

Uma Investigação da Ideia de uma Nova Espacialidade através da Representação Arquitetônica Contemporânea: Impactos Tecnológicos

A research of the idea of new spatiality through contemporary architectural drawing:
technological impacts

Rovenir Bertola Duarte

Universidade Estadual de Londrina, Brasil.

rovenir@uel.br e <http://www2.uel.br/nucleos/nepea/rovenir.html>

Abstract. *The idea of spatiality is changing with the explosion of concrete boundaries in this age; this new idea is between the limited space and the continuum space. This paper shows a critical reading of three architectural drawings – ‘Micromegas’ (Daniel Libeskind), ‘The Block’ (Bernard Tschumi) and ‘The World’ (Zaha Hadid); the objective is discussing an idea of space impressed in these drawings, and the relationships with digital realm too. The base of this discussion is in Vidler’s Warped Space and Virilio’s Lost Dimension, searching to understand characteristics and influences that help the construction of this idea of space.*

Palavras chave. Espaço arquitetônico; desenhos arquitetônicos; warped space; idéia de espaço; neovanguarda.

O desenho arquitetônico é uma interessante fonte para pesquisa arquitetônica, sendo que seu valor muitas vezes independe do edifício. Procurar a relação entre este e os estilos arquitetônicos não é uma tarefa fácil, e talvez impossível, pois o desenho é um fato cultural que percorre um caminho paralelo ao do edifício, não podendo imaginar que um tipo de arquitetura exigiria um determinado tipo de desenho (SAINZ, 1990). O que se pode discutir com certeza é a relação entre os desenhos, os edifícios e o espírito da contemporaneidade que permeia ambos. Assim, parece bastante razoável pensar que tanto a disciplina arquitetura quanto os seus desenhos se relacionam com uma idéia de espaço construída em seu tempo, pois como lembra Argan, há um conceito de espaço que é uma criação histórica, uma idéia que tem um desenvolvimento histórico próprio (ARGAN, 1966).

Esta concepção de espaço, desde o fim do século XIX, revela-se muito nas transgressões das regras da perspectiva renascentista, mais especificamente, na procura de uma superação dos limites do espaço finito. Ao contrário do pretenso desejo renascentista de capturar o espaço tridimensional ‘real’, é possível encontrar nestas representações, principalmente próximas a década de 20, uma dispersão do ponto de vista central, onde o entendimento de profundidade alcançável se abala, seja nas projeções planas, seja no paralelismo infinito das axonométricas. Um mundo onde os sistemas perspectivos ‘incorrectos’ encontrados na história revelam valores simbólicos, como lembra a conhecida abordagem de Panofsky, oferecendo novas possibilidades para percepção. Como observa Vidler, trata-se de um entendimento espacial explodido, uma mudança que permite a conquista de um ‘espaço imaginário’, influenciado pelos movimentos mecânicos de corpos. Nesta representação deste espaço de identidade moderna o corpo surge em pedaços, ela é distorcida pela dor interna e os espaços arquitetônicos vistos como claustrofóbicos. As deformações do normal expressam o patológico, e este se torna o motivo condutor da arte de vanguarda. Assim os espaços têm sido incrivelmente definidos como um produto da projeção e intenção do sujeito, opondo-se a visão tradicional do recipiente estável de objetos e corpos (VIDLER, 2001).

Na herança destas vanguardas reaparece, no final dos anos 70 e início dos 80, uma preocupação de, através da representação, explorar os limites da arquitetura. Três desenhos de importantes arquitetos contemporâneos pertencem a este momento: ‘Micrômegas’ (1979) de Daniel Libeskind, ‘The Block’ parte 4 de uma série (1978-81) de Bernard Tschumi e ‘The Word (89 degrees)’ (1983) de Zaha Hadid. Estes desenhos advêm deste inventivo período histórico, quando alunos e professores, ligados principalmente as escolas da Architectural Association of London e Cooper Union de Nova Iorque, procuraram representar o impacto gerado pelas densidades e pelos universos artificiais metropolitanos, destacando heterogeneidade, distorção, deslocamento e dinamicidades.

