

HABITAR COM TEMPO RÂNEO

MORADIA PARA UM NÔMADE DIGITAL

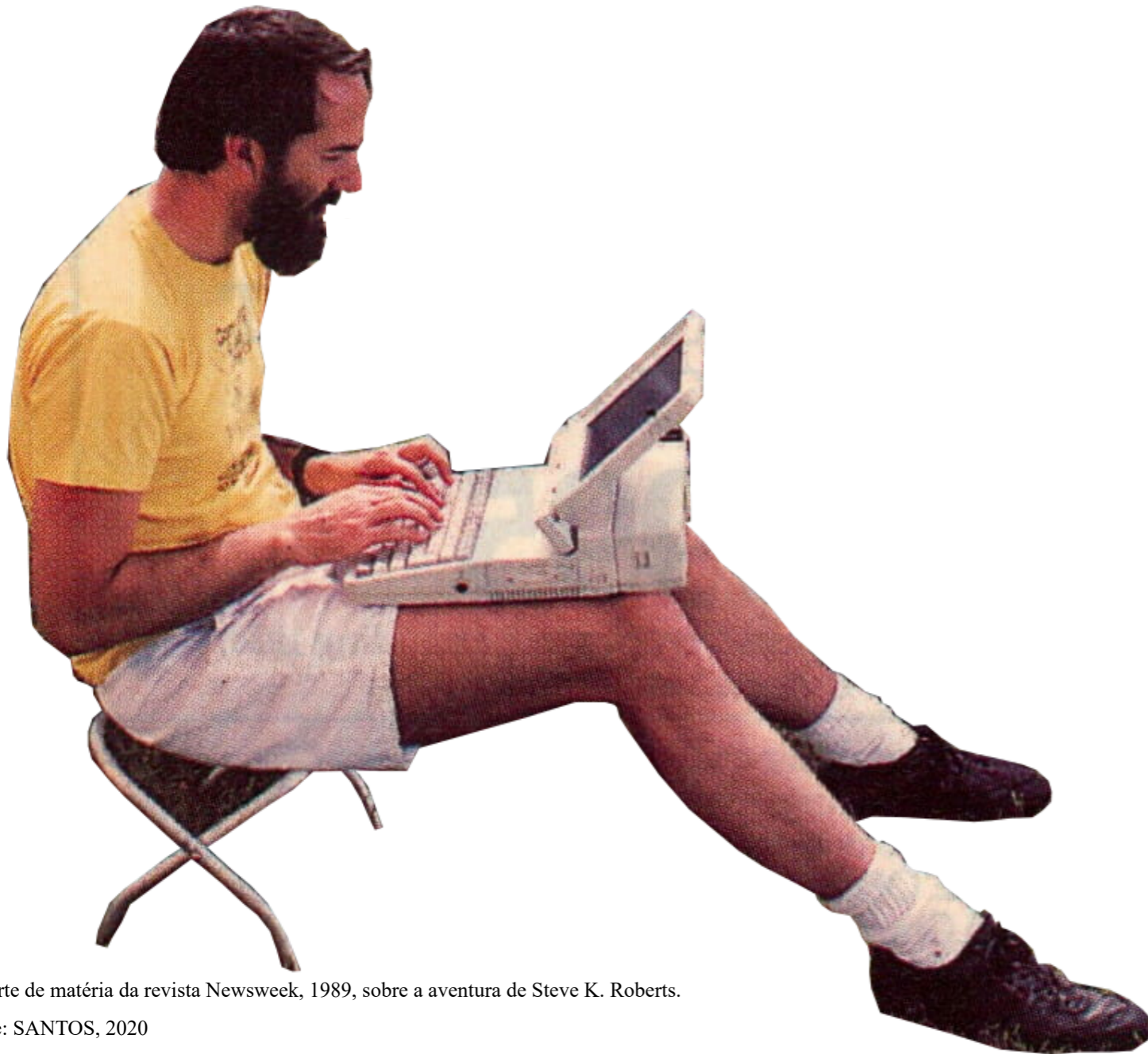
Orientador: Carlos Eduardo Verzola Vaz
Aluna: Renata Valentini | Matrícula: 15104054

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
Departamento de Arquitetura e Urbanismo
Semestre: 2022.2

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	3
TERRITÓRIO LÍQUIDO.....	4
HABITAR CONTEMPORÂNEO.....	5
LABORATÓRIO DE GENEROSIDADE.....	6
NÔMADES DIGITAIS.....	7
MÍDIAS PERVASIVAS CIBERESPAÇO.....	8
EXPERIÊNCIA DE COOPERAÇÃO.....	9
O NORTE DA ILHA.....	10
SAPIENS PARQUE.....	11
ESPAÇO DE INTERVENÇÃO.....	12
DESENVOLVIMENTO DA PROPOSTA.....	13
O PROJETO.....	14
BIBLIOGRAFIA.....	27

INTRODUÇÃO



Recorte de matéria da revista Newsweek, 1989, sobre a aventura de Steve K. Roberts.

Fonte: SANTOS, 2020

As práticas sociais na contemporaneidade estão marcadas pela presença de dispositivos eletrônicos em praticamente todas as atividades diárias, condicionando muitos dos movimentos dos usuários, que se deslocam diariamente entre interações com o mundo offline e online. Diante desse cenário de avanços tecnológicos, transformações culturais e sociais, surgem novas possibilidades de atuação profissional dentro de processos de desterritorialização impulsionadas pelas tecnologias móveis.

O estilo de vida de grande parte da população tem se transformado, e os espaços estão sendo reconfigurados a partir de novas significações, especialmente diante do contexto pós-pandêmico. Diante deste cenário de transformações globais fortalecidas através da centralidade da tecnologia nos processos sociais da vida contemporânea, populariza-se o movimento do nomadismo digital.

Este trabalho tem por objetivo desenvolver uma moradia para nômades digitais, diante do contexto das recentes transformações tecnológicas, mudanças demográficas e do estilo de vida emergente do nômade digital e essa nova forma de se relacionar com o trabalho e com o mundo. Movidos pela busca por uma maior flexibilidade e liberdade, além do desejo de conhecer novas culturas, os nômades digitais podem ser definidos como profissionais que trabalham digitalmente, com um estilo de vida livre e independente.

O projeto pretende-se inserir como suporte ao fortalecimento de ambientes de inovação, indo de encontro com um espaço urbano de qualidade, à uma cidade criativa e acolhedora, que incentiva o trabalho colaborativo diante das transformações globais. Através desta proposta espera-se contribuir com o traçado de um espaço criativo, buscando envolver diferentes atores na construção de um ambiente mais diverso, dinâmico, que possa fortalecer o intercâmbio cultural.

TERRITÓRIO LÍQUIDO

O tradicional modelo de família nuclear tem se transformado, especialmente desde o final da década de 1960 com o crescente número de divórcios, o enfraquecimento da religião e a inserção da mulher no mercado de trabalho (ALVES, 2009). Diante desse cenário, novas definições de famílias, escolhidas ou não, passaram a incorporar uma sociedade diversificada. Apesar dessas organizações familiares alternativas, os espaços continuam a refletir um estilo de vida centenário.

As famílias emergentes que habitam as cidades hoje tornaram-se em sua maioria famílias escolhidas, consequência de novos vínculos experimentais de relacionamentos que por vezes ocorrem por escolhas individuais, mas também surgem pautadas por restrições econômicas, ou acidentais. A tradicional família nuclear tem dado espaço para novas formas de famílias: jovens e adultos vivendo sós, casais sem filhos, mães e pais solteiros, além do crescente número de viúvas e viúvos.

Além da constante evolução da estrutura familiar, a compra de um imóvel ou automóvel deixa de ser o objetivo de vida da maioria dos jovens nascidos entre a década de 1980 e o final da década de 2000 (NUNES; VIEIRA, 2019, p.2). As possibilidades de consumir e distribuir informação ampliam-se de tal modo que se faz necessário repensar o habitar contemporâneo. Novos modos de consumo irrompem nas cidades, no espaço de trabalho, surgem os Coworkings, no setor de hospedagem, o Airbnb, e o Cohousing e Coliving como um novo modo de habitar nas cidades. A era dos “Co’s”. Apesar da perda da “comunalidade urbana” que Harvey (2014, p.135) descreve como um reflexo dos “impactos da recente onda de privatizações, cercamentos, controles espaciais, policiamento, e vigilância na qualidade da vida urbana em geral”.

Diante desse processo de significativas transformações no cotidiano, é possível observar a crescente busca por moradias acessíveis e espaços urbanos de qualidade, que priorizam o bem-estar e a redução de custos. Especialmente diante da conjuntura mundial contemporânea, em que se faz urgente e necessária uma mudança de comportamento, pautada no resgate de valores como a solidariedade, criando caminhos de comprometimento com a sustentabilidade, e com uma prática cultural resiliente que reconhece homens e mulheres como protagonistas da urbe. Uma resposta globalmente coordenada, conforme a reflexão de Zizek (2020, p. 21) se mostra necessária para reimaginar a cidade, e para nos distanciarmos de distopias já imaginadas para a cidade do futuro, em que o digital se sobrepõe ao mundo físico, transformando centros urbanos movimentados em cidades fantasmas.

HABITAR CONTEMPORÂNEO

A dinâmica da sociedade e sua relação com a habitação tem se transformado, especialmente diante das mudanças desencadeadas após a revolução industrial, como o superadensamento das cidades, o déficit habitacional, os avanços tecnológicos, o aumento da expectativa de vida, a queda de natalidade, o individualismo, a revolução dos costumes, e as novas relações de trabalho. Estas questões atravessadas por novas configurações sociais estimulam a consolidação de novos modos de vida, que significam novas atividades exercidas dentro do espaço doméstico. Funções passam a ser sobrepostas, e atividades migram do espaço interior doméstico para uma esfera coletiva, assim como atividades que até então eram realizadas no espaço público passam a incorporar o ambiente interno.

O espaço doméstico se distancia cada vez mais de uma divisão tradicional típica das residências burguesas do século XIX, que separavam os espaços em zonas de prestígio, zonas de exclusão e zonas íntimas. O conceito de intimidade se modifica, alcançando os limites entre o que é público e privado, refletindo na oferta de imóveis com espaços reduzidos, que passam a ganhar grandes espaços de compartilhamento. Entretanto, muitos desses espaços ofertados destinam-se apenas a jovens profissionais produtivos, e a unidades familiares reprodutivas.

