

DA INTERPRETAÇÃO DO PROJETO À REALIDADE VIRTUAL PARA A PRESERVAÇÃO DO DESIGN DE INTERIORES DOMÉSTICOS PORTUGUESES

Liliana Neves
Doutoranda

Universidade de Aveiro
liliananeves@ua.pt

Fátima Pombo
Orientadora

Universidade de Aveiro
fpombo@ua.pt

Pedro Beça
Coorientador

Universidade de Aveiro
pedrobeca@ua.pt

Palavras chave
Design Português
Património
Interiores domésticos
Interpretação
Realidade Virtual

Esta investigação pretende ampliar o conhecimento sobre o design português de interiores disponibilizando a sua informação através da Realidade Virtual. Os desafios atuais, quer de aprendizagem, quer de acesso à cultura, demonstram que a transposição de espaços históricos para espaços virtuais é uma mais-valia para a preservação da sua memória.

O recente contexto social revelou que a Era Digital é uma realidade e uma necessidade. Nos tempos contemporâneos os conteúdos digitais tornaram-se o meio para promover a cultura, nomeadamente o património (Comissão Europeia, 2020).

Este projeto de investigação pretende contribuir para o conhecimento do Design Português de Interiores, mas também para a criação de uma metodologia de design que permita transpor para o mundo digital espaços domésticos, potencializando a preservação da memória do passado. A metodologia de design foca-se na análise hermenêutica, através da interpretação da documentação textual, fotografias de época e desenhos técnicos de autor. Esta metodologia (Figura 1) organiza-se em 5 fases, que passam pela definição do projeto em estudo, recolha dos dados, análise e tratamento desses dados, criação do espaço 3D (Figura 2) e sua aplicação em Realidade Virtual (Neves & Pombo, 2022).

O estudo conta com a interpretação de 3 espaços domésticos de referência: Casa de Ofir (1957) de Fernando Távora; Casa em Matosinhos (1954) de

Álvaro Siza Vieira; e Casa no Porto (1943) de Viana de Lima. Estes projetos destacam-se pela sua importância na história, pela riqueza dos espaços e pensamentos inovadores e diferenciados dos seus autores. Assim, é possível demonstrar a metodologia aplicada a três circunstâncias particulares: a primeira representa uma casa que quase se perdeu em ruínas, a segunda uma casa que permanece em propriedade privada, e a terceira foi demolida em 1971.

Os espaços virtuais, no contexto desta investigação, como o caso do projeto experimental – Casa de Ofir (Figura 2 e 3) utilizam a Realidade Virtual, não imersiva, acessível online e utiliza o teclado e rato como forma de interação/navegação (Neves & Pombo, 2021). No decorrer desta investigação, em particular na avaliação com utilizadores finais, verificou-se que a utilização da Realidade Virtual como ferramenta de auxílio à aprendizagem sobre o Design de Interiores potencia a que os alunos estejam mais dispostos e interessados a aprender sobre o contexto temático, visto a tecnologia ser mais envolvente e cativante (Neves, Beça & Pombo, 2020).

Referências:

Neves, L., & Pombo, F. (no prelo 2022). Design Methodology: from the interpretation of Portuguese interior design projects through Virtual Reality. In D. Raposo, J. Neves, & J. Silva (Eds.), Perspective on Design: Research, Education and Practice II. Switzerland: Springer Series in Design and Innovation. (DOI 10.1007/978-3-030-79879-6)

Neves, L., & Pombo, F. (2021). Virtual Reality for Interior Design History. The Ofir House as experimental project. In D. Raposo, J. Neves, J. Silva, L. Correia Castilho & R. Dias (Eds) Advances in Design, Music and Arts. Switzerland: Springer Series in Design and Innovation, pp. 461-471. (DOI 10.1007/978-3-030-55700-3)

Neves, L., Beça, P., & Pombo, F. (2020). Virtual Reality and Interior Design History: Learning about three interior spaces by Frank Lloyd Wright. In Duarte, E., & Rosa, C. (Ed.), Senses & Sensibility'19: Lost in (G)localization. Proceedings of the UNIDCOM 10th International Conference. Lisbon: EDIÇÕES IADE, Universidade Europeia, pp.56-67. ISBN 9789727895854

