

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
NÚCLEO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARQUITETURA E URBANISMO

ANNA GABRIELA ALVES LOBATO

ARQUITETURA VISIONÁRIA

Investigação sobre imaginário e narrativa como estratégia crítica às
práticas espaciais contemporâneas

BELO HORIZONTE

2018

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
NÚCLEO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARQUITETURA E URBANISMO

ANNA GABRIELA ALVES LOBATO

ARQUITETURA VISIONÁRIA

Investigação sobre imaginário e narrativa como estratégia crítica às
práticas espaciais contemporâneas

Dissertação apresentada ao curso de
Mestrado da Escola de Arquitetura da
Universidade Federal de Minas Gerais, como
requisito à obtenção do título em Mestre em
Arquitetura.

Área de concentração: Análise crítica e
histórica da arquitetura

Orientador: Dr. Stéphane Huchet

BELO HORIZONTE

2018

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente ao meu orientador, Stéphane Huchet, pela dedicação, paciência e incentivo durante meu processo de escrita. Sem suas palavras de apoio nos períodos mais difíceis não teria conseguido chegar até aqui. Obrigada também pela abertura que deu para que eu encontrasse meu próprio caminho.

Ao Ricardo de Ostos, arquiteto brilhante que, sem saber, me fez querer também ser arquiteta. Obrigada pelos livros cedidos, pelas conversas à distância, pela inspiração, carinho e generosidade. Nunca me esquecerei.

Aos meus pais, agradeço por serem minhas âncoras e por terem me ensinado desde cedo o valor da educação e da leitura, o presente mais precioso que eu já recebi.

Às minhas irmãs, por serem fonte inesgotável e incondicional de apoio e compreensão.

Aos professores Ana Paula Baltazar e Frederico Canuto, por terem me tirado da zona de conforto e me ensinado a pensar na arquitetura sob um olhar mais crítico.

Aos colegas de mestrado Tiago Cícero, Estevam Gomes, Débora Moura e Lucas Bezerra, pelos momentos compartilhados durante esses dois anos, pelos instantes de apoio mútuo e pelas conversas que iluminaram minhas decisões.

Aos amigos, agradeço pela paciência com minha ausência, pela torcida alegre e pelas contribuições para a elaboração desse trabalho.

À minha amiga Renata Guimarães Vieira, pelas conversas tão valiosas e por ter me ajudado com tanta disposição a revisar e finalizar essa dissertação.

Por fim ao menino Ciro, meu companheiro e amor, por ter me incentivado a seguir essa jornada desde o primeiro dia, e por ter escolhido ser o meu melhor interlocutor.

I am an architect, a constructor of worlds, a sensualist who whorships the flesh, the melody, a silhouette against the darkening sky. I cannot know your name. Nor you can know mine. Tomorrow, we begin together the construction of a city. (WOODS, 1993)

RESUMO

A presente dissertação de inicia pelo esclarecimento do termo arquitetura visionária, que denomina um gênero da disciplina focado na concepção de projetos inconstruíveis, pretendendo estabelecer um posicionamento crítico a partir da criação espaços imaginários, fictícios ou fantásticos. Seu objetivo é desenvolver críticas ao *status quo* e à própria arquitetura, além de oferecer outras possibilidades de criação do espaço que vão além do limite restritivo da realidade. Como principais exemplos, foram expostas e investigadas as obras de arquitetos contemporâneos que optaram por projetar em conjunturas de crise ou trauma, como Lebbeus Woods em “Underground Berlin” e “Berlin Free-zone”, logo após a queda do muro da capital alemã, e nos projetos pós-cerco de Sarajevo, além de NaJa & DeOstos em “Cemitérios Suspensos de Bagdá” e “Ilhas Grávidas”, desenvolvido no contexto da inundação da reserva de Tucuruí.

Para chegar até essas obras, foi realizada uma breve revisão histórica de arquitetura visionárias prévias, passando por três arquitetos relevantes em seus períodos históricos: Piranesi e a série *Carceri* no século XVIII, Sant’Elia e o Manifesto Futurista no início do século XX e o grupo Archigram na retomada das utopias na contracultura sessentista. Logo após, foi feita uma crítica à autoridade e à redução dimensional da representação arquitetônica convencional, e uma apresentação da arquitetura visionária como porta para outros tipos de representação que buscam a autonomia do “usuário” e a participação do interlocutor na interpretação do espaço. Para isso, foi elaborada também uma narrativa sobre o processo criativo da autora na concepção e representação de uma cidade futurista, em um workshop orientado. Ainda, foi feita uma análise da conjuntura sócio-espacial contemporânea que condiciona a produção espacial, e das tendências acadêmicas que nos anos noventa rejeitaram arquitetura crítica e retomaram a idéia das utopias (no sentido de Karl Mannheim) e da teoria como instrumentos críticos nas duas últimas décadas.

