

5. Considerações finais

Para alguns, as “últimas palavras” ou “considerações finais” são como o derradeiro suspiro e marcam o término de um processo. Para outros, o momento de escrevê-las é tão importante quanto o são os primeiros passos de um novo caminho e fazê-lo é como adentrar uma nova fase. Não tenho dúvidas a respeito de em que grupo eu me encaixo.

Os dois últimos anos foram marcados por intenso aprendizado e por um constante sentimento de que eu tinha dado o passo certo, em busca de aprimoramento da minha prática profissional. Por outro lado, é verdade que não tenho ainda um distanciamento suficiente em relação a esta pesquisa para perceber todos os seus possíveis desdobramentos. No entanto, hoje já vislumbro alguns, e eles estão para além de minha intenção inicial, que era a de incentivar a prática de uma arquitetura que envolva emocionalmente os visitantes e lhes propicie uma experiência significativa.

Primeiramente, no decorrer do tempo em que estive focada no assunto — e além disso sendo uma filha e sobrinha de professores entusiasmada pela possibilidade de ensinar —, percebi que também no ensino da arquitetura e do design temos dado muito mais atenção à visão do que aos demais sentidos.

Quando voltei do intercâmbio nos Estados Unidos, tive a oportunidade de ministrar algumas aulas para os alunos de graduação em desenho industrial, como parte do estágio de docência. Em uma das atividades propostas, brincamos com os alunos de *cabra cega sensorial*, atividade na qual cada um era vendado, girado em torno de si mesmo e depois, assim desnordeado, solicitado a executar uma tarefa. A cada estudante era dada uma tarefa diferente, como encontrar a porta da sala, descobrir onde estava o elevador ou o depósito de material de limpeza do andar. Após o exercício, os alunos eram instigados a pensar sobre quais sentidos haviam utilizado para concluir sua tarefa e em novos recursos projetuais que poderiam tê-lo ajudado a atingir seus objetivos. O fascínio dos estudantes pelo tema me fez acreditar que eles estavam fazendo uma importante descoberta, ao entenderem que

fomos culturalmente moldados com base no sentido da visão, e o quanto negligenciamos os demais em nossos projetos.

A experiência me motivou a montar um curso para expandir o entendimento de alunos de design e arquitetura acerca dos aspectos sensoriais de projetos de cidades, bairros, edifícios, ambientes e produtos.

Em segundo lugar, este trabalho está contribuindo com o aprimoramento de minha prática diária e já começo a colher os frutos em meu escritório, à medida que a minha empresa é contratada para projetar atmosferas em lojas. É importante ressaltar que essa contratação tem como base o emprego de recursos projetuais dirigidos a todos os sentidos, uma requisição feita pelos clientes — o que significa que o objeto desta pesquisa está sendo disseminado.

No momento, estamos trabalhando no projeto da *flagship* da Vivire, de Salvador, Bahia. A Vivire é uma conhecida marca de roupas de praia e a loja que estamos projetando fica na Praia do Forte, um balneário do litoral baiano muito conhecido devido à presença do projeto Tamar⁶⁸. Nosso cliente nos solicitou que reforçássemos a conexão da marca com a natureza, e, para isso, estamos criando a loja baseando-nos na exploração de elementos sensoriais e nos recursos projetuais apresentados neste trabalho. A ideia é trazer o canto dos pássaros para a entrada da loja, acima da qual, no telhado, espalharemos comedouros no beiral — com isso, pretendemos deleitar o sistema auditivo dos clientes. Para projetarmos para o sistema paladar-olfato, estamos pensando em ter árvores frutíferas e uma horta no jardim à disposição do cliente.

Para incitarmos o sistema háptico, pensamos em diversos recursos. O primeiro é pendurarmos diversos pássaros de origami no interior da loja com fios de náilon, para que eles se movimentem com o vento da beira da praia. O balançar suave dos pássaros nos sugere a presença de uma brisa refrescante no interior da loja, e, assim, sentimos um frescor que na verdade é provocado por essa associação inconsciente (Heschong, 1979).

O segundo recurso é o de projetarmos uma cascata localizada na vitrine lateral da loja, onde os visitantes poderão refrescar-se e tirar a areia dos pés antes

⁶⁸ O projeto Tamar tem como missão proteger as tartarugas marinhas do Brasil. É reconhecido internacionalmente como uma das mais bem sucedidas experiências de conservação marinha e serve de modelo para outros países. Disponível em <<http://www.tamar.org.br/>>. Acessado em 16/07/2011.

de entrar. A cascata também atuará como um mecanismo de controle de temperatura, já que esta fachada recebe sol o dia inteiro. A água trará frescor para a loja tanto por barrar a luz do sol quanto porque passará a *sensação* de haver no ambiente uma temperatura mais baixa. O som da água caindo também conectará os clientes à natureza ao estimular seu sistema auditivo.

