5 Imagem Urbana Contemporânea: entre a Arquitetura e o Design

A partir das teorias e exemplos descritos e analisados nos capítulos anteriores, neste capítulo queremos mostrar o quanto o *design* pode oferecer como fonte de saberes para a arquitetura contemporânea, e como a arquitetura poderia dele apropriar-se.

Existem poucos estudos que façam a relação entre as duas disciplinas, apesar de existirem muitos profissionais que atuam livremente em ambos os campos e muitas pesquisas e publicações que os tratem indiferentemente, como parte de uma única área. Muitos teóricos, como Hal Foster, Anthony Vidler e os editores da revista October, por exemplo, procuram considerar estas disciplinas e também a arte como um só objeto de estudo, dentro de um pensamento unificado baseado na cultura. Para discernir diferenças e semelhanças entre design e arquitetura teremos o amparo de uma dissertação realizada precisamente na intenção de buscar pontos comuns entre ambos. Bezerra (2004) por meio de pesquisa bibliográfica, entrevistas com profissionais e observações ao acompanhar o decorrer de disciplinas de projeto, buscou ações comuns ao ensino e à pratica de arquitetura e de design na intenção de determinar eventuais colaborações mútuas. Deste estudo utilizaremos principalmente os pontos de divergência colocados por ele entre o design e a noção tradicional de arquitetura, uma vez que ele trabalha sempre dentro de uma visão tradicional da arquitetura e do design. Aquilo que diferencia, para o senso comum, para profissionais e acadêmicos das escolas tradicionais, uma disciplina da outra será nosso ponto de partida para indicar justamente como alguns destes pontos agora são de convergência.

Bezerra parte de certos pressupostos gerais comuns às duas áreas, como seus processos essenciais de projeto, planejamento e a meta de conceber um objeto. Ele relata que em um exercício de formulação de uma proposta para um curso único

de *design* e arquitetura, ao se tentar estabelecer os objetos a serem abordados nas duas áreas, houve uma dificuldade de definir os limites quais objetos que seriam próprios de cada uma. 114

Como descreve o autor, sempre existiram pontos de interseção, principalmente com relação à escala e ao detalhamento, já que a arquitetura muitas vezes é composta de partes menores das quais o desenho pode ser elaborado por qualquer dos profissionais – ele cita o detalhamento das esquadrias como exemplo. Outro ponto de interseção é a constante transição dos profissionais, arquitetos que desenham objetos a serem industrializados e designers que projetam edifícios. Com a crescente presença da industrialização na produção de elementos arquitetônicos poderíamos acrescentar que o movimento em direção à racionalização das obras tende a aumentar essa transição, incorporar maior projetação de objetos a serem produzidos em série.

Utilizaremos a definição esquemática traçada por Bezerra com as principais diferenças e semelhanças entre arquitetura e *design*, englobando a interdisciplinaridade, o desenvolvimento de estruturas compostas e a interação com usuário como processos similares para as duas áreas e a escala (dimensões), tipos de observações de uso, produção única ou em série, (i)mobilidade e tempo de uso como as categorias responsáveis pela distinção de ambos.

ARQUITETURA	
Interdisciplinaridade	
Desenvolvimento de estruturas compostas	
Interação com o usuário	
Objetos que envolvem a pessoa	
Observações de uso após a construção	
Menos repetição, objetos únicos	
Geralmente imóveis	
Maior tempo de uso	

¹¹⁴ BEZERRA, 2004, p. 28.

As cinco últimas categorias – as que representam as diferenças entre as áreas – serão as bases através das quais discutiremos onde essas diferenças persistem e onde elas estão em fase de superação na arquitetura contemporânea. Todas são passíveis de questionamento dentro dos novos paradigmas, mas ao considerar especificamente as posturas que definimos e as obras que elegemos para ilustrá-las, salientaremos as categorias que mais profundamente se relacionam aos conceitos que foram evidenciados por nossa pesquisa, que são as três últimas.

As principais categorias arquitetônicas afetadas pelos novos paradigmas são aquelas relacionadas à *mobilidade* e ao *tempo de duração*, que durante todo o texto nos referimos como instabilidade e permanência, a primeira presente em todos os projetos e a segunda sendo destituída de sua importância. São os novos parâmetros de mobilidade e tempo de duração que constituem estratégias de destituir a arquitetura de sua *firmitas* vitruviana como defende Sola-Morales. São eles que tornarão a arquitetura fragmentária e sem forma, como na descrição de Moneo. Com o apoio teórico destes dois autores definimos que esta nova arquitetura encontra-se sempre em um estado de transição, entre duas situações distintas, sem pertencer completamente a uma ou à outra. Também em situação indefinida vemos os projetos por nós analisados nesta pesquisa, no caso, entre estas duas disciplinas, a da arquitetura e do *design*, ainda que estas nunca tenham sido situações contraditórias como as anteriores.

5.1. Escala e Mobilidade

O *Junkspace* é a postura que mais se desfaz das noções de escala ao unificar desde pequenos objetos de *design* até enormes edificações em uma percepção contínua de fragmentos. Os elementos de ocupação provisória, como visto, juntam-se àquilo que é permanente, àquilo que apenas parece permanente e àquilo que parece provisório para formar um amálgama heterogêneo carente de hierarquia e de relevo, de diferenciação formal relevante. Objetos de menor escala, mobiliário e instalações desmontáveis, dentre outros, que não são tradicionalmente considerados parte da arquitetura e sim acessórios externos a ela,

para os arquitetos que descrevemos aqui são cruciais e portadores da identidade geral (de maior ou menor interpretação) tencionada pelo projetista. Os acessórios descartáveis, efêmeros, fazem agora parte da arquitetura como nunca antes. Perdese a hierarquia de valor em termos do que deve ser apreciado e destacado na construção. Se a arquitetura não é mais o continente estável que abriga objetos flexíveis (estes representando o *design*), mas estas duas definições interpenetramse cada vez mais, há muito o que reavaliar dentro da escala e da mobilidade. As distinções entre uma e outra escala desfazem-se na percepção de um contínuo que não difere superfícies de volumes, uma vez que ambos revelam uma mesma imagem fragmentada, que se integra em uma percepção única. Nesse sentido, as dimensões são determinadas pela função ou finalidade (funcional ou não) dos objetos, sem que isso implique em uma real diferenciação entre arquitetura e *design*.