Palavras-chave: utopia; realidade; arquitetura visionária; crítica; experimental.

ABSTRACT

The present dissertation begins clarifying the term visionary architecture, which denominates a discipline genre focused on the design of inconstructible projects, intending to establish a critical positioning from the creation of imaginary, fictitious or fantastic spaces. Its purpose is to develop criticism to status quo and to architecture itself, as well as offering other possibilities for space creation that go beyond the restrictive limit of reality. As key examples, have been exposed and investigated the works of contemporary architects who chose to project in conjunctures of crisis and trauma, such as Lebbeus Woods in “Underground Berlin” and “Berlin Free-Zone”, shortly after the fall of the wall in the German capital, and in post-siege projects in Sarajevo, as well as NaJa & DeOstos in “The hanging cemetery of Baghdad” and “Pregnant Island”, developed in the context of the Tucuruí reserve flood.

To reach these works, a brief historical review of previous visionary architecture was made, passing through three relevant architects of their historical periods: Piranesi and the Carceri series in the eighteenth century, Sant’Elia and the Futurist Manifesto in the early twentieth century and the Archigram group in the resumption of utopias in the sixties counterculture. Soon after, a criticism was made about the authority and the dimensional reduction of conventional architectural representation, and a presentation of visionary architecture as a gateway to other types of representation that seek the autonomy of the “user” and the participation of the interlocutor in the interpretation of space. For that, a narrative was also elaborated on the creative process of the author about conception and representation of a futuristic city, in an oriented workshop. Also, an analysis of the contemporary socio-spatial conjuncture that conditioned the spatial production, and of the academic tendencies that in the eighties rejected critical architecture and returned to the idea of utopias (in the sense of Karl Mannheim) and the theory as critical instruments in the last two decades.

Keywords: utopia; reality; visionary architecture; criticism, experimental.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01 – Esquema do conceito de utopia para Karl Mannheim. Silva, D. F. da.	13
FIGURA 02 – <i>Carceri</i> , chapa IX. Giovanni Battista Piranesi.....	21
FIGURA 03 – <i>Carceri</i> , chapa X. Giovanni Battista Piranesi.....	25
FIGURA 04 – Visões simultâneas. Umberto Boccioni.....	29
FIGURA 05 – <i>Città Nuova</i> . Antonio Sant’Elia.....	32
FIGURA 06 – <i>Città Nuova</i> . Antonio Sant’Elia.....	32
FIGURA 07 – <i>Plug-In City</i> . Archigram.....	39
FIGURA 08 – <i>Walking City</i> . Archigram.....	41
FIGURA 09 – <i>Instant City</i> . Archigram.....	43
FIGURA 10 – <i>Increasing disorder in a dining table</i> . Sarah Wigglesworth e Jeremy Till.....	49
FIGURA 11 – The Metropolitan Prison/2082. Kobas Laksa.....	51
FIGURA 12 – Sanctuary Lichenian Waterpark 2032. Kobas Laksa.....	51
FIGURA 13 – Belo Horizonte 2044.....	59
FIGURA 14 – The hanging cemetery of Bagdah. NaJa & deOstos.....	83
FIGURA 15 – Pregnant island. NaJa & deOstos.....	86
FIGURA 16 – Underground Berlin. Lebbeus Woods.....	92
FIGURA 17 – Berlin Free-Zone. Lebbeus Woods.....	97
FIGURA 18 – Scar constructions. Lebbeus Woods.....	107

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
CAPÍTULO 1 - EXPOENTES DA ARQUITETURA VISIONÁRIA.....	17
1.1. <i>Carceri</i> e utopia negativa: a primeira arquitetura visionária no século XVIII.....	17
1.2. Arquitetura Futurista por Sant'Elia – início do século XX.....	27
1.3. Archigram e as utopias tecnológicas da contracultura sessentista.....	33
CAPÍTULO 2 - REPRESENTAÇÃO NÃO-CONVENCIONAL E A ESCOLHA CONSCIENTE DA IMAGEM.....	45
2.1. Crítica à representação convencional.....	45
2.2. Representação não-convencional na arquitetura visionária.....	52
2.3. Noite Branca, Belo Horizonte, 2014.....	55
2.4. Hypnerotomachia Poliphili e a escolha consciente pela imagem.....	63
CAPÍTULO 3: PERSPECTIVAS DA ARQUITETURA VISIONÁRIA.....	67
3.1. Considerações sobre a produção do espaço contemporânea.....	67
3.2. Crise da teoria.....	69
3.3. Resgate da teoria: aproximações entre arquitetura e política.....	72
CAPÍTULO 4: FICÇÕES CONTEMPORÂNEAS.....	76
4.1. NaJa e DeOstos e realismo mágico.....	76
4.2. Lebbeus Woods e memória.....	90
CONCLUSÃO.....	110
APÊNDICE I – ENTREVISTA COM RICARDO DE OSTOS.....	113
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	119