A fragmentação das funções na esfera privada da unidade revela uma forma de melhor atender às realidades familiares. Os espaços podem ser projetados para promover uma vida coletiva a fim de criar resiliência diante de condições econômicas ameaçadoras, e acolher diferentes famílias escolhidas. Os espaços quando adaptáveis, podem acolher e apoiar os estilos de vida de uma sociedade que está em constante mudança, além de encontrar complementaridades na cooperação intergeracional.

A discussão em torno do “espaço flexível” já protagonizada pelo grupo Archigram entre as décadas de 1960 e 1970, revela possíveis oportunidades para repensar uma arquitetura diante das novas realidades culturais e tecnológicas que se apresentam. Espaços de fluxos, que funcionam a partir de conexões, movimentos, e atividades, que criam caminhos fluidos entre o público e o privado, o acesso e a posse, o natural e o artificial.

Ron Herron, Colagem **Oasis**, 1968. Magazine Archigram n. 8, Popular Pack , Londres, 1968 [Archigram Archives]



Fonte: CABRAL, Cláudia Piantá Costa, 2004, p.255

G-LAB | TC PLUS



Fonte: g-motion.org/g-lab



G-LAB, TC Plus.

Fonte: g-motion.org/g-lab

A transformação desta casa em um laboratório de generosidade demonstra uma interessante intervenção no espaço urbano, conformando um espaço público convidativo à apropriação a partir de um espaço privado, em que as intenções se sobrepõem às funções do espaço. O G-LAB é um projeto de pesquisa, fruto de uma investigação de Tom Callebaut, mas também é um projeto concreto com uma finalidade social que pretende ser um laboratório de experiências e possibilidades. Situado na Bélgica, o laboratório se propõe a oferecer espaços mais diversificados com limites mais fluidos entre o público e o privado, desdobrando-se como parte da cidade. A família pretende estabelecer um gesto positivo para o bairro, propondo uma casa que se abre para ser compartilhada com o seu entorno.

A primeira sala, localizada próxima da rua, nomeada “a praça do bairro” possui uma quadra de petanca, sempre acessível ao bairro e aos passantes, independente da idade ou idioma que falam. A clássica porta de entrada é substituída por uma espécie de cortina, podendo funcionar como divisória ou convite ao acesso. As salas externas compostas por paredes de concreto verde, relacionam a arquitetura e a natureza e criam espaços de proteção contra o vento. O “Espaço livre” é uma zona aberta, que pretende se assemelhar a uma praça de aldeia, permitindo diferentes formas de se apropriar do espaço. Ao lado, localiza-se a “Sala florida”, construída em torno de uma groselha que cria diferentes cenários na passagem das estações.

Ao adentrar a casa “principal”, o primeiro espaço feito inteiramente de madeira, se mostra um lugar tranquilo para contemplação e concentração, nomeado de “Lugar zen”. A partir deste espaço encontra-se a “Câmara de curiosidades”, que contém objetos apreciados pela família, o “Pequeno ponto de escrita” como um espaço tranquilo, a “Sala de sol”, e ao lado a “Sala criativa” que pretende incorporar a cozinha como espaço diário de criação. A “Sala da lua” pretende retratar a noite, e a “Sala de conexão” pretende ser um espaço de encontro. A “Sala da madrugada” se apresenta como um lugar de “estar”, o “Ponto de fuga”, um banheiro ao ar livre com vista para um antigo carvalho, e ao seu lado, a “Sala rosa”, como uma zona de descanso e contemplação.

NÔMADES DIGITAIS

Segundo Barbosa (2008, p.1) os vazios urbanos, as áreas em ruínas, os desertos, os mares, e os campos abertos foram espaços tradicionalmente ocupados por nômades. Atualmente, esta lógica do nomadismo surge de modo inverso, seu habitat hoje é um trajeto aberto e indefinido. Os nômades digitais se movem pelos fluxos globais, geográficos ou digitais, criando caminhos fluidos entre o real e virtual, o online e offline, o trabalho e a moradia, o turista e o profissional em movimento. Uma comunidade que está em busca de sentido, e lugares para a construção de diálogos e encontros, que fragmenta estruturas rígidas de tempo e espaço.

Segundo a pesquisadora Patricia Matos dos Santos (2020, p.15) a primeira menção do termo “nômade digital” ocorreu através da publicação do livro “Digital Nomad”, de Makimoto e Manners, em 1997, em que os autores descreveram o estilo de vida como “uma combinação entre possibilidades tecnológicas e um desejo natural de viajar, que resultaria na promessa de trabalhar e viver em movimento”. Esse movimento se fortalece com a crescente adesão ao trabalho remoto, e com as mudanças significativas no cenário da cultura midiática, especialmente com a imersão cotidiana em tecnologias ubíquas.

As novas formas de trabalhar, estudar e de fazer compras à distância têm favorecido o crescente movimento de nômades digitais. Diante dos avanços da tecnologia da informação, diversas pessoas passaram a buscar um estilo de vida flexível, criativo e livre. A ascensão do mercado digital de trabalho nos últimos anos também tem fortalecido o crescimento da comunidade de nômades digitais, na busca por esse segmento específico de trabalho e lazer.

O movimento consiste, basicamente, em trabalhar remotamente, utilizando-se de mídias digitais, tendo a liberdade de se deslocar para qualquer lugar do mundo para explorar diferentes culturas. Tratam-se de pessoas que se utilizam da Internet como plataforma para realizar atividades de trabalho. Este movimento abrange um grupo de pessoas plural, movido pelo desejo latente de estar em movimento, caracterizado por homens, mulheres, jovens, idosos, famílias, escolhidas ou não, adeptos de diversas áreas de atuação profissional. Apesar da aparente negação de vínculos empregatícios, ou de nacionalidade, há dentro da comunidade de nômades digitais um caráter de conexões, vínculos e sociabilidades constituído a partir de um conjunto de interações entre sujeitos que vêm e vão.

MÍDIAS PERVASIVAS

Diversas tecnologias como objetos interativos, mobiliário urbano e instalações urbanas têm sido campo de discussão da mídia arquitetura. A tecnologia digital como interface com o espaço urbano tem sido explorada por grupos em laboratórios de fabricação digital, como os hackerspaces, makerspaces, fab labs, através da experimentação, prototipagem e construção de mídias e dispositivos. A popularização desses lugares de fabricação tem possibilitado a apropriação do universo digital por um número crescente de indivíduos na construção coletiva de projetos e na afirmação da cultura digital no cotidiano.

As mídias pervasivas infiltram-se nos objetos comuns e espalham-se pelo ambiente como uma linguagem que passa a ser incorporada na infraestrutura da cidade, baseada no modelo de computação ubíqua agrupando tempo, usuário, localização e interação. Compreendendo o lugar como um espaço que integra sentido, prática e materialidade, a intervenção no espaço pode servir como suporte para a criação de significado diante das ações que ocorrem em função das interações.

Essa diversificada tipologia urbana promove espaços técnicos-sociais, chamados de espaços híbridos, (MANOVICH, 2006 apud ANDRADE; MEDEIROS, 2013) que caracterizam-se pela sobreposição de componentes físicos e virtuais, que potencializam a comunicação e a informação e promovem usos alternativos para o espaço urbano. A crescente complexidade tecnológica e social da atualidade, revela a concretização de obras ficcionais no cotidiano, como a mobilidade de informação, aplicações com realidade aumentada, e a pervasividade de interfaces, que se modificam diante das diversas dimensões culturais, sociais, e políticas. Essa transformação social e digital carrega em si além da noção de liberdade do espaço físico e desbloqueio de uma dimensão virtual, o espectro do humano “algoritmizado”, que através de um comportamento previsível e programável se assemelha a uma máquina qualquer, se aproximando de distopias da ficção cyberpunk.

CIBERESPAÇO

O nomadismo digital passa a se fortalecer especialmente a partir da década de 2000, através de relatos em blogs, e de outras mídias digitais com narrativas sobre experiências de viajantes constituídas por uma dinâmica da incerteza e da curiosidade. Para além de um espaço de comunicação, o ciberespaço torna-se um dispositivo facilitador de encontros e contribui na formação de comunidades e de novas formas de socialização.

O espectro do ciberespaço, livre de tempo e espaço, incorpora corpos abstratos que concretizam suas ações a partir de linguagens, símbolos e imagens carregadas de emoções, culturas e vivências, concretizando uma rede digital de relações sociais e práticas comportamentais. Esse circuito informacional em fluxo constante e mutável se expande para além da tela e se desdobra na experiência cotidiana, e nas reações cognitivas. A discussão sobre a cultura da virtualidade e de um espaço híbrido perpassa noções de reconfiguração do espaço, do tempo e da existência humana. Os ambientes de mídia, além de potencializar as interações entre sujeito e tecnologias móveis, se estendem para o espaço físico, e conseqüentemente, para as práticas sociais (FARIA, 2020).

Essa relação mútua entre o espaço físico e virtual passa a dissolver barreiras e limites e possibilitam novas discussões acerca das cidades, do uso dos espaços, dos indivíduos e das novas relações de trabalho. “Para milhões de trabalhadores parece cada vez mais irracional que o trabalho seja executado na unidade de tempo e local do grande escritório centralizado; difunde-se a aspiração por uma gestão autônoma, flexível, subjetiva e descentrada do próprio trabalho; torna-se uma consciência das oportunidades cada vez mais revolucionárias oferecidas pelo progresso tecnológico, capaz enfim de tornar ubíquas as informações e de eliminar os vínculos entre espaço e tempo.” (De Masi, 2000 apud Matos, 2016)

EXPERIÊNCIA DE COOPERAÇÃO

Diante das transformações no tecido social, dos avanços tecnológicos e de suas possibilidades, este trabalho pretende abordar a dinâmica do compartilhamento em uma moradia para nômades digitais, como forma de criar caminhos para a cooperação, facilitando intercâmbios culturais, intergeracionais, e a criação de laços e lugares de empatia.

A vida em comunidade pode ser uma alternativa para habitar as cidades contemporâneas. “Pensar uma cidade que de fato dê suporte físico para a manutenção e reprodução da vida, de maneira que o cuidado seja compartilhado” (HELENE, 2020). A dinâmica do compartilhamento dentro de espaços de convivência, e diante de transições entre o privado e o público pode contribuir com o traçado urbano, além de mitigar o isolamento que o estilo de vida nômade traz consigo e a solidão urbana presente nas grandes cidades, intensificada especialmente durante a pandemia.