Figura 57 – Midiateca de Sendai (Toyo Ito), junkspace

Este fenômeno torna mais propício o acontecimento, como foi mostrado algumas vezes, de os mesmos princípios de concepção, os mesmos conceitos referentes às categorias que delineamos serem utilizados na construção tanto de obras arquitetônicas quanto instalações de arte eletrônica, *design* e objetos

industriais. O escritório Nox desfaz em objetos móveis, imagens instáveis e aparência descartável tanto o pavilhão H_2O Expo quanto o interior dos escritórios $V2_Lab$, ambos de durabilidade indefinida, podendo permanecer inalterados por longos anos ou transformados e desmontados rapidamente.

Como visto no Virtual de Baixa Resolução, as noções de escala também sofrem indistinções com a comunicação instantânea, que acarreta a "amputação dos volumes temporais e espaciais", fazendo com que a percepção das distâncias seja afetada, e planos próximos ou distantes superpõem-se, volumes e formas parecem situar-se em um único plano, o da superfície imediata. Trata-se de uma indiferenciação de certa forma mental, por vezes subjetiva, e que também depende de quais objetos está-se referindo, mas o conceito de Baixa Resolução, se utilizado tanto nos objetos arquitetônicos quanto nos de *design*, poderá causar esta indiferenciação.

Segundo Bezerra, pode-se diferenciar arquitetura de *design* considerando este último como aquilo que é menor que o observador ou usuário, e a primeira como aquilo que o envolve. Entretanto, alguns objetos de *design* não podem enquadrar-se neste tipo de diferenciação, tal como veículos, a exemplo de carros, jatos e iates e certas peças de mobiliário urbano, como os abrigos de pontos de ônibus e quiosques.

Instalações feitas com materiais leves são freqüentemente projetadas por designers por não serem consideradas propriamente edifícios (possuem caráter efêmero) e estes profissionais costumam ter maior conhecimento de materiais novos mais apropriados à utilização destes abrigos. Enfatizamos que a possibilidade de montagem e desmontagem, mesmo de reciclagem, que sugerem estas instalações também constituem objetos de maior aptidão dos designers, cuja formação abrange este tipo de conhecimento, alheio à arquitetura, que tradicionalmente apresenta grandes restrições aos objetos móveis e desmontáveis. Especificamente em instalações e abrigos menores está a interseção do trabalho de arquitetos e designers, mas defendemos que tal acontece porque estas estruturas geralmente estão associadas à indeterminação da permanência, mais do que propriamente ao tamanho. Instalações bastante grandes podem ser projetadas por

designers, se for prevista sua curta duração, o que nos leva a considerar a permanência como definidora das atribuições específicas dos arquitetos, já que em suas atribuições sempre se previu o caráter de máxima duração para as edificações e sua formação é voltada para esta necessidade.

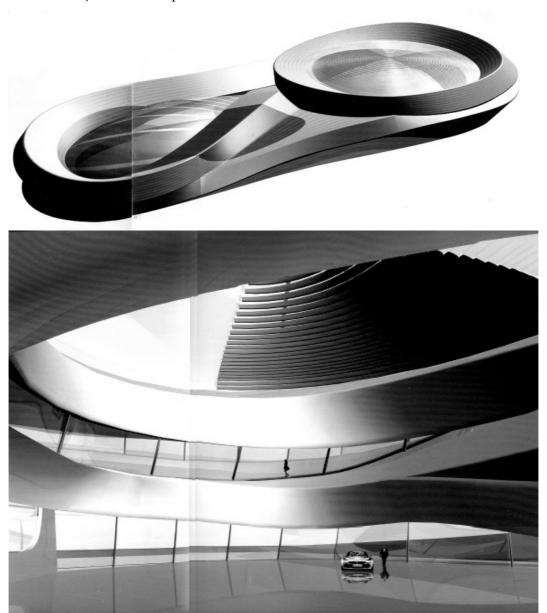


Figura 58 – BMW Event and Delivery Center (Asymptote), blobject

Os *blobjects* apresentam uma morfologia que nasceu na área do *design* de produto, e apenas posteriormente foi incorporada pela arquitetura, por isso mesmo essa arquitetura, com uma proposta totalmente diversa do *junkspace*, tem seus limites bem definidos e em geral cria edificações como objetos isolados.



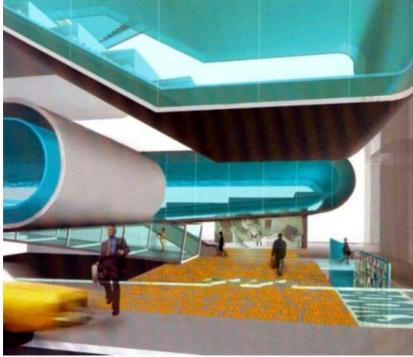


Figura 59 – Eyebeam Institute (Diller + Scofidio)

Por terem no desenho da superfície sua principal característica visual, os *blobjects* tendem a definir objetos bem delineados que atestam sua perfeição geométrica – a idealização matemática relatada por Quéau¹¹⁵ – que, ao ser transposta para a arquitetura, gera também objetos que não se mimetizam com o entorno ou com o terreno no qual se encontram implantados, mas definem-se

¹¹⁵ Ver capítulo 2 desta dissertação.

escultoricamente como entidades únicas. Os *blobjects* arquitetônicos assumem, assim, a crise da profundidade e a ausência de enfoque sobre a transparência literal. A diferenciação clara entre dentro e fora é constantemente desafiada pela plástica *blob* através da linha contínua que aparenta uma lógica familiar que é distorcida em sua geometria, como acontece com a tira de Moebius.