Comissão Europeia (2020, 27 de maio). Cultural Heritage @home. Shaping Europe's Digital Future. <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/cultural-heritage-home>

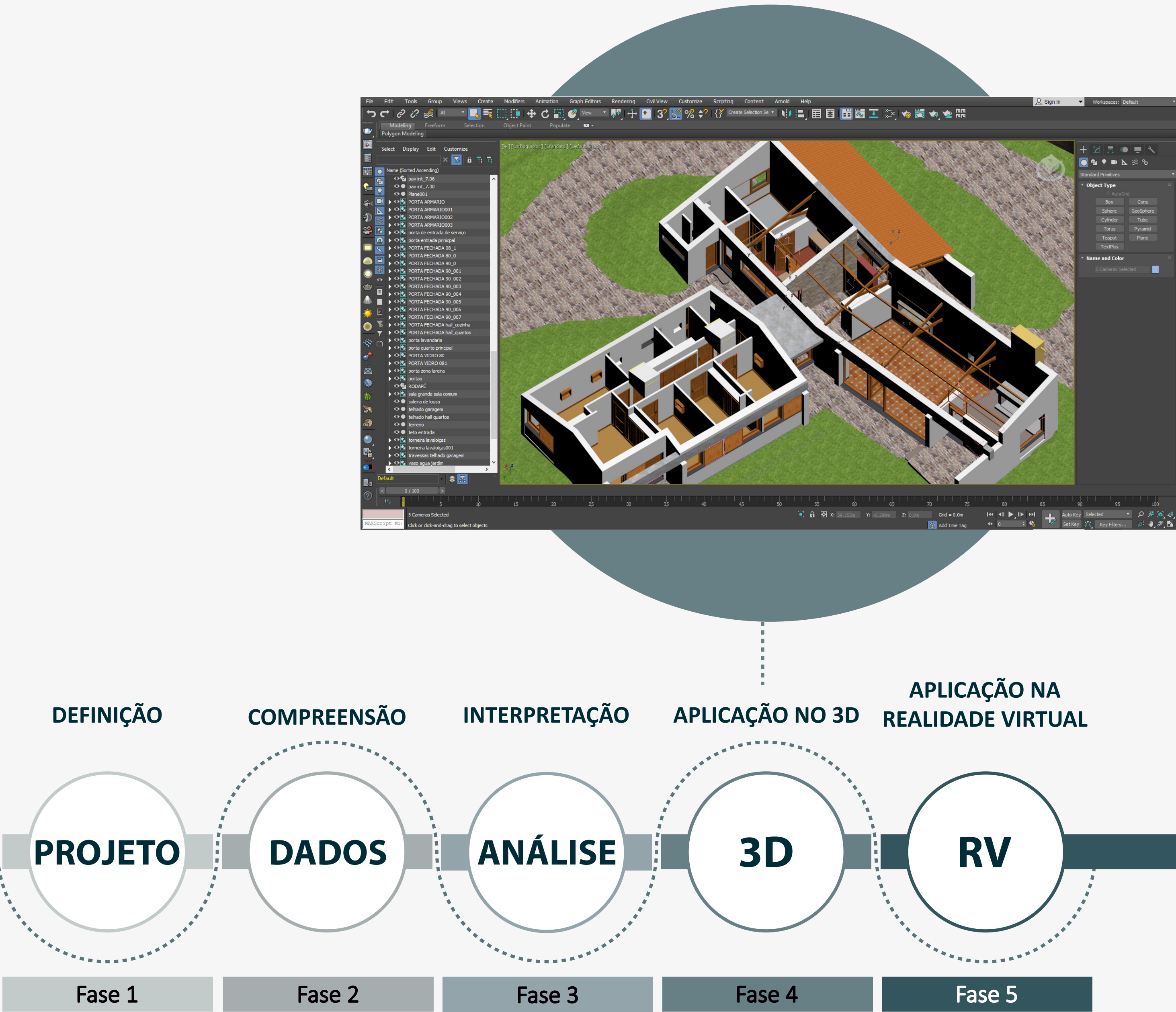


Figure 1
Infografia da metodologia.
Fonte: Liliana Neves

Figure 2
Espaço 3D
Modelação da estrutura - Casa de Ofir.
Fonte: Liliana Neves



Figure 3
Espaço Virtual
Sala - Casa de Ofir.
Fonte: Liliana Neves