A partir disso, a seguinte proposta procura intervir no espaço urbano como forma de facilitar uma troca mútua entre a comunidade local e os viajantes nômades, buscando criar oportunidades de encontros que possam promover novas interações no espaço físico e digital. Pretende-se utilizar de vazios urbanos para potencializar interações no espaço e fortalecer práticas de cooperação.



O NORTE DA ILHA

O terreno escolhido para o projeto localiza-se no bairro de Canasvieiras, no norte da Ilha de Santa Catarina, em Florianópolis. A justificativa para a escolha desta localidade está no potencial de cruzamento entre um espaço turístico e uma cidade permanente, além de sua proximidade com o terminal de ônibus e com vias de fácil acesso, que conectam-se aos bairros adjacentes. Definiu-se a área próxima ao Sapiens Parque, a fim de fortalecer as dinâmicas urbanas e extrapolar os limites do parque tecnológico de forma a incentivar ajustes necessários nos rumos da tecnologia para atender melhor questões urbanas emergentes.

A região caracteriza-se pela diversidade de usos com predomínio do uso residencial, com edificações unifamiliares e multifamiliares, além de edificações voltadas para o turismo e para o comércio vicinal. Há também a presença de edificações institucionais, e diversas áreas verdes, porém, poucas são destinadas ao lazer da comunidade, em sua maioria são grandes vazios não edificados.

O potencial da região se apresenta também através de suas características de veraneio. “Uma verdadeira urbanidade de balneário se estabelece, possibilitando um campo de copresença intenso e contínuo ao longo do dia, misturando informalmente moradores e visitantes de diversas origens e grupos sociais em atividades distintas e não interferentes entre si.” (BUENO; REIS; SABOYA, 2017, p. 57)

Diante do potencial da região e da ausência de integração entre o parque tecnológico e seu entorno imediato, a área foi escolhida para intervenção a fim de fortalecer os vínculos da comunidade com o espaço público, atrair novos talentos, com o intuito de alcançar a desejável presença de pessoas nas ruas. O potencial turístico da região, e sua proximidade com eixos de transporte público podem ser melhor explorados, a fim de incorporar estratégias que já vêm sendo desenvolvidas dentro do parque tecnológico, como a operação do ônibus elétrico, contribuindo com estratégias de desenvolvimento sustentável para além de uma área específica da cidade.

SAPIENS PARQUE

O Sapiens Parque, reconhecido como um parque de inovação, possui infraestrutura e espaço para abrigar empreendimentos e outras iniciativas estratégicas para o desenvolvimento da região. O parque de inovação pode ser definido como um modelo que visa atrair, desenvolver e implementar essas iniciativas de forma integrada. O Sapiens Parque surge a partir de uma parceria entre a iniciativa privada e o poder público, através da integração entre o Governo do Estado de Santa Catarina e a Fundação Certi (Centros de Referência em Tecnologias Inovadoras).

O Sapiens Parque está localizado na região Norte da Ilha de Santa Catarina, a 27km do Centro da cidade, e sua implantação neste local deu-se em função da infraestrutura urbana existente e à diversidade ambiental da região. Criado no início dos anos 2000, o projeto tinha como objetivo inserir um conjunto de equipamentos e empreendimentos públicos e privados, para a promoção de ciência, tecnologia e inovação.



O projeto pretendia instalar desde centros de pesquisa e desenvolvimento científico e tecnológico a parques florestais, museus e centros de serviços para a comunidade, a fim de contribuir com a geração de renda e de empregos, na atração de infraestrutura e consequentemente atuar na melhoria da qualidade de vida da população. Entretanto, após a implantação de alguns empreendimentos no Sapiens Parque, que celebrou em 2022, os vinte anos de sua fundação, percebe-se o cenário de uma cidade segmentada, com uma seletiva ocupação de grupos específicos e qualificados.

O parque de inovação possui potencial para a construção de uma melhor articulação com o aglomerado metropolitano, direcionando-se para estratégias de desenvolvimento sustentável baseadas na realidade ambiental e socioeconômica da cidade. Aliado ao cenário de uma cidade turística, um espaço que reúne ciência, tecnologia e inovação pode atrair a atividade de nômades digitais, fortalecendo o intercâmbio cultural.



Levantamento Aerofotogramétrico, 2010.
Fonte: SDE/ SIGSC

ESPAÇO DE INTERVENÇÃO

A escolha do destino de adeptos ao nomadismo digital perpassa algumas questões, como a necessidade de conexão com a internet, a proximidade de transporte público, de pontos atrativos e turísticos da cidade, além da oferta de serviços necessários do cotidiano.

O atrativo que a região de Canasvieiras oferece para quem opta por se tornar um nômade digital vai além do potencial turístico de Florianópolis. A região conta com locais amplos para eventos no âmbito digital, como por exemplo o Sapiens Parque, que mesmo em processo de desenvolvimento se estabelece, e se destaca, como um espaço de inovação tecnológica.



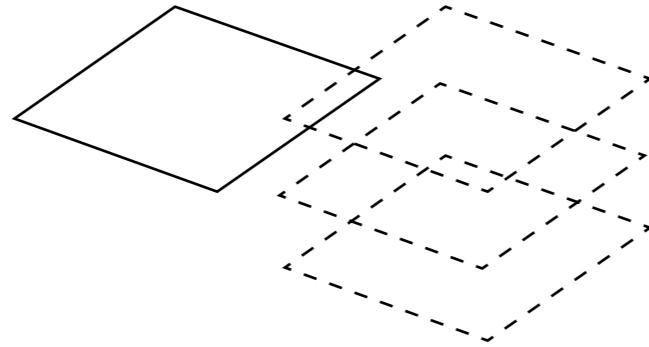
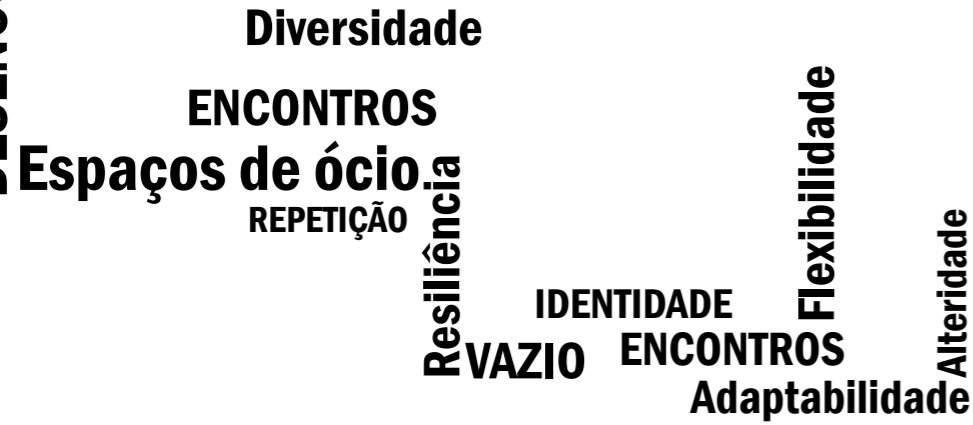
De acordo com a Organização Mundial de Turismo, definimos “as atividades que as pessoas realizam durante suas viagens e permanência em lugares distintos dos que vivem, por período de tempo inferior a um ano consecutivo, com fins de lazer, negócios e outros” como turismo. O que de certa forma vai de encontro com o movimento de nômades digitais, que permanecem em movimento constante em busca de conhecer novos lugares e culturas.

A região escolhida, em particular o Sapiens Parque, pode contribuir para a organização de eventos, de encontros, no âmbito da inovação e tecnologia abrindo espaço para possíveis nômades digitais que têm o interesse de difundir suas experiências. Em outras palavras, se aproveitando da proposta do Sapiens Parque de atrair e formar talentos e negócios, o espaço tem potencial para ser alvo de oportunidades tanto para viajantes nômades, quanto para a população local, através do fomento de iniciativas que propiciem um retorno positivo para a sociedade.

Podemos citar o já estabelecido Porto Digital de Pernambuco como um espaço similar ao do Sapiens Parque, principalmente por estar localizado numa zona litorânea, que por sua vez atrai tanto os turistas quanto os nômades digitais em busca de novos locais para se estabelecerem, periodicamente, e realizarem suas tarefas com o bem estar promovido pela região. O atrativo de ambas as regiões, no âmbito inovador e tecnológico, estão em consonância, enquanto o Porto Digital já se encontra estabelecido e promovendo o espaço necessário para atrair os hábitos de nomadismo digital, o Sapiens Parque possui a estrutura necessária para isso e, por estar em fase de desenvolvimento, as possibilidades de experimentos inovadores e tecnológicos são ilimitadas.

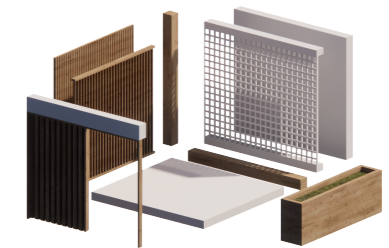
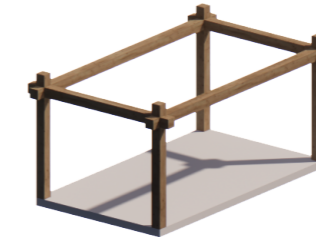
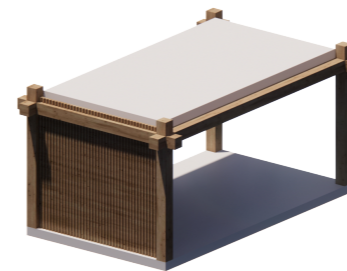
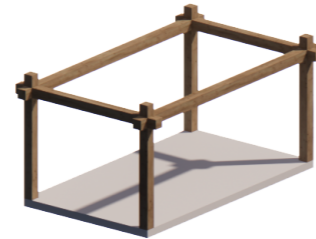
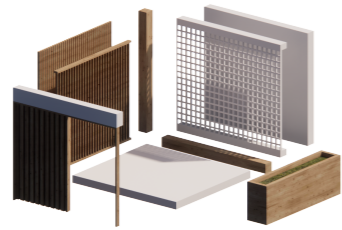
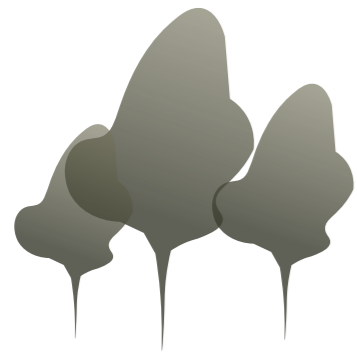
DESENVOLVIMENTO DA PROPOSTA

DESENCENTROS



Hoje encontramos na área do Sapiens Parque grandes áreas com pouca abertura ao espaço verde, além de vazios não edificados, que desmembram o traçado urbano. As estratégias de sustentabilidade se fazem necessárias para evitar a repetição desse cenário de uma cidade fragmentada e falsamente tecnológica, e para que seja possível a constante demonstração do posicionamento sustentável e competitivo para qual o espaço se propõe.