Os *blobjects* receberam essa denominação por obra de um *designer* contemporâneo, Karim Rashid, que atualmente se dedica à escala maior da arquitetura, fazendo projetos de edifícios e de interiores. Rashid foi o responsável pelo projeto de mobiliário e ambientação de parte da Midiateca de Sendai, escolhido pelo próprio Ito, autor do projeto arquitetônico. Com inspiração confessa na era digital, Rashid e seus *blobjects* – que, como visto no capítulo Fusão Digital, se estendem como tendência para muitos arquitetos contemporâneos – demonstram como uma mesma postura pode ser utilizada para a melhor compreensão da arquitetura e do *design*, estudados conjuntamente ou em separado. Também para o *design* de produto é de grande importância compreender as modificações introduzidas pela projetação através do digital, da mesma forma que a ênfase na superfície que é crucial para o entendimento da nova arquitetura se faz importante para a análise do momento por que passa o *design*.

O Studio Asymptote também cria edificações e objetos com a mesma estética e a mesma intenção. Todo o seu projeto, seja de mobiliário, instalações ou edificações, poderiam ser descritos como Fusão Digital, por sua intenção clara de emprestar aos objetos reais uma aparência digitalizada, matematicamente perfeita e complexa, e tecnologicamente melhorada. O módulo de escritório Knoll A3 traça para eles o trajeto inverso ao de Rashid uma vez que é criado a partir de uma visão arquitetônica para interferir no projeto de mobiliário. Esta estação de trabalho apresenta as mesmas características *blob* das obras do escritório e as mesmas estratégias de criação de sedução e desmaterialização, como a tela translúcida, os materiais leves e desmontáveis, as formas curvas, a flexibilidade de montagem e tentativa de sedução a partir de uma imagem que remete a clichês publicitários, como veremos adiante. Composto de estrutura de aço, painéis em MDF e peças em plástico injetado, o módulo faz referência a equipamentos

esportivos que costumam representar, em anúncios publicitários, contrapartidas de conforto e segurança à rotina enfadonha e pouco saudável dos espaços de trabalho. A linguagem visual do Knoll A3 foi inspirada pelas formas e materiais de equipamentos esportivos de acampamento e ciclismo, por exemplo, para que o móvel produzisse associações imagéticas com este tipo de atividades.





Figura 60 - Ai Mobilcom (Karim Rashid), blobject



Figura 61 – Hotel Seramis (Karim Rashid), blobject





Figura 62 – Mobiliário da Midiateca de Sendai (Karim Rashid)







Figura 63 – Knoll A3 (Asymptote)

A mobilidade aparece, fisicamente e em imagem, também no já visto Fluxspace 1.0, com as projeções em movimento dando caráter instável a uma superfície estável e a possibilidade de constante remontagem da obra. Uma instalação entre escala do objeto e da arquitetura, segundo descrição dos próprios autores, o Fluxspace 1.0 é feito não só de seus componentes físicos, mas também de imagens digitais que precisaram ser criadas e manipuladas pelos arquitetos, já que elas provêm do desenho original da forma física e deveriam sobrepor-se a esta como um duplo imaterial. Projetar esta instalação não se limitou, portanto, à criação de suas formas, mas também à criação de imagens virtuais que em algum momento fizeram parte do processo de concepção e posteriormente tornaram-se independentes modificando a percepção que se tem do objeto construído. Isso significa manter um processo duplo de projetação, para um objeto concreto e para um conjunto de imagens em movimento em constante mudança, o que difere do objetivo tradicional da arquitetura de ter por resultado sempre um objeto estático final. Sem forma final definida, o duplo virtual exige como resultado a continuação do processo, a representação da manipulação das imagens efetuada durante a projetação. Gerar este resultado em movimento e mudança não é ainda presente na formação dos arquitetos, mas já faz parte da formação de designers que percebem o movimento e a animação como parte integrante do projeto e de sua formação. É a mesma idéia que existe nas criações de Novak, em seus mundos interativos e puramente virtuais, mas que não são plenamente aceitos pela comunidade acadêmica de arquitetura.

Minha formação em ciência da computação deu-me meios de ultrapassar a primeira limitação ao escrever meus próprios programas, e minha associação ao *design* industrial deu-me acesso a programas que os arquitetos desconheciam. (NOVAK, 1999b)

O mesmo pode ser dito do H_2O Expo do Nox, um híbrido de percurso e interatividade que existe como espaço percorrível e como dispositivos acionados pela ação dos usuários. Não se trata, em absoluto, de uma composição de formas ou de jogos de volume, como na arquitetura tradicional, mas de uma máquina cuja percepção modifica-se de acordo com a passagem e comportamento do observador/ator. Como descreve Spuybroek, principal arquiteto do Nox, este pavilhão não contém uma exposição, mas a exposição faz parte do abrigo permanente. A edificação abriga um acontecimento múltiplo que é a própria edificação. O projeto desta arquitetura implica a aceitação de que sua apreciação depende não só de seus componentes construídos, considerados arquitetônicos, mas também dos dispositivos de controle da água e das imagens que simulam água virtual, imagens digitais eletronicamente acionadas que se comportam como água. É uma máquina que, ao modificar-se constantemente, impede a permanência física e visual.

Elaborar o projeto desta instalação exige prever e imaginar suas mudanças, sua interações com os usuários e as múltiplas imagens das quais ela será feita, o que também não é comportado pelas atribuições comuns de arquitetos, que estão aptos a gerar uma edificação de imagem única e imutável, um objeto imóvel. *Designers* de produto, acostumados a objetos que adquirem diversas configurações – como os objetos multiuso nos quais é preciso mudar a forma e deslocar peças para que exerçam melhor sua função – têm esta aptidão melhor desenvolvida devido à sua formação.

Também o *Blur Building* é uma máquina onde sequer há a dicotomia matéria/espaço, tratando-se apenas de um esqueleto estrutural de aço, um pequeno pedaço de piso e o envoltório de vapor. Compreender e prever o funcionamento desta máquina é algo diverso de projetar volumes e dar profundidade à forma.



