

# Lusíada



Repositório das Universidades Lusíada

**Universidades Lusíada**

Rocha, Ana Margarida Godinho, 1997-

## **Uma reflexão sobre arquitetura e sociedade**

<http://hdl.handle.net/11067/6910>

<https://doi.org/10.34628/0kc0-z629>

### **Metadados**

<b>Data de Publicação</b>	2023
<b>Tipo</b>	bookPart

Esta página foi gerada automaticamente em 2024-04-19T19:01:34Z com informação proveniente do Repositório

# UMA REFLEXÃO SOBRE ARQUITETURA E SOCIEDADE NA NOVA ERA DIGITAL

**Margarida Godinho Rocha**

DOI: <https://doi.org/10.34628/0kc0-z629>

**Resumo:** A nova era digital gerou transformações profundas na sociedade e no modo como o Homem se relaciona com os outros e com o espaço que o rodeia. O excesso de estímulos levou a uma desconexão com o mundo natural, anulando também o processo criativo e o seu imaginário o que, por sua vez, se pode traduzir numa banalização da arquitetura.

Assim, é essencial estimular a criatividade fazendo uso do diálogo entre a arquitetura e a antropologia do espaço na resolução dos desafios desta nova era.

**Palavras-chave:** Homem; Arquitetura; Cidade; Antropologia do Espaço; Imaginação.

**Abstract:** The new digital age has generated profound changes in society and in how man relates to others and to the space that surrounds him. The excess of stimuli led to a disconnection with the natural world, also annulling the creative process and the imaginary which can turn into a trivialization of architecture.

Thus, it is essential to stimulate creativity by making use of the dialogue between architecture and the anthropology of space when solving the challenges of this new era.

**Keywords:** Human; Architecture; Space anthropology; City; Imagination.

*“Einstein afirmava que a imaginação era mais importante do que o próprio conhecimento” (Seth, 2021, p.122).*

Vivemos sob um profundo oceano de estrelas e de mistérios, num mundo em constante metamorfose, repleto de estímulos que alimentam seres complexos com um inexplicável superpoder - a **Imaginação**, que lhes permite viajar no tempo e no espaço, projetando o futuro com base em imagens que constituem a sua mente através das suas próprias experiências perceptivas e da relação com o mundo. Este superpoder intrínseco à espécie humana oferece a extraordinária capacidade de imaginar e simular ficções coletivas, de criar representações sensíveis e de transformar o mundo natural em função das suas necessidades a partir do teletransporte de pensamentos e desejos do mundo das ideias para a realidade. Esta habilidade de simular o futuro através da criação de cenários mentais fez de nós mestres da terra assim como o nosso instinto de curiosidade que nos levou a descobrir o mundo.



**Ilustração 2** - Templo de Afaia VIII em Egina como suporte de uma narrativa imagética. (Margarida Godinho Rocha, 2023).

A capacidade de imaginar associada ao simples ato de caminhar sobre o território e de o observar, permitiu que o homem transformasse o mundo e o modo de o experienciar através da construção física e simbólica do espaço – a arquitetura, revelando desta forma, uma realidade oculta desconhecida, existente no caos natural, pela sensibilidade de saber ver lugares no vazio e de lhes atribuir significados. Sendo o homem uma espécie extremamente social foi possível produzir o cenário artificial mais complexo da história da humanidade, a cidade, palco das relações arquitetônicas e sociais que permitiu o florescer da humanidade.

O homem, desta forma, experiencia o mundo através da arquitetura, de ambientes e atmosferas imaginados e criados por arquitetos capazes de materializar as suas ideias por isso, a qualidade das nossas cidades, das nossas casas, dos nossos espaços sociais entre muitos outros, são o reflexo do imaginário desses mesmo arquitetos.

Hoje, num ambiente cada vez mais frenético e exigente em que vivemos, por consequência do acelerado desenvolvimento tecnológico, o Homem, encontra-se cada vez mais instável psicologicamente e desconectado com mundo real e natural. O seu tempo de concentração e atenção é cada vez menor por estar constantemente a flutuar num universo digital, que tem na palma das mãos e que constantemente o bombardeia com estímulos externos e ruídos que anulam o processo de imaginação e de curiosidade. A inconsciente banalização da arquitetura e da cidade surge, numa sociedade alienada que se “afoga” em informações e que por ignorância despreza e se perde em formas vazias, sem ideias, sem significados, sem valores. (*“Arquitectura sine idea vana architectura est”*).