A intenção de trabalhar com módulos baseados em componentes se ancora na ideia de reduzir o custo da obra através da repetição dos elementos compositivos, facilitando a criação de novos arranjos e de possíveis manutenções. Através dessa modulação, cria-se a liberdade de compor novas fachadas e diferentes espaços.



● EXTRAÇÃO

Pinus | madeira
proveniente de
reflorestamento

● PRODUÇÃO

Racionalização construtiva redu-
zindo custos, tempo de execução
de obra e otimizando possíveis
manutenções

● CONSTRUÇÃO

Tempo de construção reduzido
e baixa produção de resíduos

● ADAPTAÇÃO

Reutilização adaptativa | pré
fabricação como ferramenta
de flexibilidade e adaptabili-
dade

● FIM DA VIDA ÚTIL

Elementos que facilitam a
desmontagem para reutilização
de resíduos

● REUTILIZAÇÃO

Cradle to Cradle
processo cíclico em que os
elementos construtivos são
preparados para um novo uso

A madeira como matéria-prima principal

Vantagem territorial: extensas áreas para reflorestamento

Mecanismo eficaz para **armazenamento de carbono** e para a **redução de emissões de CO2** na construção civil

O PROJETO

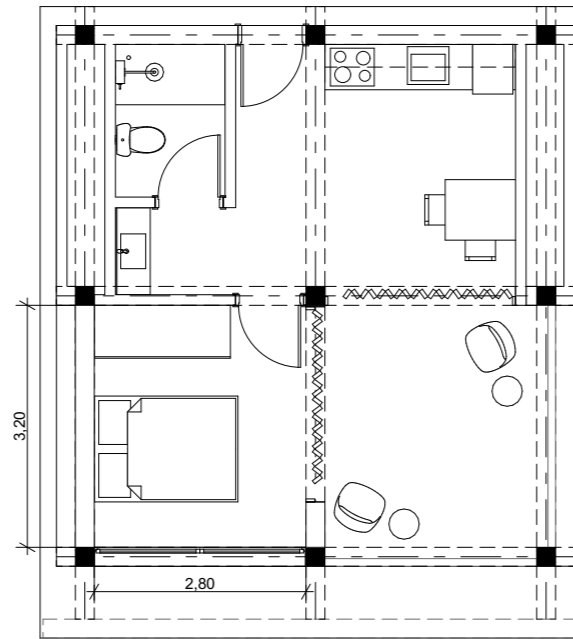


O projeto foi idealizado a fim de criar uma rede de apoio entre nômades digitais e a comunidade local, fomentando um intercâmbio cultural e intergeracional. Um espaço em que nômades digitais possam sentir-se seguros e acolhidos pela comunidade, além de funcionar como uma praça aberta facilitando a realização de atividades livres e itinerantes.

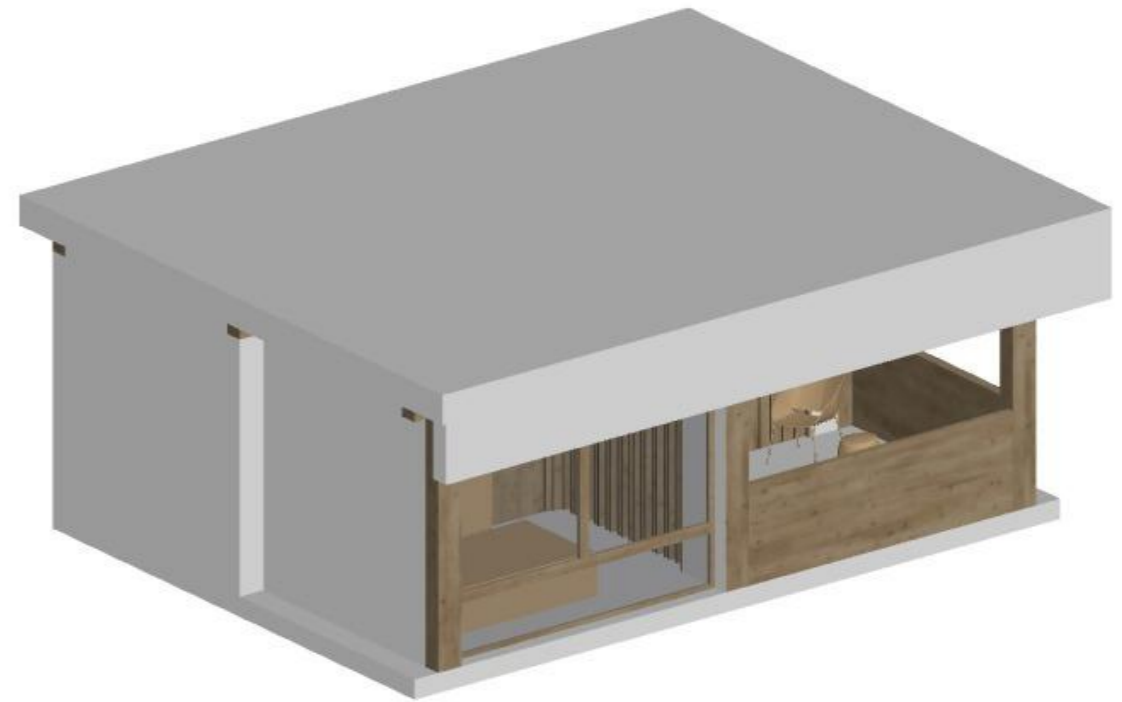
O espaço da habitação foi definido por múltiplos módulos de 9m², medida esta que permite uma organização adequada de diferentes áreas funcionais. O projeto toma forma diante do agrupamento de módulos que passam a funcionar como um corpo em movimento, permitindo o acolhimento e a acomodação dos diversos modos de morar e as diferentes realidades de indivíduos, com foco em um espaço que garanta a diversidade cultural.

Inicialmente foram realizados estudos de agrupamentos de módulos individuais e coletivos que passam a incorporar um aglomerado de blocos que se utilizam do escalonamento para fortalecer a conexão do objeto edificado e seu entorno. Os espaços “intermediários”, buscam potencializar a socialização nesses espaços de fluxos, a fim de criar uma transição gradual entre o espaço público e privado. Os corredores de acesso deixam de ser apenas espaços de passagem, e passam a ser uma extensão do espaço privado-público, permitindo momentos ociosos, de encontro, lazer, ou trabalho.

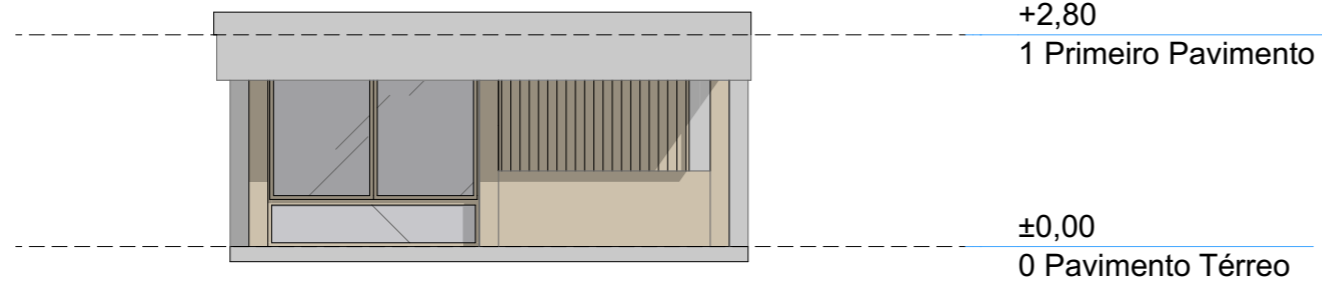
Os espaços conectores entre os blocos integram-se tanto com os programas internos, quanto com a cidade, na forma de uma praça aberta à comunidade, permitindo experiências ao ar livre com atividades livres e criativas que podem contribuir na construção de sentido ao lugar dado aos usuários.



Face leste ▲
Elev.



1:100



+2,80
1 Primeiro Pavimento

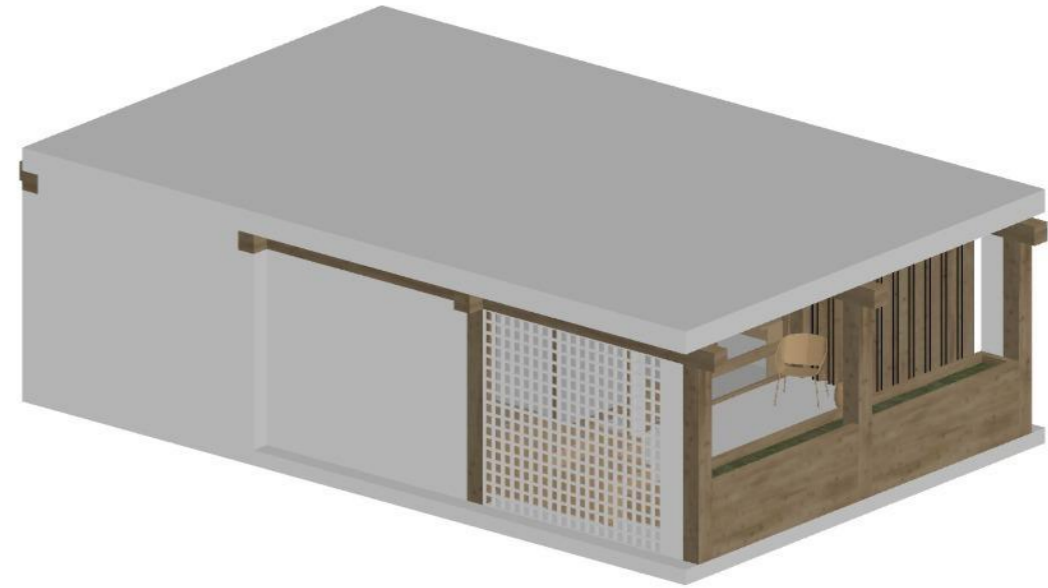
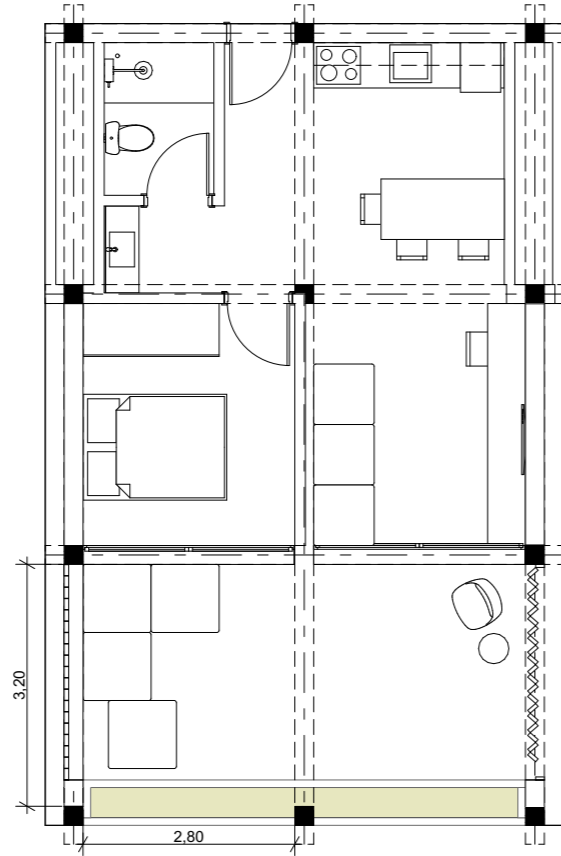
±0,00
0 Pavimento Térreo