Figura 64 – Blur Building (Diller + Scofidio)

O *junkspace* destitui a construção permanente, a edificação estável, da responsabilidade completa pela imagem da arquitetura, como sempre aconteceu até agora. Esta nova postura reconhece a importância do mobiliário e dos equipamentos acessórios, das instalações técnicas, como partes constituintes de sua percepção como um todo e a projetação de seus espaços não é suficiente se não puder prever a acomodação de equipamentos efêmeros. Os elementos móveis e transitórios, em particular o mobiliário e a comunicação visual adquirem tanta importância quanto o que tradicionalmente consideramos arquitetura — que, segundo apurou Bezerra, é o imóvel e permanente. O *junkspace* caracteriza-se pela mutação constante e pela ausência de hierarquia entre seus componentes, hierarquia que se configura principalmente pelas diferenciações de desenho e escala.

5.2. Consumo e Durabilidade

Uma edificação que busca o sentido do maleável, móvel e mutável não pode ficar presa aos materiais tradicionais da arquitetura, ao concreto, ao vidro, ao aço e à pedra. Estes materiais, por sua própria natureza, são mais adequados a dar forma à *firmitas* e com dificuldade ajudam na criação de uma arquitetura dinâmica e instável. Trabalhar com mudança e efemeridade impele os arquitetos a estarem cientes e compreenderem o funcionamento, as possibilidades e as limitações de materiais novos e antigos tradicionalmente associados a objetos menores e de menor durabilidade. Com a permanência e a imutabilidade não sendo mais paradigmáticas da arquitetura, materiais como diversos tipos de plásticos, e vedações pouco duráveis e instáveis, como lonas e tecidos, podem passar a fazer parte do repertório da arquitetura, o que exige dos arquitetos conhecimentos que até então foram principalmente do alcance dos *designers* de produto. Muitos projetos do Studio Asymptote e do Nox exigiram a investigação de materiais e processos raramente ou nunca utilizados na arquitetura tradicional, mas que já faziam parte das opções comuns dos *designers*.

A *D-Tower* (2004), do escritório Nox, apenas pôde ser construída com epóxi e fibra de vidro e moldada tendo isopor como base para a fôrma. Para que suas formas pudessem ser materializadas no real com grande proximidade dos *blobs* digitais, exigiram materiais não usados em arquitetura (como o epóxi) e também processo de construção de moldes geralmente utilizados na produção em massa de produtos industrializados. Em obras anteriores, como o próprio H_2O Expo, as formas blob do Nox não foram satisfatoriamente concretizadas, pelas limitações da estrutura de aço cuja fabricação não comportava dupla curvatura e recebeu cobertura de fina lona metálica sem dar à superfície a suavidade contínua das curvas matemáticas. Da mesma maneira o bloco de banheiros Blowout (1997), pertencentes à mesma exposição do H_2O Expo, e projetado pelo Nox, é outra tentativa de materializar as curvas utilizando concreto jateado sobre uma película de aço, criando uma superfície rugosa e irregular que em muito pouco remete à sua projetação digital. A obra construída do Nox que melhor responde pela

imagem virtualizada de sua projetação digital é a *D-Tower*, justamente por seu material plástico e suave.

A durabilidade não só dos materiais mas do próprio objeto, outro conceito tradicionalmente utilizado para distinguir arquitetura e *design*, está hoje mais relacionada com o sistema de consumo do que com limitações reais de vida útil. Ainda que a tecnologia permita que objetos perdurem por longo tempo, a lógica de descartabilidade do mercado define uma curta duração para muitos objetos, principalmente para aqueles cuja sedução do novo e das tendências da moda incitam uma grande rapidez de substituição. Se a arquitetura se manteve sempre distante desta lógica, procurando maneiras de aumentar cada vez mais sua permanência, em tempos recentes surgem tendências que aspiram aderir ao sistema de consumo, como visto durante toda a pesquisa e mais especificamente na sub-categoria das Embalagens Perecíveis.

Edificações cujo tempo de uso não seja necessariamente longo desviando noções comuns de arquitetura tem sido uma busca do arquiteto Toyo Ito há muito tempo. Em 1980 seu escritório desenvolveu um projeto que abarcava a industrialização da construção e também sua individualização (ou customização) através da intervenção do cliente no estágio final da obra. Este sistema construtivo chamado *Dom-ino* consistia em uma casa semi-construída passível de mudar de expressão a partir de seus habitantes, uma vez que, após erguida a estrutura em aço e a instalação dos painéis de concreto, todas as características seguiriam as indicações dos futuros habitantes. A intenção de Ito era conhecer a idéia que tinham os habitantes – em particular das donas de casa japonesas, que permaneciam encerradas em seus lares por longos períodos de tempo – sobre como deveria ser uma habitação e de que maneira desejavam viver em meio ao grande avanço do consumismo daquela época. 116

¹¹⁶ ITO, 2000, pp. 30-34.



Figura 65 – D-Tower (Nox)





Figura 66 – H₂O Expo (Nox) – blobject imperfeito

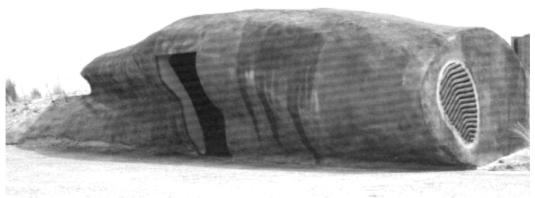


Figura 67 – Blowout (Nox), blobject imperfeito

Posteriormente Ito desenvolveu seu conceito de vida em uma cidade simulada, uma vida na qual todos os atos das pessoas são regidos pelo consumo de bens e serviços sempre em uma esfera pública na qual este consumo remete a sensações "reais". Nessa simulação "nossos corpos flutuam em meio a uma quantidade enorme de videoimagens e ruído." Em uma comparação com o ideal de vida urbana nos anos 1950, Ito descreve que anteriormente, no que ele chama

¹¹⁷ Ibid., p. 99.

de era da eletricidade, o desejo de moradia estava associado a casas bastante iluminadas, com cobertura plana de laje, o interior forrado de eletrodomésticos e um automóvel Volkswagen ou Citroën 2CV na garagem, conformando a chamada *modern living*, ou vida moderna. A imagem de vida ideal na era dos computadores, segundo o autor, precisa ser compatível com os outros desejos que existem hoje, estes que são representados pelos objetos de consumo atuais.