Joan Pons, em seu estudo, comenta que estas experiências aparecem como um caminho para as escolas tentarem a ‘restauração’ da arquitetura pós 68 e, em reação ao historicismo tipológico, procuram explorar técnicas de representação e o processo de criação. Estes arquitetos e estudantes continuam as descobertas das vanguardas, chamados assim de neovanguardistas, explorando múltiplas combinações na busca insistente de romper com o sistema clássico de representação, misturando: perspectivas com plantas e elevações simultaneamente, seções projetadas, perspectivas superpostas com cortes, colagens, diagramas, axonométricas e maquetes (PONS, 2002).

Especificamente sobre estes três desenhos, uma amostragem da produção desta época, é possível destacar a representação tridimensional de fragmentos espalhados, talvez explodidos, pelo vazio do espaço. Tratam de desenhos experimentais e exploratórios, sobrepondo formas por uma procura da representação da pluri-dimensionalidade. Nos dois primeiros o efeito preto e branco e o emprego das linhas preponderam, no entanto, no terceiro a cor e a superfície são as protagonistas. Porém todos os três revelam a ânsia das vanguardas em extrapolar os limites do espaço, da deformação do tempo e da experimentação do movimento.

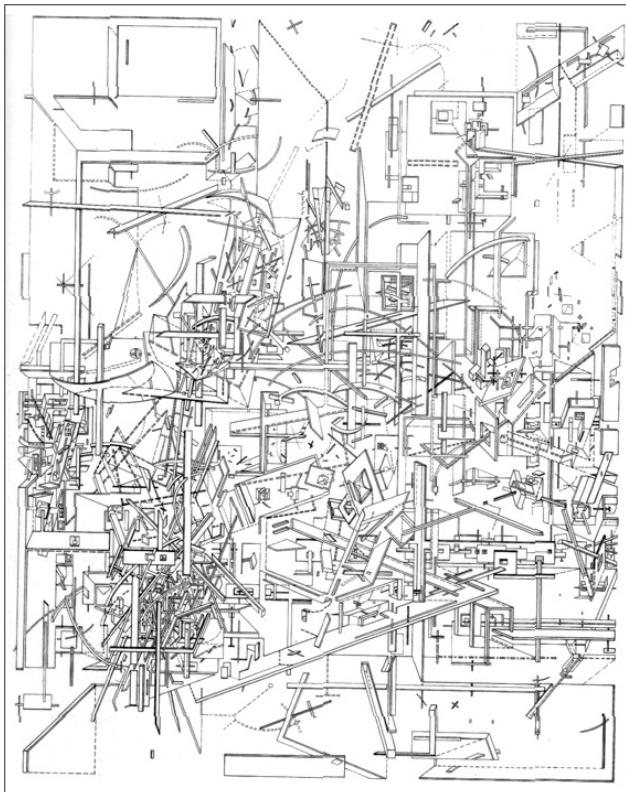


Figura 1. Micrômegas (1979) – Daniel Libeskind

O primeiro deles, ‘Micrômegas: a arquitetura do fim do espaço’[fig. 01], traz no nome a referência ao gigante de muitos sentidos da história de Voltaire, uma defesa da pluralidade de mundos. O desenho para Libeskind não seria nem o puro registro e nem a pura criação, mas uma profunda relação que existe entre a intuição da estrutura geométrica, manifestada na esfera da experiência, e a possibilidade de formalização da procura de superação do reino objetivo. Trata-se de uma polarização do movimento da imaginação, ao mesmo tempo aparecendo como uma extensão da realidade. O desenho é um estado de experiência (LIBESKIND, 2000).

O segundo desenho, ‘O Bloco’, o quarto episódio do livro-filme *Manhattan Transcripts* [fig. 02], é parte de uma transcrição quadro a quadro que propõe uma interpretação da realidade em Manhattan. Não consiste nem projetos reais e nem meras fantasias, mas possuem sua própria lógica, testemunhando os eventos. Este episódio trata de cinco pátios internos em uma ‘cidade-bloco’ testemunhando eventos contraditórios e impossibilidades programáticas, aparecendo disjunções entre movimentos, programas e espaços; enquanto seus confrontos produzem as mais incomuns combinações (TSCHUMI, 1994). Apesar de o desenho investigado fazer parte de uma série de outros, sua leitura não se perde isolada de seu contexto.