O terceiro recurso projetual para o sistema háptico, nesse projeto, estaria nos provadores. Esse é o local onde ocorre o mais íntimo contato dos clientes com o espaço físico da loja e para ele estamos projetando pisos macios com tapetes felpudos e paredes aconchegantes. Um controle de temperatura independente por cabine também será instalado para que cada visitante a regule de acordo com sua vontade.

Por fim, um quarto recurso para projetarmos com foco no sistema háptico é a ideia de revestir as paredes da loja com areia da praia, com marcas de pegadas.

As sombras também farão parte do projeto Vivire. Além do movimento de luz e sombra provocado pela luz do sol que passa pela cascata d'água da fachada lateral, parte das telhas coloniais de barro serão substituídas por telhas de vidro incolor, para fazermos uma claraboia no teto. Logo abaixo das telhas, faremos uma grade com o desenho de folhas de coqueiro. Dessa forma, pretendemos projetar as sombras do coqueiro em boa parte da loja, remetendo à ideia de “sombra e água fresca”.

Enfim, menciono o projeto da Vivire porque esse trabalho concretiza meu aprendizado e porque ao descrevê-lo exercito a imaginação de quem lê estas palavras.

Mas desde já vislumbro um terceiro e último desdobramento para a pesquisa: a possibilidade de desenvolver uma *metodologia* para projetos dirigidos aos demais sentidos além da visão — pretendo desenvolvê-la e implantá-la em meu escritório já no primeiro semestre de 2012, a fim de disseminar os conhecimentos que adquiri ao longo do mestrado e para estimular a troca entre os outros membros da equipe.

E além de vislumbrar essas e outras aplicações e desdobramentos práticos, algo tem motivado os projetos nos quais tenho atuado: o entendimento de que a arquitetura “toca” as pessoas. A esse respeito, cabe resgatar o pensamento de Zumthor que afirma:

Arquitetura com qualidade para mim é quando uma construção consegue me tocar. Como as pessoas projetam coisas que me tocam? Uma palavra para isso é atmosfera. [...] Eu entro em uma construção, vejo uma sala, e — na fração de um segundo — tenho esse sentimento por ela. (Zumthor, 2006, p. 11-13.)

Penso que uma arquitetura de atmosferas que conecta emocionalmente o usuário ao meio projetado através de seus sentidos pode ser entendida como uma *ferramenta* projetual voltada a uma *finalidade* específica.

Aqui a palavra “finalidade” deve ser entendida na riqueza de seus múltiplos significados: como destino, propósito, alvo e destinação, pois refiro-me a um objetivo construído ao final de um projeto que materializa o que aprendi ao final de dois anos de pesquisa e que me cabe passar adiante.

Propositalmente, e logo na apresentação deste trabalho, descrevi o *Thermal Baths* projetado por Peter Zumthor como tendo por finalidade o bem-estar de seus clientes. Também comentei que o foco do *Blur Building* é a socialização de seus frequentadores. Já o objetivo do Museu dos Judeus de Berlim é gerar em seus visitantes um sentimento de solidariedade às vítimas do holocausto. Em outras palavras, os arquitetos projetaram uma atmosfera que conecta emocionalmente o usuário ao meio construído através de seus sentidos e o fizeram com a finalidade de promover o bem-estar, a socialização e a solidariedade, respectivamente.

É interessante pensar que não podemos ser separados de nossos sentimentos ou do espaço físico, conforme Nanda (2008, p. 15) nos explica: “vivemos num mundo conectado, onde mente, corpo e ambiente não podem ser separados ou considerados independentemente”. Portanto, devemos sempre considerar o impacto de nossos projetos em seus usuários. Para ilustrar este ponto, voltemos ao exemplo do Museu dos Judeus de Berlim.

Os sentimentos evocados pela experiência com a arquitetura do museu — apesar de muito distintos, pois oscilam entre tristeza, felicidade, incerteza, sofrimento, humildade e amor — e por mais variados e (às vezes) antagônicos que sejam, demonstram a força dessa arquitetura e o impacto que ela é capaz de provocar. Tal conclusão nos reporta ao ensinamento de Pallasmaa (2005, p. 11) quando diz que “ao invés de criar meros objetos de sedução visual, a arquitetura relata, media e projeta significados”.

Portanto, a arquitetura é *mediadora* das experiências que acontecem em seu interior, e que evocam sentimentos, emoções e memórias em seus visitantes,

trazendo-os à tona. O arquiteto (Pallasmaa, 2005, p. 63, grifo nosso) resume precisamente: “o edifício não é uma finalidade; ele emoldura, articula, estrutura, dá sentido, relata, separa e une, facilita e proíbe”.