O silêncio é fundamental para a reflexão, para consolidar ideias por oposição, o ruído que “não só ensurdece como também cala as perguntas que surgem da curiosidade perante a observação da realidade” (L’E-cuyer, 2017, p.106). As formas arquitetônicas devem traduzir ideias, mas para que tal seja possível é fundamental existir tempo de estudo, de análise, reflexão e de silêncio. A imaginação como a curiosidade parecem estar a desvanecer neste novo mundo da hiperestimulação onde a indústria do entretenimento ganha cada vez mais expressão.

Estamos perante uma nova realidade antropológica onde o espaço virtual se revela como uma atualização ao conceito de não-lugares de Marc Augé, no entanto num grau mais avançado.

*“No hay duda de que el espacio virtual constituye la más alta creación de la ambición humana, configurando un mundo laico totalmente fuera de las leyes de la naturaleza. Si Claude Lévy-Strauss había considerado la ciudad como la máxima creación del hombre, ahora podemos señalar al ciberespacio no sólo como la máxima creación de la inteligencia y la ciencia sino también de la imaginación y la ficción, de la capacidad del hombre para soñar y crear.” (Montaner,1998, p.49).*



**Ilustração 3** - Viajantes num não-lugar. (Margarida Godinho Rocha, 2021).

A ilustração 2 (viajantes no não-lugar) surge da tentativa de materializar, através da colagem, a ideia subjacente dos não-lugares através da matriz de pensamento de Marc Augé, onde o próprio vazio que nela se observa, pela ausência de cor e falta de elementos de referência espaciais, nos transmite uma sensação de ausência de sentido e de não identificação e relação com o espaço. Os cinco viajantes solitários representam a figura humana da sobremodernidade, deambulando num espaço de passagem suspenso no tempo onde estes não se relacionam nem articulam o passado com o presente. Na opinião de Marc Augé, os viajantes sentem-se livres dos “constrangimentos da relação com os outros e da identificação com o grupo” (Silvano, 2017, p.100) no não-lugar. Considera ainda o autor que “o espaço do viajante seria assim o arquétipo de não- lugar” (Augé, 2016, p. 76) na medida em que não é possível criar identidade ou relação, deixando sim espaço à solidão e semelhança<sup>1</sup>.

O homem, durante todo o seu processo evolutivo passou mais de 99% do tempo a viver em ambiente natural por isso, o seu corpo adaptou-se evidentemente à natureza, contudo, atualmente, está a romper radicalmente com essa relação e a transformar-se num ser cada vez mais artificial, desligado do mundo natural.

Voltar a mergulhar na natureza é essencial na perspetiva do antropólogo Yoshifumi Miyazaki porque a natureza estimula a criatividade, ou seja, revitaliza o nosso superpoder – a imaginação - e desperta a curiosidade. Considero, portanto, ser papel da arquitetura restabelecer essa ligação assim como repensar a arquitetura e a cidade através do diálogo interdisciplinar entre a antropologia do espaço, a sociologia urbana e a psicologia. O arquiteto tem a responsabilidade de compreender o modo como o homem se relaciona nos espaços que criou e entender as transformações sociais a que o mesmo está sujeito e que têm influência direta nesse modo de se relacionar com o espaço. Para tal, deve ter em conta conceitos antropológicos com vista à resolução dos desafios da nova era digital.

---

1 ROCHA, Ana Margarida Godinho (2021) - Masterplan para um fragmento humanizado de Algés: investigação teórico-prática. Lisboa, p. 59

## Referências arquitetônicas



## Referências bibliográficas

- AUGÉ, Marc (2016) – Não-Lugares – Introdução a uma antropologia da sobremodernidade. Lisboa. Livraria letra livre. ISBN: 9789898268143
- CARERI, Francesco (2018) – Walkscapes. O caminhar como prática estética. Barcelona. Editorial Gustavo Gili. ISBN: 9788565985161
- HUXLEY, Aldous (2013) – Admirável mundo novo. Lisboa. Antígona. ISBN: 9789726082422
- L'ECUYER, Catherine (2017) – Educar na curiosidade. Barcelona. Planeta. ISBN: 9789896578947
- MIYAZAKI, Yoshifumi (2018) – Shinrin Yoku. Porto. Albatroz. ISBN: 9789897390401