Elevação

Face leste

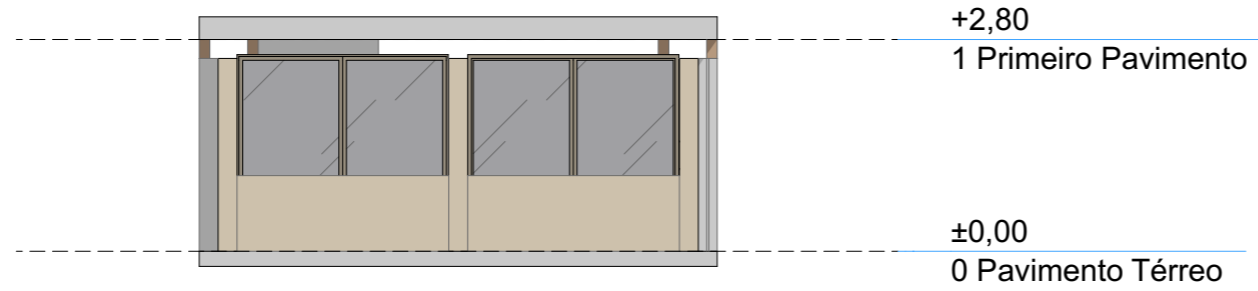
As estratégias de projeto foram adotadas a partir de recomendações para a cidade de Florianópolis, considerando sistemas de captação direta, como proteção para o verão através de sombreamento e ventilação.

Utiliza-se de sistemas de inércia térmica nas coberturas, com a adoção de terraços jardins, além da utilização de brises nas fachadas leste e oeste para contribuir com a necessidade de sombreamento durante o verão.



Face leste ▲
Elev.

1:100

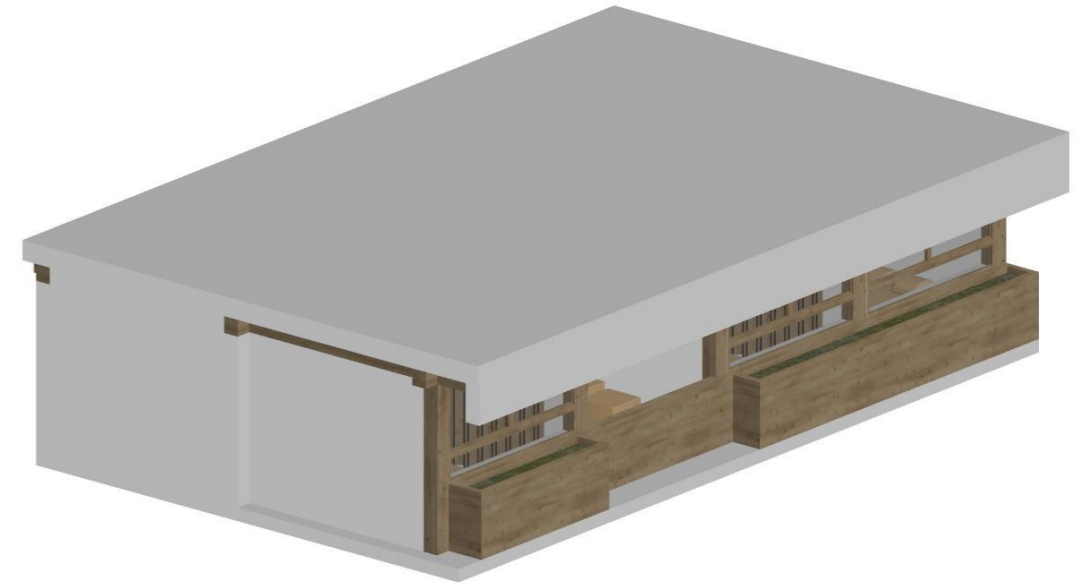
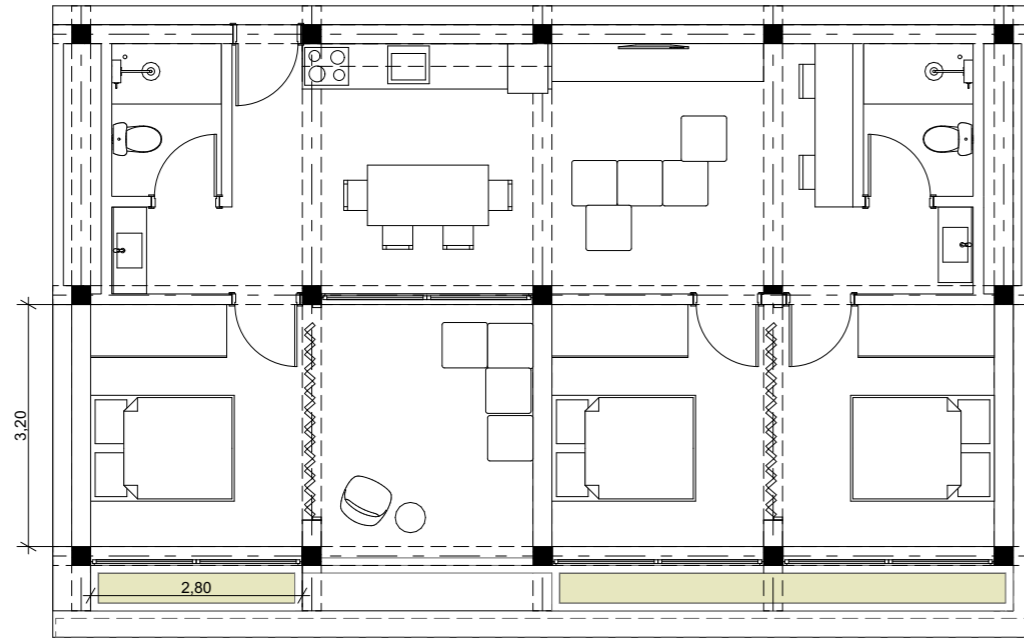


+2,80
1 Primeiro Pavimento

±0,00
0 Pavimento Térreo

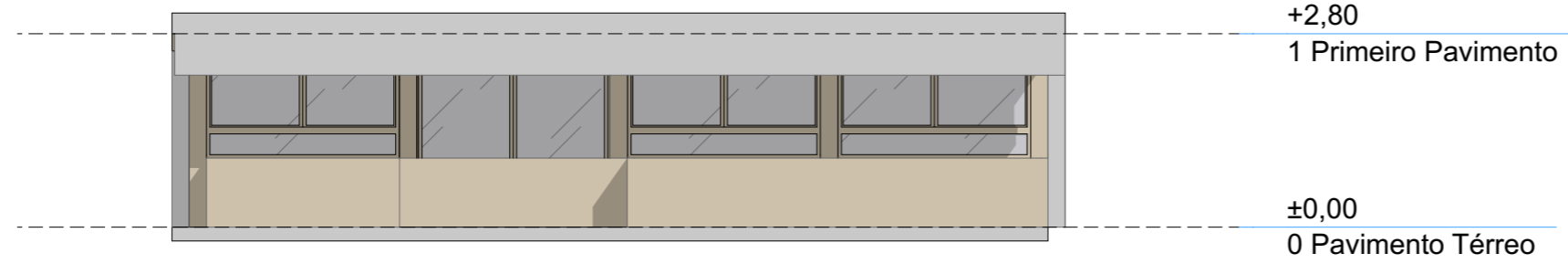
Elevação

Face leste



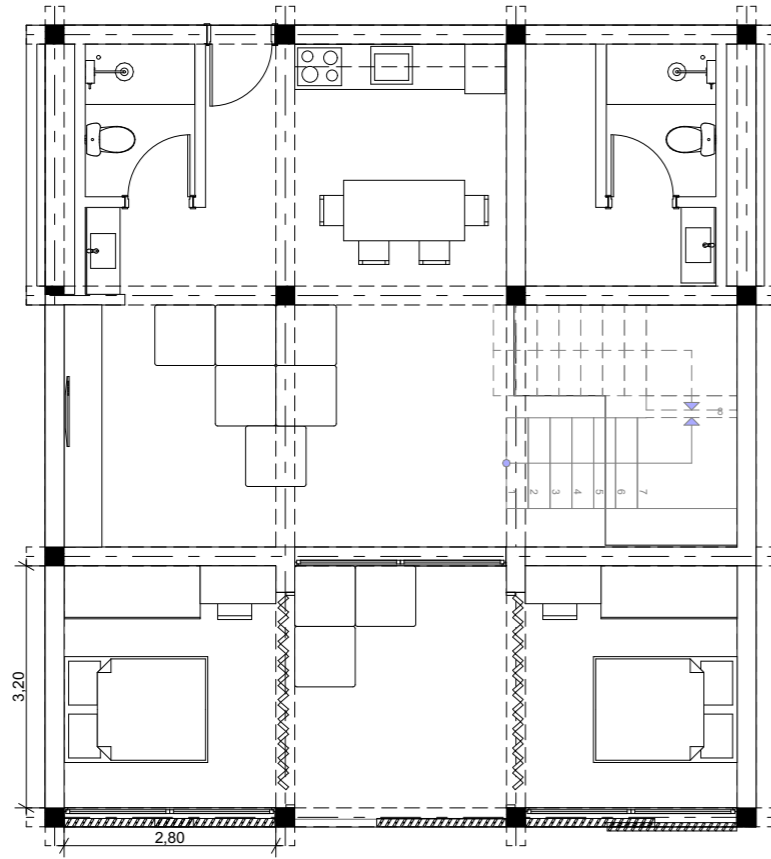
Face leste ▲
Elev.