O terceiro desenho, ‘O mundo (89 graus)’ [fig. 03], que fez parte de uma exposição com o mesmo nome, propõe a construção de um novo mundo que clama imaginação e inventividade, como o próprio título sugere. Invenções não apenas estéticas, mas também programáticas, desvelando novos territórios, pois em todo projeto há novos territórios para serem invadidos e outros para serem conquistados. (HADID, 1983 Apud JENCKS, 2006) Uma aproximação da vanguarda russa, mas puramente visual, um caminho imagístico onde a bagagem política e social foi descartada. Uma figura onde partes e pedaços animados da construção e das paisagens voam através do ar, estranhamente familiares, sendo partes dos edifícios, das cidades dos lugares a serem habitados. Talvez o observador

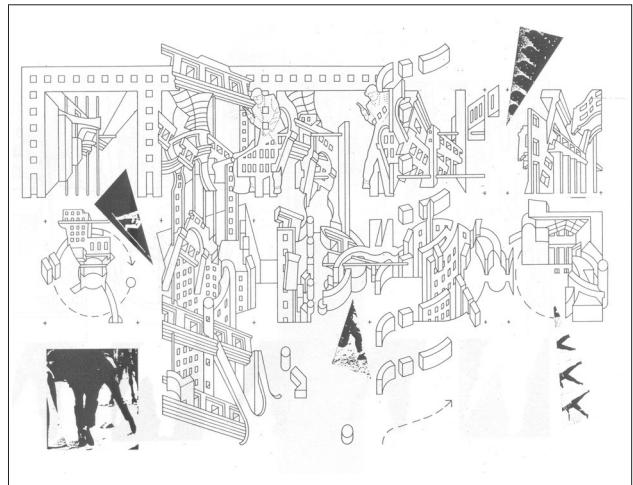


Figura 2. Cena do ‘O Bloco’ (1979-81) – B. Tschumi.

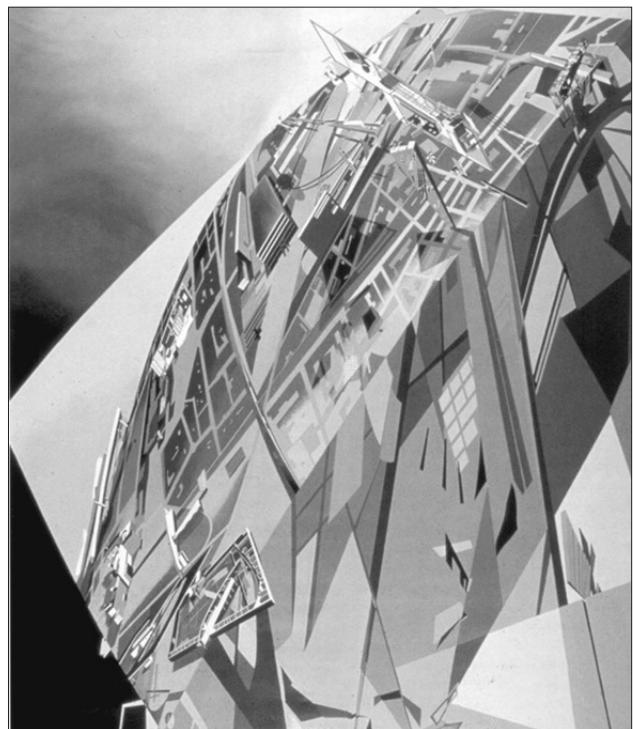


Figura 3. ‘O Mundo’(1983)– Zaha Hadid.

deva psicologicamente fragmentar, espalhar e reagrupar, de modo inesperado, novas configurações do pensamento e do viver, ou talvez, o mundo, na sua turbulência e imprevisibilidade, já caminhou nesta direção (WOODS, 2008).