Nos relatos a seguir podemos constatar tal afirmação.

Relato 27

05/06/2000

“Arquitetura que evoca sentimentos!”

Weibong & Jessie
Malásia, Singapura.

Relato 28

A arquitetura tem uma habilidade imensa de captar + inspirar emoção. [...]

Suzan Keller
Los Angeles, Califórnia.

Relato 29

A arquitetura é única e bonita. Foi realmente interessante perceber como a construção consegue evocar, através de suas linhas, janelas e simplicidade, sentimentos como tristeza, felicidade e incerteza. [...]

Dani

Relato 30

31/08/2000

Somente palavras não podem descrever como me sinto hoje. Libeskind é um gênio por ter sido capaz de captar todo o sofrimento, humildade, amor e a vida no futuro em sua obra de arte. Obrigada por esta experiência. [...]

Esther William,
The Unity of the South Pacific, Suva
Ilhas Fiji (Pacífico).

Relato 31

Ao Daniel Libeskind,

Ao ter visto o Museu dos Judeus, toda admiração pelo seu trabalho aumentou ainda mais. Eu acho que o museu é uma demonstração impressionante do efeito espiritual e emocional que a arquitetura pode exercer numa pessoa.

Nadir Khan.
Estudante do último ano de arquitetura.
Faculdade de Arquitetura de Manchester.
Reino Unido.

Relato 32

Os efeitos físicos e emocionais são esmagadores! Que obra de arte, lembrança e homenagem.

Adrián Delgado
São Francisco, Califórnia.

Relato 33

Muito impressionante. Arquitetura que se sente no corpo.

Eri Alfán [Incompreensível]

Relato 34

*SIMPLESMENTE INCRÍVEL. EU PUDE SENTI-LO!
Obrigado.*

Arq[uiteto] *Sebastian Tettamanti,*
Argentina.

Nas palavras de Libeskind (1999, p. 16-17), “os museus hoje em dia têm a considerável função de colecionar os desejos, emoções e visões do cidadão”. Portanto, “se um museu é bom, ele continuará a atuar nas mentes das pessoas após o horário de funcionamento”. O arquiteto completa seu pensamento explicando que “a parte visível da arquitetura nos faz ter ciência do que não é visível” (Ibid., p. 22). Se aceitarmos esse discurso — e o aceitamos —, concluiremos que a parte visível do meio construído não é o mais importante, mas sim a sua capacidade de mediar as experiências que acontecem em seu interior. Pallasmaa (2005, p. 63) ainda nos oferece um último exemplo, desta vez referindo-se às residências: “a experiência de lar é estruturada por diferentes atividades — cozinhar, comer, socializar, ler, contar histórias, dormir e até atos íntimos — e não por seus elementos físicos.”

É preciso mudar o foco: do design de objetos devemos voltar-nos para o design de situações que propiciem atividades que promovam experiências significativas tais como as focadas em socialização, bem-estar e solidariedade. Conforme sugerido por Jorge Frascara (2001), “o design não diz respeito a objetos, mas ao impacto que estes exercem nas pessoas”.

Ao focar as respostas emocionais e as experiências dos visitantes mediadas pelo meio construído, os profissionais de arquitetura e design estendem seus projetos além da forma e da função, focando-os nos efeitos sociais e nas transformações que as ações de design podem produzir.

Os relatos a seguir sugerem isso:

Relato 35

Um espaço poderoso para contemplação e pesar. Na esperança que uma força como a da retrospectiva motive o fim do preconceito e terror, e um movimento concreto em direção ao pensamento, companheirismo e humanidade.

Nicole Brunnhuber
Los Angeles/Altötting.
Agosto de 2000.

Relato 36

Todo mundo está escrevendo aqui palavras maravilhosas sobre a intensidade da experiência, poder da arquitetura, emoções (presentes e passadas) e coisas assim. [...] Mas não é tão fácil definir o que a história do holocausto significa agora, para

nós. Temos que refletir, entender; evitar qualquer outra queda, criar ou (ao menos) lutar para uma direção que possa ser clara, pura, revolucionária e humana. [...]

S.V., set. 2000

Assim, se designers e arquitetos se propuserem a entender as reações emocionais de pessoas a produtos, serviços e ambientes, e a desenvolver processos de design focados na emoção, eles deverão expandir seu entendimento a respeito da visão, exercitado por tantos anos, e buscá-lo também no que diz respeito aos demais sentidos. Se fizerem isto, esses profissionais não mais identificarão como *possuidoras apenas de olhos* as pessoas para as quais projetam, mas como seres humanos reais, completos, plenos de capacidades outras, que também sentem cheiros, gostos, texturas, detectam temperatura, ouvem sons e que se conectam emocionalmente ao meio projetado através de seus sistemas sensoriais.