1:100

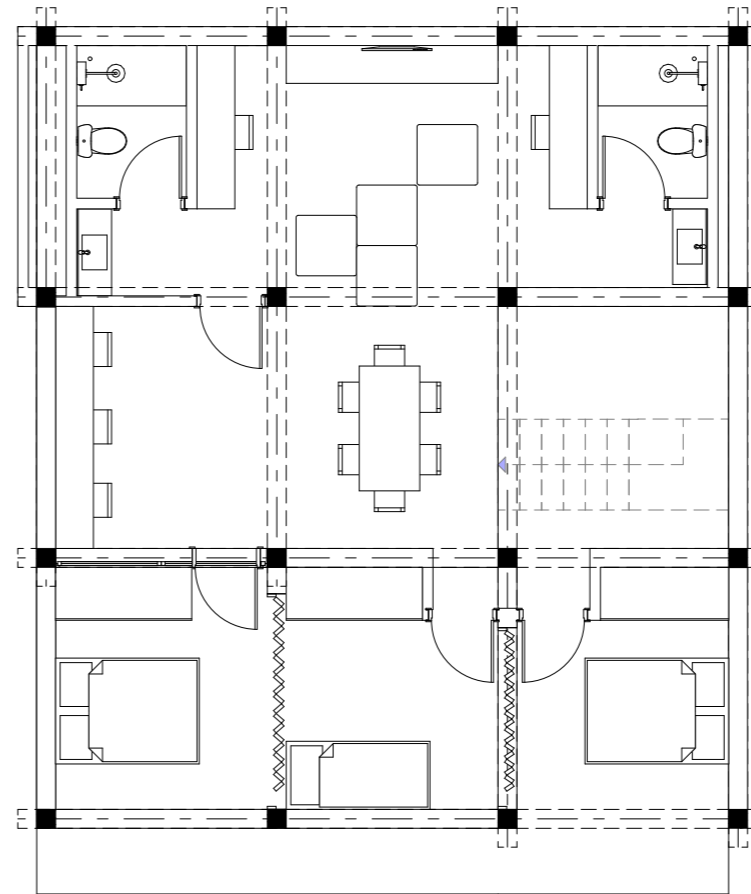


Elevação

Face leste

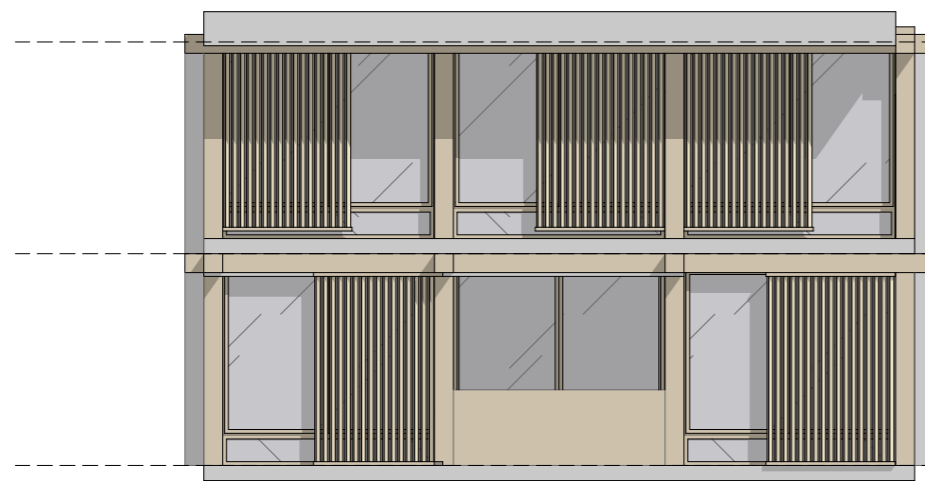


Face leste ▲
Elev.



Face leste ▲
Elev.

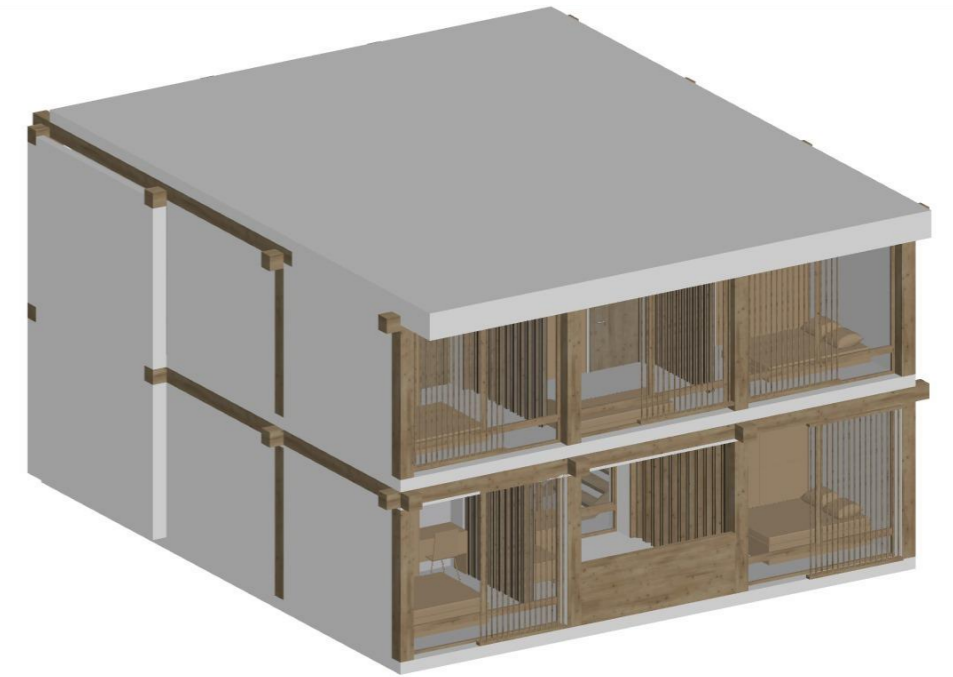
1:100



+5,60
2 Segundo Pavimento

+2,80
1 Primeiro Pavimento

±0,00
0 Pavimento Térreo

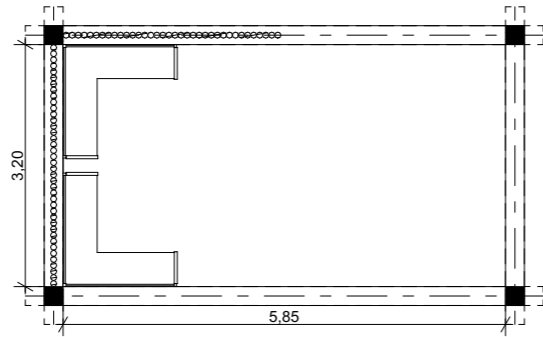


Elevação

Face leste

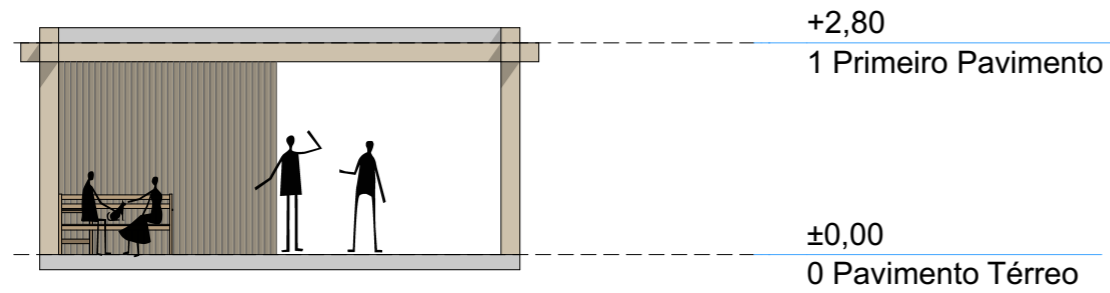
ESPAÇO DE CRIAÇÃO | ENCONTRO

O espaço livre pode possibilitar a instalação de intervenções culturais e artísticas, funcionando como espaços de ócio, de lazer, recreação, contornando e permeando a área construída.



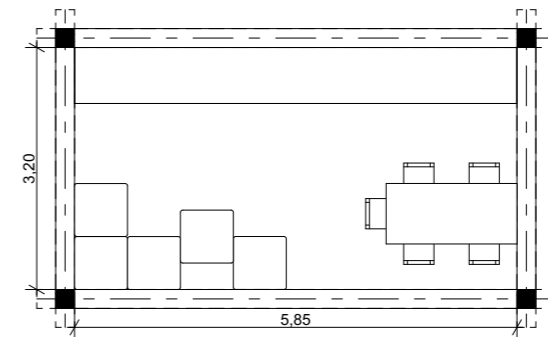
Face leste ▲
Elev.

1:100



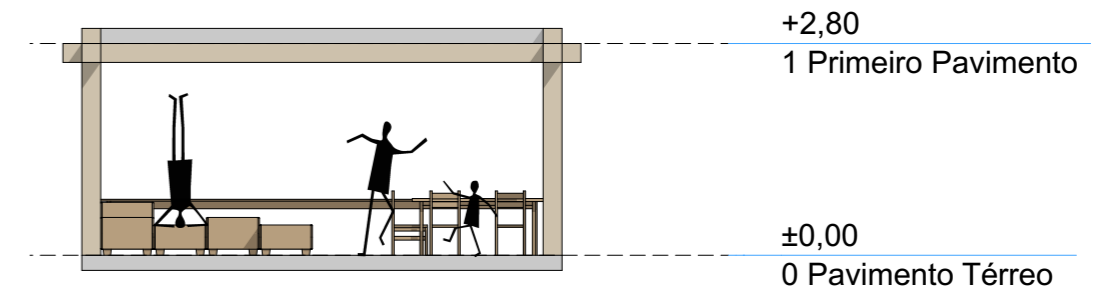
Elevação

Face leste



Face leste ▲
Elev.