Esse período histórico também conta com a aproximação do computador à área da representação na arquitetura, apesar de alguns destes desenhos terem sido desenvolvidos sem o auxílio desta ferramenta, é indiscutível a influência destes no processo revolucionário, seja como inspiração estética ou simbólica. Provavelmente estes novos métodos de desenho foram influenciados pelo nascimento da cultura de modelagem computacional. Ao mesmo tempo há também a assimilação de técnicas mecânicas como o cinema e a fotografia.

Partindo então da expectativa que cada época busca construir uma idéia de espaço, envolvendo conceituação e significação, parece totalmente possível imaginar que esta idéia esteja plasmada nos

desenhos descritos acima, como também, refletir quais possíveis relações existem entre esta idéia e outras formas de representação contemporâneas e, por fim, chegar à linguagem digital. Para isso, é necessária alguma reflexão sobre o movimento contido nestes desenhos, como suas relações com o filmico e seu papel na construção desta idéia, partindo dos autores Vidler e Virilio.

Vidler destaca o papel do movimento, induzido pelo recurso tecnológico, na representação de um espaço imaginário. O autor refere-se ao imaginário filmico, a relação entre o cinema e a construção desta idéia de espaço. O filme teria atuado enquanto um laboratório do mundo construído, trabalhando com figuras planas que são moldadas na mente e que ganham movimento interno: 'reformular o real no imaginário' (VIDLER, 2001). Por outro lado Virilio alerta que esta mesma tecnologia teria desnaturado a observação direta, o senso comum. Como se as técnicas cinematográficas e videográficas tivessem sido nada mais do que signos precursores, sintomas de uma desrealização das apariências sensíveis com a invenção artesanal da fusão (dissolving view), do retorno (feed-back), câmera lenta/accelerada, zoom e, finalmente, o ao vivo e a retransmissão. Por fim conclui que as únicas dimensões verdadeiras do espaço seriam a aceleração e a desaceleração: os movimentos do movimento (VIRILIO, 1999). Estes dois autores tratam desta influência do filmico no espaço arquitetônico, ou na construção de uma idéia deste. Vidler e Virilio abordam dois aspectos, advindos do filmico, essenciais para entender esta idéia de espaço: a explosão e a montagem. Estes aspectos são tratados por estes dois autores a partir das mesmas fontes, Walter Benjamin e Sergei Eisenstein.

Para Vidler, a visão de Eisenstein que a representação do espaço arquitetônico pode 'explodir' em sucessivos estágios de montagem de decomposição e recomposição, como se fossem muitas tomadas, sugere um outro entendimento de arquitetura (VIDLER, 2001). Por outro lado, quando Virilio comenta que para Benjamin o cinema viria explodir em seus décimos de segundo os ambientes que aprisionam a todos, o pensador francês destaca que estas idéias renegariam à arquitetura algo que a faz essencial: a ocultação (VIRILIO, 1999).

Trata-se da idéia de construir limites, um corte no espaço Continuum, a 'decupagem', o elemento que denota a propriedade de abrigo. No entanto, para este autor francês, estes limites teriam sofrido mutação, e não uma simples explosão, eles tornaram-se interfaces. Como adverte Virilio, a crise das dimensões é também um sintoma da crise da decupagem, e não da montagem, ou seja, uma crise da representação e não da construção (VIRILIO, 1999). Decupagem refere-se ao recorte que dá forma, neste caso a forma do espaço, assim mais do que entender sua reconstrução após a explosão, é necessário entender quando este é explodido e os desejos e medos envolvidos neste ato.

Aqui caberia o entendimento de espaço de Vidler, uma distorção do espaço tradicional (Warped Space), representando os distúrbios entre o sujeito e o objeto. Seria o espaço enquanto fruto da interseção dos diferentes meios, tais como o filme, arquitetura e fotografia; representando o espaço em novos e não paralelos caminhos. Esta distorção é provocada pela projeção e introjeção do sujeito, que 'aprisionado', como diz Benjamin, exporia sua claustrofobia. Por outro lado esta enorme liberdade flutua no espaço, mas um espaço sem profundidade, '... o prêmio da superfície, o irredutível espaço plano da imagem moderna' (VIDLER, 2001, p.240). Assim as tais interfaces, cuja percepção é transformada por uma 'dor interna', poderiam ganhar características patológicas: a total permeabilidade.