Assim como o Volkswagen e o Citroën tinham desenhos que aludiam à função na qual se substituía o mecanismo pela forma, os carros japoneses de hoje em dia, com seus diversos cérebros eletrônicos, estão recobertos por desenhos superficiais e sumamente harmoniosos que não aludem, em absoluto, à tecnologia que contêm. Os carros atuais estão conformados apenas como uma imagem que não tem quase nada que ver com o mecanismo. O mesmo poder-se-ia dizer quanto ao conceito de *design* dos diversos eletrodomésticos.

Se o *design* dos carros e o *design* industrial se amoldam às necessidades dos consumidores, ou seja, ao estilo moderno conforme a moda, o caso da habitação coincide de forma muito superficial, mas seu desenho propriamente dito se orienta decididamente em direção ao conservadorismo. (ITO, 2000, pp. 104-105)

Dentro deste pensamento, Ito propunha criar uma arquitetura que poderia ser uma entidade duradoura e permanente, mas que possuísse uma imagem fictícia e provisional, uma imagem que se relacionaria com as imagens mutantes das metrópoles. Após a construção da Midiateca de Sendai, como visto, Ito desprendeu-se de sua missão de emprestar à arquitetura uma imagem fictícia e ateve-se à materialização de um espaço que melhor contivesse e que pudesse ser superposto à realidade das redes digitais invisíveis.

Foi a partir da década de 1980 que comecei a discutir a idéia de arquitetura efêmera. Nos últimos anos tenho buscado incessantemente uma arquitetura realmente temporária [...] Não estas exposições-relâmpago que são desfeitas depois de apenas alguns meses, mas, sim, em construções que são "transitórias em espírito". Em outras palavras, ao invés de edificios "feitos para durar", o que há de tão mal em que sejam feitos para serem derrubados? É um modo diferente de pensar em arquitetura. Essa idéia de legar os edificios para os nossos netos nós começamos a pensar há mil anos, e ela ainda turva a nossa percepção geral de arquitetura. Mas isso torna as pessoas prisioneiras, força-as a viver nestes edificios, não é? E se, a despeito do que pensamos, estes edificios efetivamente mudassem em cinco anos, não seria isto libertador?

(ITO, 2005, p. 53)

Ito reconhece a necessidade cultural de se produzir arquitetura que possa ser descartada, que possamos substituí-la ou modificá-la rapidamente, o que significa dar às edificações a característica efêmera e descartável dos objetos que há algum tempo já não são feitos para durar. Já existe na indústria a aceitação de produtos que têm seu "prazo de validade" determinado, o que somente agora, para pouquíssimos arquitetos, comeca a ser pensado. Esta é uma atitude que dá às construções status análogo ao dos bens consumíveis e descartáveis, bens que representam uma cultura instável, identidades flutuantes, desejos constantemente substituídos, como aqueles produzidos pela moda. Esta arquitetura apresenta-se como o cenário temporário onde os habitantes possam vestir-se com suas camuflagens urbanas. É uma arquitetura transitória como são transitórias as tendências de estilo e portanto precisa ser substituída seguindo a mesma lógica do mercado. Esta arquitetura despe-se de sua aura de arte e de função eternas, de sua verdade estética - que pretendia alcançar uma beleza inegável capaz de atravessar qualquer época e de satisfação da pura necessidade, onde o excesso e o supérfluo não teriam lugar. Mas essa nova arquitetura, diferentemente, esbalda-se na sedução criada pela abundância, superficialidade e pela transitoriedade.

Na arquitetura como Embalagem Perecível a importância da imagem da superfície que porta informações e significados múltiplos é bastante clara. Koolhaas e o OMA atingiram seu objetivo de criar "um espírito temporário" ao *Grand Palais* de Lille por meio de materiais pouco comuns à arquitetura que pretende ser permanente, como os revestimentos corrugados em poliéster sobre as paredes externas e as esbeltas estruturas metálicas sem acabamento. A loja Prada revela-se também um laboratório de novos materiais, a grande maioria deles desconhecida dos arquitetos, como o gel plástico transparente que reveste os bancos, utilizados até então em assentos de bicicletas e palmilhas de sapatos, além dos dispositivos que tornam a loja parcialmente móvel, como as gaiolas-vitrines que deslizam ao longo do teto, o palco embutido na rampa principal e as prateleiras que são também paredes deslocáveis capazes de criar diferentes configurações espaciais aumentando ou diminuindo a quantidade de ambientes por elas separados.

A sub-postura das Embalagens Perecíveis assume-se mais como revestimento do que como essência, e a alusão a imagens rapidamente substituídas é evidente, ainda que a substituição não aconteça propriamente, mas seja uma ilusão causada pelos materiais, pelo tratamento a eles dado e pela disposição caótica e desconexa de suas partes. Por causa de sua aparência de rápida montagem e desmonte, as Embalagens são a representação da mudança rápida e da sedução do efêmero e da superfície, da imagem que transcende a mera função.

5.3. Imagem e Superficialidade

A arquitetura é o jogo sábio, correto e magnífico dos volumes reunidos sob a luz. Nossos olhos são feitos para ver formas sob a luz; as sombras e os claros revelam as formas; os cubos, os cones, as esferas, os cilindros ou as pirâmides são as grandes formas primárias que a luz revela bem. Suas imagens são nítidas e tangíveis, sem ambigüidades. É por isso que são belas formas, as mais belas formas. Todo mundo está de acordo com isso, a criança, o selvagem e o metafísico. É a própria condição das artes plásticas.