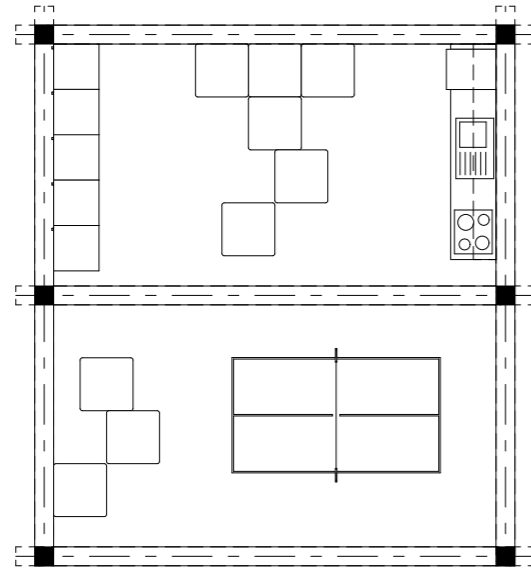
1:100



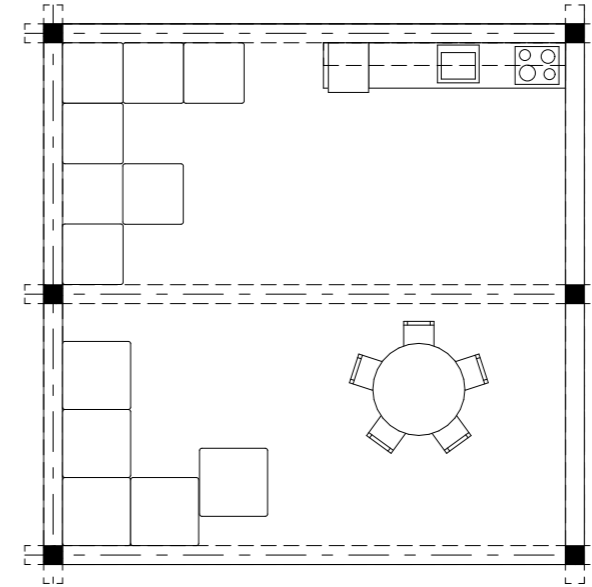
Elevação

Face leste

SALA LIVRE | LAVANDERIA

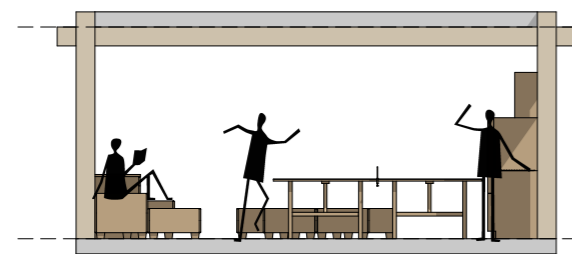


Face leste ▲
Elev.



Face leste ▲
Elev.

1:100



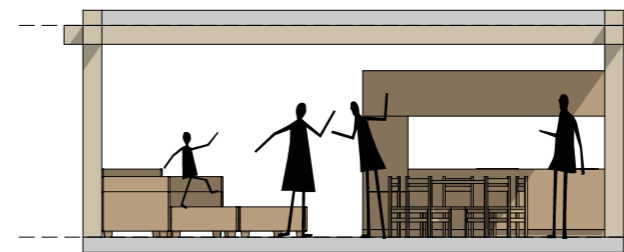
+2,80
1 Primeiro Pavimento

±0,00
0 Pavimento Térreo

Elevação

Face leste

1:100



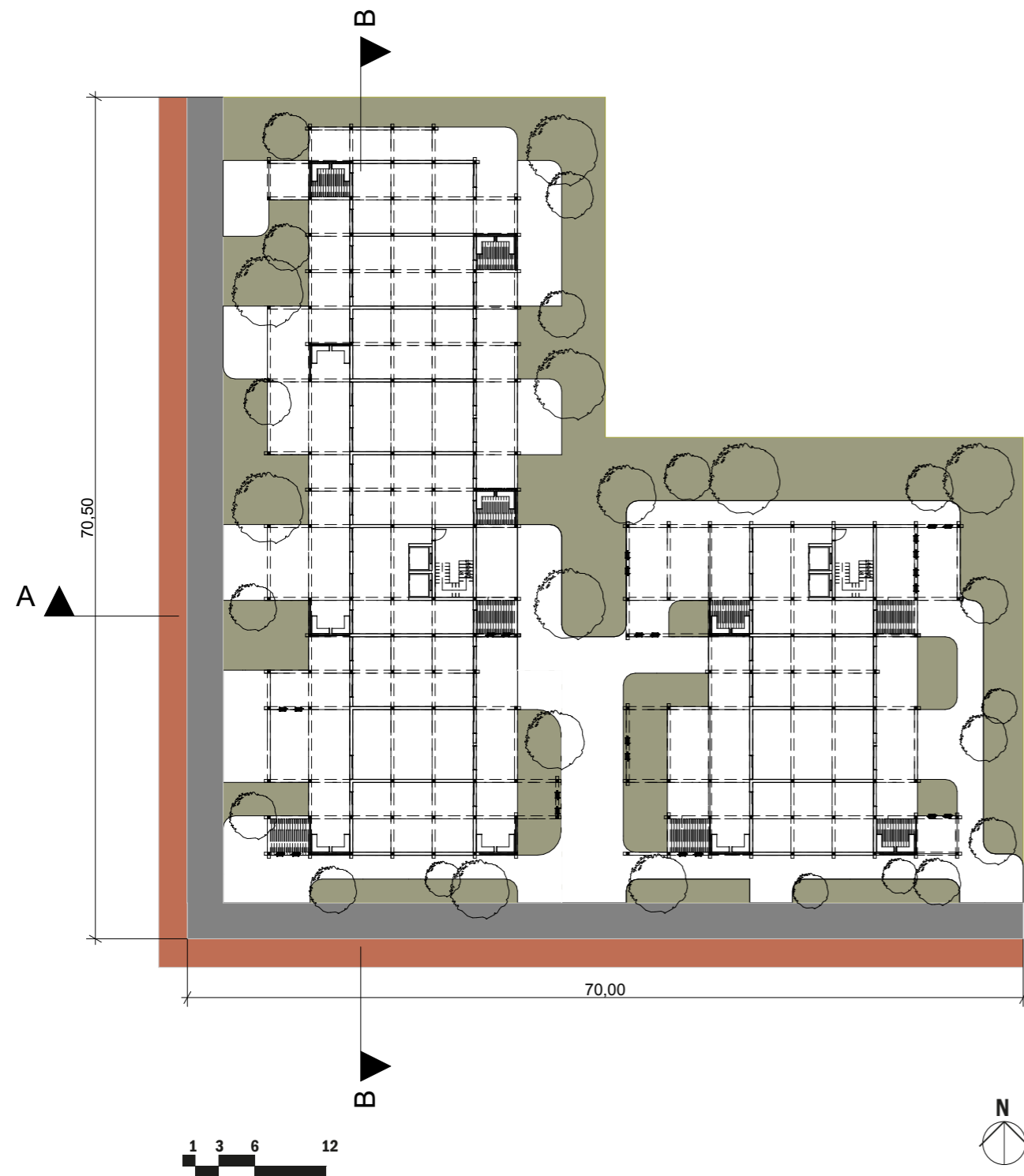
+2,80
1 Primeiro Pavimento

±0,00
0 Pavimento Térreo

Elevação

Face leste

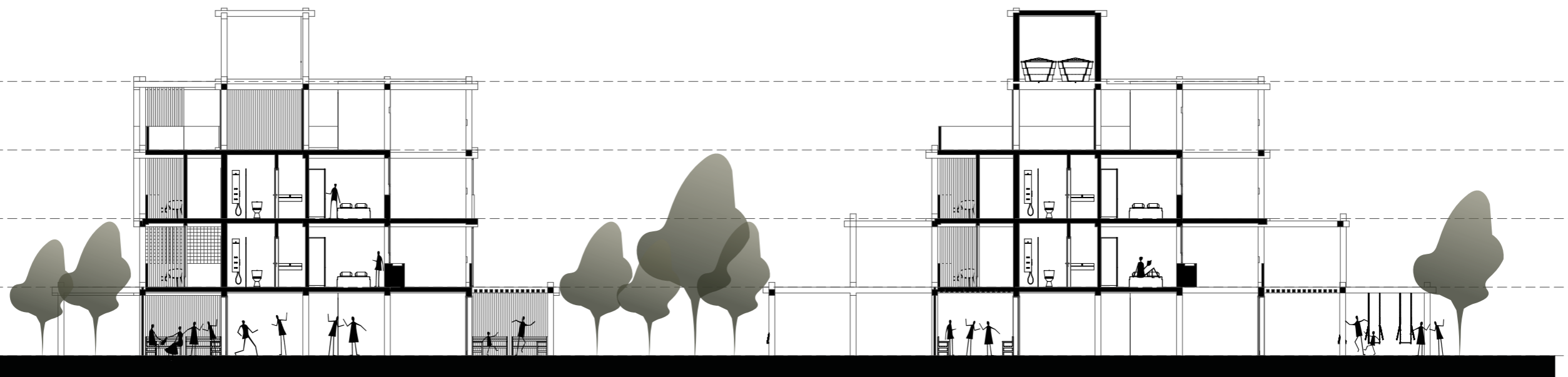
A disposição dos módulos propõe espaços livres para ocupações espontâneas, a fim de facilitar o intercâmbio cultural e intergeracional, e permitir espaços de descanso e de encontro ao longo do percurso.