Mesclando estes pensamentos, pode-se refletir sobre uma idéia de espaço. Trata-se de um espaço sem profundidade onde os objetos se revelam pelo movimento, fragmentados ou explodidos, procurando ocupar o continuum. Os limites não formam abrigos,

mas geram uma série de interfaces, onde acontecem as atividades de trocas se desdobrando em outros espaços. Estes diversos fragmentos são remontados através da subjetivação, cuja relação com o imaginário filmico e as tecnologias já foi comentada. Este espaço descrito é presente nos espaços ciberneticos de comunicação, como nas telas de softwares de desenho. Objetos flutuantes e transparentes, jogados no vácuo, que criam tal sensação de liberdade, constante nos diversos recursos de esticar, mover, alterar o tamanho, voltar no tempo. São wireframes que não geram abrigo, apenas orbitam no vazio, se mostrando somente nas ilusões dos renderings.

Esta concepção de espaço estaria aproximando-se de um 'vácuo', como lembra Vidler tratando das idéias de Libeskind, onde não haveria mais primazia nem do tempo e nem do espaço? Afinal o que seria espacial na velocidade de 30 quadros por segundo, em atualizações constantes, em loops repetitivos, tudo apresentados em uma tela sem profundidade? Estas questões não conseguem ser respondidas com a análise destes desenhos, mas esta pode trazer importantes considerações. O que é possível concluir é uma aproximação cada vez mais de um tipo de espaço abstrato, onde objetos flutuam a parte dos entendimentos dos pesos gravitacionais terrestres, e onde a relação de profundidade desaparece no movimento e no movimento do movimento. Os objetos que ocupam este espaço estão fragmentados, explodidos, não definem limites claros, talvez porque seus ocupantes sofrem de uma vida contemporânea claustrofóbica, que parece aprisioná-los constantemente, onde apenas limites que cumpram papel de interface seriam bem vindos. No cárcere do espaço infinito clamado pela claustrofobia, formado pela ausência da barreira, resta a comunicação em tempo real como consolo e falsa segurança. O ser é confinado pelo vazio e necessita de paredes para abrigar, governar e sentir-se seguro novamente. Acima de tudo, uma concepção abstrata de um espaço que só pode contar com as paredes de sua mente. Como um objeto em órbita espacial, totalmente livre, mas ao mesmo tempo prisioneiro de sua própria deriva.

Referências

- Argan, G.:1966, El concepto del espacio arquitectónico. Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires.
- Jencks, C.: 2006, Zaha Hadid: The Eighty-Nine Degrees (1983) en C. Jencks & Kropf, K. Theories and Manifestoes of Contemporary Architecture, Wiley Academy, London, pp. 280-281.
- Libeskind, D.: 2000, Daniel Libeskind: the space of encounter, Universe Publishing, New York.
- Pons, J.: 2002, Neovanguardias y representación arquitectónica: la expresión innovadora del proyecto contemporáneo, Edicions UPC, Barcelona.
- Sainz, J.: 1990, El Dibujo de Arquitectura: teoría e historia de un lenguaje gráfico, Ed. Nerea, Madrid.
- Tschumi, B.: 1994. The Manhattan Transcripts, Academy Editions, New York.
- Vidler, A.: 2001, Warped Space: Art, Architecture and Anxiety in Modern Culture, The MIT Press, London/ Cambridge.
- Virilio, P.: 1999, O espaço crítico. Editora 34, Rio de Janeiro.
- Woods, L.:2008, Zaha Hadid's drawings. (publicado originalmente em: SHEIL, B.: 2008, Protoarchitecture: Analogue and Digital Hybrids, Architectural Design, Volume 78, No. 4. John Wiley & Sons) Disponível em:
<http://lebbeuswoods.wordpress.com/2009/03/23/zaha-hadids-drawings-1/>. Capturado em abril de 2009.