(LE CORBUSIER, 2004, p. 13)

Este manifesto de Le Corbusier definiu muito da arquitetura do Movimento Moderno, mas hoje se revela incapaz de abranger a nova visão de arquitetura que descrevemos. Assim como acreditamos que esta nova arquitetura não mais se insere completamente no âmbito das artes plásticas, a não ser, talvez, naquelas que já puderam aumentar sua esfera e incluir a arte *pop* e o consumo das massas em sua produção. É a esta visão tradicional da arquitetura, principalmente em termos de imagem, que se opõe a arquitetura do digital. A citação de Le Corbusier é uma explicação de embasamento essencialmente científico, como era a orientação da arquitetura modernista, e que não reconhecia distinção entre imagem e forma, entre superfície e volume. Não havia então para a arquitetura a possibilidade da imagem independente de seu substrato, a imagem-objeto, assim como não havia lugar para a ambigüidade que caracteriza fundamentalmente a arquitetura atual baseada no digital. A estética estava condicionada à hierarquia e à composição e pautada pela definição clara, sem ambigüidades, como mostra a apologia corbusiana da geometria euclidiana dos volumes simples.

A retirada da ênfase no espaço é uma das primeiras características que aproximam a nova arquitetura do design. A partir do momento em que a

superfície precisa ser pensada em sua materialidade, textura e visibilidade, não é mais o jogo de volumes sob a luz que define as principais características da arquitetura. A arquitetura pós-modernista foi a que primeiro desenvolveu essa argumentação depois do Movimento Moderno, este que creditava primordialmente ao espaço a capacidade de definir sua imagem.

O fato de estarmos durante toda a pesquisa referindo-nos a *imagem* e não a *espaço* já um indicativo muito forte desta mudança, já que durante todo o século 20 todas as teorias e definições de arquitetura giravam em torno do espaço, sendo todo o resto acessório, quando mencionados. Até então a imagem estava condicionada ao espaço, assim como a imagem figurativa estava condicionada a seu substrato. A transformação do espaço significava a transformação da imagem. Hoje esta regra não é mais um cânone para os arquitetos dos novos paradigmas, que se dispõem a trabalhar a imagem com uma complexidade e independência que não está diretamente ligada ao espaço, ou mesmo à sua parte material sendo mesmo, algumas vezes, projetos paralelos. E criação de imagem, essa preocupação confessa, é tradicionalmente da ordem do *design*.

A Midiateca de Sendai explora a diferenciação e a complexidade visual por meio de poucos materiais, como o vidro e o aço, mas estes recebem tratamentos diferenciados, como cores e texturas diferentes. Não há ali formas claras ou volumes prismáticos, mas jogos de reflexos e superposição de imagens e telas em um único volume cúbico que parece desintegrar-se em objetos menores, em fragmentações e em transparências múltiplas. Também a loja Prada e o escritório do V2 Lab constroem suas imagens com maior ênfase nos materiais e em suas propriedades tácteis e de transparência e opacidade. Como vimos, através dos materiais alguns significados são evidenciados, como transformação, virtualização, descartabilidade e inacessibilidade, significados esses não relacionados à profundidade, mas especificamente à visualização da superfície.

A imagem é tratada tanto material quanto digitalmente, como acontece nas obras do H_2O Expo e do Fluxspace 1.0, onde a superfície recebe texturas e volumetrias virtuais, a ambigüidade da visão torna-se a principal característica da edificação e a luz não é responsável por tornar claramente perceptíveis os

volumes, mas permite a projeção de imagens sem referente sobre o substrato que perde o senso de profundidade em uma distorção do sentido original que havia na relação entre luz e arquitetura.

Por outro lado, também é possível dizer que projetar o *Blur Building* não implica em definição espacial, em relações espaciais como as evidenciadas pela arquitetura modernista, mas na experiência de algo que sequer tem volume e é virtualizado mesmo em sua materialização. O *Blur Building* é uma máquina habitável de expelir vapor, cujo projeto é o de uma estrutura metálica que comporta o equipamento de sucção, filtragem e pulverização do vapor d'água proveniente do lago. A exígua volumetria do *deck* é obliterada pela nuvem vaporosa que lhe cobre e que confere sua verdadeira imagem.

Uma outra característica da arquitetura da era eletrônica é o abandono da aura puramente artística e a adoção do gosto popular, das imagens publicitárias e das estratégias de fascinação. Trata-se de uma atitude pós-moderna como a que já existia na arquitetura pós-moderna dos anos 1970, mas com uma ênfase maior na velocidade, na substituição e nas mídias eletrônicas. O planejamento urbano e a cultura corporativa estão intimamente ligados, segundo o Studio Asymptote, que realizou um projeto investigativo chamado "Urbanismo de Aeroportos" no qual o desenvolvimento das cidades acontece paralelo ao dos aeroportos, novos nós nos quais floresce uma infra-estrutura de cunho local e internacional ao mesmo tempo. Neste projeto a imagem da cidade aparece condicionada à dos aeroportos e estes são conjuntos de edificações cujas características são menos formais e mais de superfície, especificamente de logomarcas dominando toda a extensão das superfícies externas. A identidade urbana aparece assim quase submissa às identidades corporativas, às logomarcas familiares que definem o mercado. Através deste projeto excessivamente radical que chega a desconsiderar uma maior autonomia da arquitetura e do planejamento urbano, vemos que essa ligação entre urbanismo e cultura corporativa revela a preocupação que têm hoje os arquitetos com relação ao consumo e à publicidade e à cultura de massas que sempre foi relegada a segundo plano por esta disciplina que via a si mesma como parte da alta cultura e, portanto, distante das questões mundanas da cultura de massas e do consumo.118



Figura 68 – Projeto Urbanismo de Aeroportos (Asymptote)

Entretanto, a partir do momento em que o junkspace deixa de ter suas proporções determinadas pela seção áurea clássica (que sobreviveu até o modernismo quando foi adotada por Le Corbusier) e toma por parâmetro dimensional as logomarcas que lhe conferem identidade, como descreve Koolhaas, a comunicação através da publicidade passa a pertencer ao domínio da arquitetura e esta projeta, assumidamente, para as massas consumistas. 119 É assim que as grandes obras de arquitetura demonstram em seus programas as tendências consumistas que as regem. Hoje grandes lojas de grife, de roupas e sapatos, são os programas que têm atraído atenção de publicações especializadas por comissionarem grandes arquitetos internacionais e serem objetos de discussão da nova arquitetura. Programas que abrigam a moda, o consumo e o fetiche do mercado seguem sua mesma lógica e oferecem uma imagem sedutora para ser consumida.