PRAÇA ABERTA
ESPAÇO DE DESCONEXÃO



CORTE AA
1:200

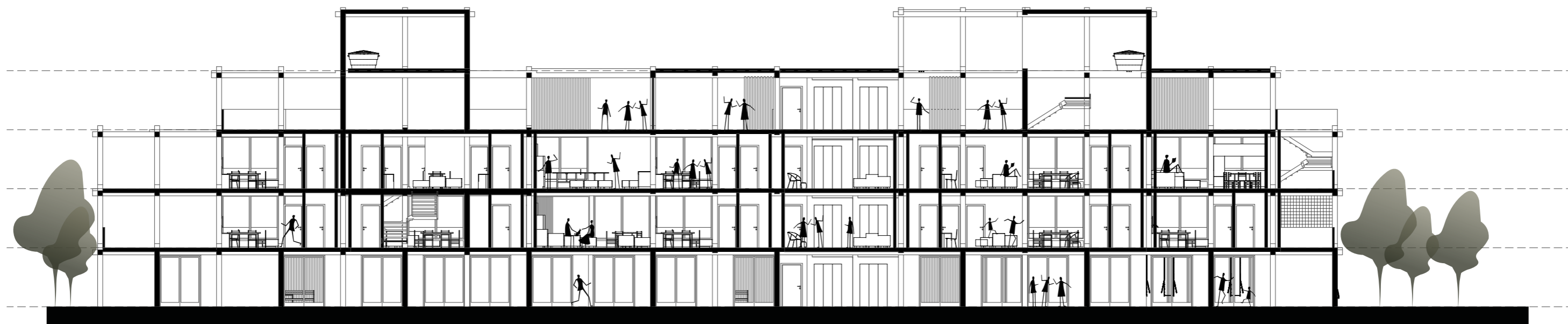


A grelha estrutural “de espera” localizada nas bordas têm por objetivo potencializar a socialização nesses espaços de fluxos, através de uma transição gradual entre o espaço público e privado, possibilitando ocupações espontâneas, instalações itinerantes, além de permitir a instalação de balanços suspensos e outros equipamentos que podem contribuir com o traçado urbano. Os corredores de acesso às habitações deixam de ser apenas espaços de passagem, e passam a ser uma extensão do espaço privado-público, permitindo momentos ociosos, de encontro, lazer, ou trabalho. A área livre que percorre os módulos possibilita atividades criativas que podem contribuir na construção de sentido ao lugar dado aos usuários, aproximando a comunidade local a um estilo de vida nômade.

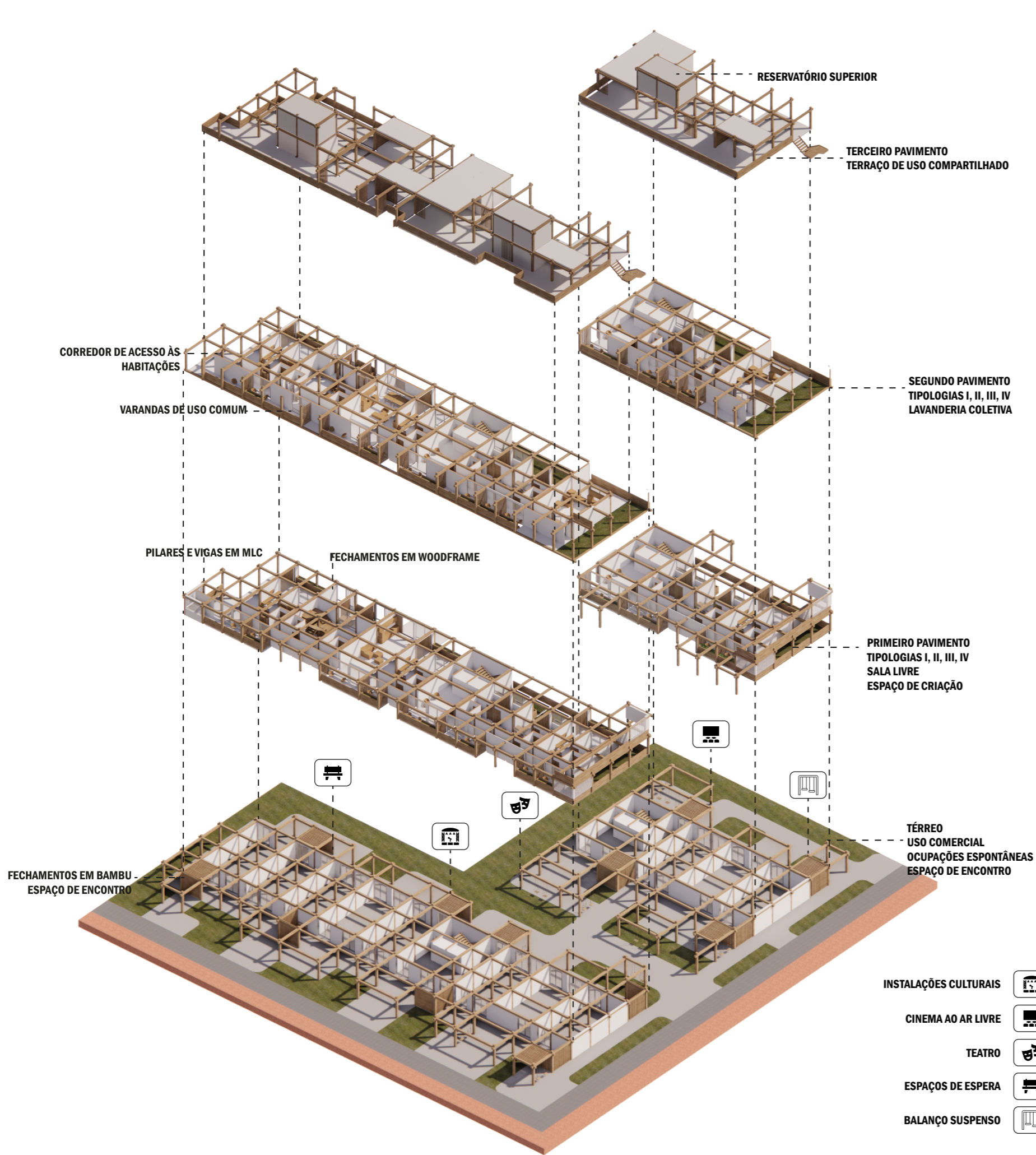
ELEVAÇÃO
FACE SUL
1:200



CORTE BB
1:200



Na área externa do pavimento térreo estão posicionados os módulos de encontro com áreas livres que permitem diferentes tipos de ocupações, como estações de trabalho ao ar livre. O espaço térreo destina-se ao uso comercial, e possibilita também a incorporação de laboratórios nômades itinerantes, podendo abrigar espaços de criação, como fablabs e espaços makers, buscando aproximar a comunidade local de um espaço de criação, além de possibilitar novas experiências para uma comunidade de estilo de vida nômade. Os espaços de uso comum estão posicionados ao longo do primeiro e segundo pavimento como uma extensão do espaço privado permitindo a realização de diferentes atividades, e atravessam o espaço de circulação transformando espaços de passagem em espaços de lazer, contemplação, ou estações de trabalho.







BIBLIOGRAFIA

ALVES, G.; PRATSCHKE, A. Punk rock, jogos e processos digitais de projeto: atitudes proativas e colaborativas para a arquitetura do século XXI. VIRUS, São Carlos, n. 10. [online] Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus10/?sec=6&item=1&lang=pt>>.

ALVES, Roosenberg Rodrigues. Família Patriarcal e Nuclear: Conceito, características e transformações. UCG, Goiânia, set. 2009.

ANDRADE, L.A.; MEDEIROS, M. Jogos Pervasivos e Zonas Bluetooth. Espaço, lugar e mediação em práticas comunicacionais contemporâneas. Culturas Midiáticas. João Pessoa: UFPB, 2013.

BARBOSA, Lara Leite. Design sem fronteiras: a relação entre o nomadismo e a sustentabilidade. 2008. 412 f. Tese (Doutorado) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

BENAVIDES, Lucía De Molina; Ramos, Elisa Valero. Habitar en la era digital. Modelos colaborativos y su respuesta en tiempos de crisis, 2020.

BUENO, Ayrton P.; REIS, Almir F.; SABOYA, Renato T. Sintaxe Catarina. Florianópolis, Editora UFSC, 2017.

CABRAL, Cláudia Piantá Costa. Uma fábula da técnica na cultura do estado do bem estar: Grupo Archigram, 1961-1974. Cadernos de Arquitetura e Urbanismo, Belo Horizonte, v. 11, n. 12, p. 247-263, dez 2004.

FARIA, Gustavo. Arquitetura e novas mídias: A relação entre sujeito, mídia móvel e vida urbana. Florianópolis, 2020. Dissertação (mestrado).

HARVEY, David. Cidades rebeldes: do direito à cidade à revolução urbana. Tradução Jeferson Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2014. 294 p

HELENE, Diana. "Eu quero sair daqui!": do isolamento doméstico a coletivização do cuidado. In: BORGES, Andrea; MARQUES, Leila. Coronavírus e as cidades no Brasil: reflexões durante a pandemia. Rio de Janeiro: Outras Letras, 2020.

MONTANER, Josep Maria; MUXÍ MARTINEZ, Zaida. Herramientas para habitar el presente. La vivienda del siglo XXI. 1a edición, Barcelona, UPC - Universitat Politècnica de Catalunya, 2011.

LEITE, Carlos. Cidades sustentáveis , cidades inteligentes: desenvolvimento sustentável num planeta urbano. PORTO ALEGRE: Bookman, 2012. 264 p.

MATOS, Renata S. F. "Nômades digitais": Perfis, motivações e viabilidade. FGV/EBAPE, Rio de Janeiro, 2016.

NUNES, Denise Vianna; Vieira, Larissa Tavares. Modos de habitar a cidade contemporânea: Moradia compartilhada e colaborativa, 2019.

OLIVEIRA FILHO, Davi Emanuel de; LIMA, Alexandre Bonetti. A “Profecia Cyberpunk”: da Tecnomodernidade Distópica ao Humano-Máquina do Século XXI. Psicologia: Ciência e Profissão, v. 42, p. 1-12, 2022.

RIBEIRO, Fabíola M. e SPITZ, Rejane. Archigram: Uma maneira analógica de se ver o digital. In: Sigradi: Teoria y proceso de diseno arquitectónico. p. 453 - 458.

ROSSI, Kassia. Preparação fundiária para o desenvolvimento do turismo em Canasvieiras (1950-1960). Curso de História, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2021.

SANTOS, Patrícia Matos dos. NÔMADES DIGITAIS: um estudo etnográfico sobre trabalho móvel contemporâneo e estilo de vida - Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2020.

SANTOS, L. dos, & Mazon, M. da S. (2017). A construção do mercado de tecnologias: alguns apontamentos sobre a participação do Estado a partir do polo tecnológico de Florianópolis. Século XXI: Revista De Ciências Sociais, 6(2), 125–156. <https://doi.org/10.5902/2236672526323>

SILVA, Beatriz Francalacci da. O Projeto Sapiens Parque: impactos socioeconômicos e ambientais em Florianópolis. Cadernos Metrópole, São Paulo, v. 13, n. 25, p. 163-184, jan. 2011.

ŽIŽEK, Slavoj. Pandemia: Covid-19 e a reinvenção do comunismo. São Paulo: Boitempo, 2020.