, 2007
- HARAWAY, Donna. **Antropologia do ciborgue**. São Paulo: Autêntica, 2000.
- LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Edições Loyola, 2007.
- \_\_\_\_\_. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 2005.
- MALARD, Maria Lucia. **As aparências em arquitetura**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.
- MEDEIROS, Maria Beatriz de. **Aisthesis: estética, educação e comunidades**. Chapecó: Argos, 2005.
- POLLAK, Michel. “Memória, Esquecimento, Silêncio”. In **Estudos Históricos**. Rio de Janeiro, vol. 2, n.3, 1989, pp. 3-15.
- SANTAELLA, Lucia. **Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2004.
- SANTOS, Milton. **Da totalidade ao lugar**. São Paulo: Edusp, 2005.
- SERRES, Michel. **J’habite une multiplicité d’espaces, in L’interférence**. Paris: Minuit, 1972.
- VENTURELLI, Suzete. **Arte: espaço\_tempo\_imagem**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2004
- WIENER, Norbert. **Cibernética; ou, Controle e comunicação no animal e na máquina**. São Paulo: EDUSP, 1970.