¹¹⁸ RASHID e COUTURE, 2002, pp. 161-165. ¹¹⁹ KOOLHAAS, 2002, p. 177.

Se antes a arquitetura priorizava a possibilidade de dar forma grandiosa a palácios e edifícios públicos, fazer experiências estéticas em habitações e criar cada vez maior intimidade com a arte através dos museus — que renderam à década de 1980 seu programa paradigmático — atualmente a arquitetura admite pertencer à ordem do mercado e revestir-se de uma imagem publicitária, afastando-se da alta cultura e permitindo-se contaminar pelos atos mundanos das pessoas, pelas imagens acessíveis às massas e abrigar atividades menos artísticas.

Arquitetos respeitados academicamente "têm historicamente preferido não sujar suas mãos com programas comerciais" nas a publicação do livro "The Harvard Design School Guide to Shopping", editado por Koolhaas e alguns alunos do programa de pós-graduação da escola de design de Harvard, tende a trazer arquitetos renomados e mesmo conceituais a esta nova esfera. A própria sede da loja Prada de Nova York, que foi um dos focos de estudo do livro (direcionado ao um público acadêmico) Projects for Prada Part 1 (2001). A introdução do consumo como estratégia arquitetônica é explicitada pela atitude de Koolhaas de editar dois grandes livros conceituais de arquitetura na investigação da cultura das compras. Há que considerar que Koolhaas é um dos principais teóricos/arquitetos da atualidade e sua produção sempre foi pautada pela intelectualidade de suas propostas. O consumo e a imagem publicitária naturalmente se tornariam influência para o junkspace, considerando que este assumidamente pretende criar sedução a partir do excesso, daquilo que transcende à necessidade.

Sabemos que nem toda a produção de *design* (gráfico ou de produto) é voltada para o consumo, mas a relação do *design* com o mercado sempre se apresentou com maior abertura e desenvoltura para os *designers*, que reconhecem no mercado importante elemento de consideração, o que não acontece, abertamente, no ambiente da arquitetura. Arquitetos, em geral, acreditam ser de relevância para a arquitetura somente questões estéticas, técnicas, tecnológicas, sociais, ambientais e outras voltadas ao bem-estar individual e à apreciação coletiva, uma vez que a arquitetura é uma produção essencialmente pública.

¹²⁰ OCKMAN, 2002, p. 77.

Segundo Denis, "design é, afinal, também um processo de investir objetos de significados não inerentes à sua natureza"121, o que a arquitetura em grande parte considerou um crime desde que decidiu livrar-se de ornamentos e buscar a "verdade" de materiais, formas e estruturas. Arquitetos começam a pensar como designers se considerarmos que "historicamente, o design tem muitas vezes sido usado como instrumento para aumentar a demanda do consumidor por novidade e assim acelerar ciclos de obsolescência de produto, gerando excesso de consumo e desperdício" 122, um processo que sempre fora ligado a designers e que agora também pode ser dito de algumas tendências da arquitetura, o que não acontecia antes, quando a arquitetura toda ela defendia sua durabilidade eterna, com a consequente busca da estética e da tecnologia que lhe permitiriam perdurar sem nunca tornar-se obsoleta.

O processo de projetação do Studio Asymptote é bastante ilustrativo da maneira como o consumo, a publicidade e as imagens midiáticas influenciam este segmento da arquitetura contemporânea que nos dispusemos a estudar. Estes arquitetos deixam-se inspirar pela mídia e intencionalmente absorvem as imagens virtuais, tanto as que respondem pela denominação de virtual por não aderirem a um substrato concreto, quanto pela definição de Baudrillard, de imagens de puro signo com referentes flutuantes, destituídas de seus significados originais. Este escritório desenvolve, em paralelo à sua produção arquitetônica, experimentos visuais chamados B. Scapes, I. Scapes e M. Scapes, que funcionam como investigações unicamente visuais, anteriores à criação das imagens arquitetônicas, como geradores destas mas sem qualquer relação com projetos, funções, programas ou mesmo formas. São experimentos individuais e independentes, cuja função é a decomposição dos significados da imagem.

Os B.Scapes referem-se primordialmente ao corpo, são estudos de imagens digitais tridimensionais que simulam o movimento e a tectônica do corpo como uma condição dinâmica. Utilizando equipamentos e roupas esportivas, a intenção foi mapear o espaço intersticial do corpo entre o movimento e o congelamento.

¹²¹ DENIS, 2004, p. 11. ¹²² DENIS, 2004, p. 12.

Ainda mais complexos e tendo por motivação imagens em geral, e não apenas o estudo do corpo, os *I.Scapes* também são experimentos visuais que fundem colagens de imagens, modelos tridimensionais e mapas de textura em simulações digitais nas quais ao mesmo tempo em que podem ser reconhecidas imagens familiares da publicidade e de objetos comuns, cria-se uma entidade híbrida nova com identidade própria. Estas entidades digitais podem ser compreendidas tanto como objeto ou como mera superfície.

Posteriormente foram concebidos os *M.Scapes*, estudos de movimento através de desenhos digitais e maquetes eletrônicas, desta vez com uma estilização que remete ao desenho automotivo – uma escolha também pautada na fetichização destes objetos – mas que, ao serem manipulados digitalmente assumem conotações várias e interpretações que os levam a diferentes contextos. A intenção deste estudo foi criar novas montagens onde fosse clara a estética do movimento e da velocidade reinterpretada em objetos estáticos.

São estas imagens destituídas de sentido claro, de definição entre objeto e textura, próximas a uma informação visual sem significado essencial, que motivam a criação das imagens arquitetônicas que portam suas obras. Os projetos apresentados no livro $Flux^{123}$ vêm acompanhados sempre de uma ilustração (*I.Scape, B.Scape* ou *M.Scape*) onde é explicitada a relação entre ambos, como se a forma ou imagem do projeto remetesse ao respectivo *Scape*. Diferente de gerar formas a partir da solução de funções ou de produzir imagens que obedecem a regras de composição estética, o Asymptote se dispõe a criar uma arquitetura de imagem forte e artificial que nasce da sedução e da complexidade do consumo e da publicidade.

¹²³ COUTURE e RASHID, 2002.



Figura 69 – B.Scapes (Asymptote)

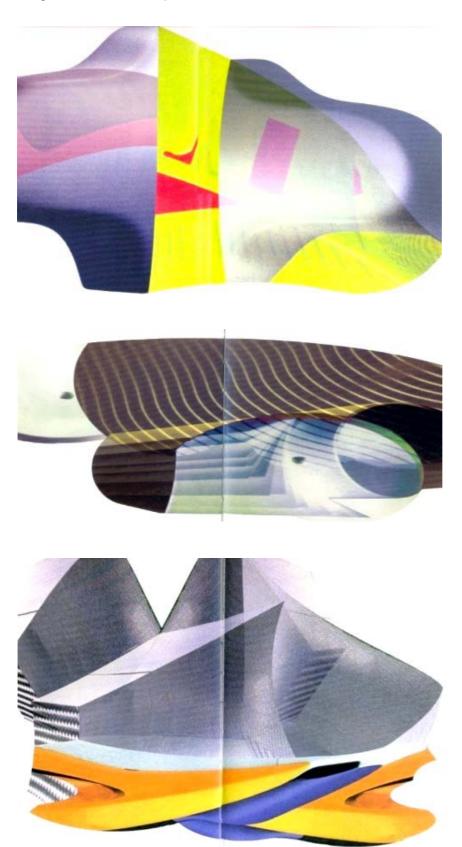


Figura 70 – I.Scapes (Asymptote)

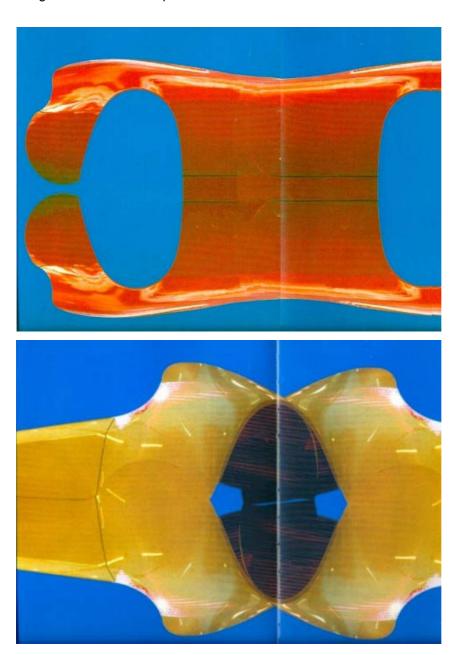


Figura 71 – M.Scapes (Asymptote)

Manipular essas imagens, compreender seu poder de fascínio e aceitar que a arquitetura possa render-se à cultura de massas e ao consumo é essencial para a criação da arquitetura do Asymptote, e é uma abordagem que vai de encontro a aspirações tradicionais da arquitetura. As imagens da publicidade são efêmeras como são efêmeras as preferências da moda, o que sempre entrou em conflito com as intenções de permanência e eternidade da arquitetura. Acreditamos que é na aceitação destes diversos níveis de efemeridade e mudança que se encontra uma das principais transformações da arquitetura dos novos paradigmas, ainda que os autores que definem estas novas teorias – Moneo e Sola-Morales – não se refiram especificamente ao fenômeno do consumismo. Entretanto, na arquitetura

contemporânea que vimos durante toda esta pesquisa, a arte, o digital e o mercado consumidor encontram-se muitas vezes e interagem entre si.

As relações entre design e a nova arquitetura acontecem, então, em dois níveis que, neste capítulo, não separamos claramente, mas foram justapostos: no nível teórico, que versa sobre o consumo e que rege a efemeridade da imagem; e no nível técnico, das possibilidades de montagem, desmontagem, leveza e mobilidade, e neste caso a efemeridade é verdadeiramente física, a substituição ou transformação são concretas. Os tópicos aqui divididos formam pares correlacionados que nos ajudam a melhor compreender as transformações desta nova arquitetura e sua relação com o design, mas todos eles são passíveis de múltiplas associações, pois se referem a fenômenos interdependentes. Escala, mobilidade, consumo, durabilidade, imagem e superficialidade possuem ligações como em uma malha complexa na qual não há hierarquias, nem causa e consequência claras, mas que caminham juntas e convergem na arquitetura que descrevemos durante esta pesquisa. E todas elas nos levam a concluir que a nova arquitetura da era eletrônica recorre, para desenvolver-se, a muitos saberes mais intimamente relacionados ao design. Em suma, por meio do consumo e da publicidade chegamos à conclusão, resumida por Foster, de que o design é responsável por uma percepção unificada dos objetos de diferentes naturezas e escalas. E para chegarmos a esta condição foi preciso uma nova relação com a imagem e além da inserção do digital.

A arquitetura pós-moderna pretendia reviver as formas vernaculares, mas em sua maior parte a substituiu por placas comerciais, e as imagens *Pop* tornaram-se tão importantes quanto o espaço articulado. Em nosso mundo de *design*, este desenvolvimento chegou a um novo nível: agora mercadoria-imagem e espaço estão misturados através do *design*. *Designers* lutam por programas "nos quais identidade de marca, sistemas de sinalização, interiores e arquitetura estariam totalmente integrados" (Bruce Mau). Esta integração depende de uma desterritorialização tanto da imagem quanto do espaço, que depende por sua vez de uma digitalização da fotografia, seu afrouxamento dos antigos laços referenciais, e em uma computadorização da arquitetura, seu afrouxamento dos antigos princípios tectônicos.

(FOSTER, 2002, p. 198.)