INTRODUÇÃO

Essa dissertação, de certa forma, teve origem justamente na angústia que me paralizou diante de um mercado profissional que massacra as intenções espaciais dos arquitetos que insistem em criar espaços repletos de significados. Salvas raras excessões, o campo profissional da arquitetura – ao menos nessa conjuntura brasileira, que é na qual se localiza a minha experiência – foi restrito a uma prática quase exclusivamente técnica, que de tão braçal chega a ser banal. Os jovens com seus diplomas ainda estão alimentados pelas referências dos arquitetos *mainstream* e as enormes influências promovidas por seus projetos. Além disso, ainda há o anseio por colocar em vigor os recursos acadêmicos que pretendem causar impactos e sensações, gerar conforto, minimizar problemas urbanos e proporcionar a igualdade por meio de uma cidade acessível para todos. Essa perspectiva é imediatamente frustrada quando colidimos impotentes com o exercício real da profissão em escritórios, construtoras e órgãos públicos. Somos inflexivelmente submetidos a vontades e interesses capitalistas que só se sustentam produzindo uma arquitetura oca, impassional. O processo de adequação a esse sistema, para alguns, é indolor. Para mim não: a experiência da criação da arquitetura no cotidiano mais comum me levou a uma frustração progressiva, que por fim culminou em uma angústia propulsora. Afinal de contas, existem outras possibilidades?

Diante do processo austero de construção das cidades, ainda dominado pelos métodos construtivos mecanizados e genéricos oriundos da prática modernista, e de uma arquitetura tratada como mero produto ao invés de um complexo conjunto de técnicas, saberes e significados complementares, é custoso encontrar brecha para a práxis arquitetônica que desenvolve uma relação crítica com o espaço e para a criação de interfaces que possibilitem a inclusão de subjetividades e experiências sensíveis no ambiente urbano. Por isso, pretendo resgatar a estratégia de alguns arquitetos e artistas que, principalmente do período pós-guerra em diante, optaram por investigar a criação experimental do espaço ficcional e especulativo.

A arquitetura visionária denomina um gênero da disciplina no qual se produz projetos ou planos inconstruíveis, concebidos a partir da teoria crítica do espaço aplicada na criação de espaços imaginários. Enfrentou um período de marginalização após os anos setenta e foi encarada com certo preconceito pelos intelectuais dos anos dois mil em diante, quando passou a predominar o pensamento americano-holandês que define o projeto realista e anti-teórico como o último paradigma da arquitetura. Idealizar cidades e edifícios sem o intuito de materializá-los, em uma época cada vez mais dinâmica e comprometida tanto com a tecnologia quanto com o mercado, por vezes é uma atividade interpretada como desperdício de tempo e de produtividade.

[...] o mais novo foco recai sobre o pragmatismo americano e sobre as “novas práticas emergentes”. Para ele [Michael Speaks] o novo desafio da arquitetura consiste em desenvolver práticas capazes de sobreviver num mercado global ferozmente competitivo. (GRAAFLAND, 2013[2006], p.305)

A intenção dessa dissertação é justamente apontar que, se por um lado a arquitetura ficcional não é considerada resolutive porque não pretende oferecer respostas concretas para solucionar falhas ou resolver problemas, por outro lado é um exercício crítico para a análise da relação e produção do espaço dentro de determinados contextos, principalmente os que envolvem crises ou traumas. Os experimentos de especulação na arquitetura, entrelaçados com a teoria e a análise sensível, podem apresentar caminhos alternativos para a percepção e concepção do espaço e para explorar possibilidades inexistentes, ou quem sabe invisíveis, com o intuito de abrir os horizontes ainda fechados no que se considera a *realidade*.

[...] a arquitetura é dividida entre os fazedores sistemáticos, insistentes, em perpétuo movimento de cobiça espacial, atrapalhando os lugares, comprando briga com os princípios de um crescimento razoável da cidade, etc. Estes que são majoritários e os outros, legião fascinante,

na qual me situo quando se trata de arquitetar uma abordagem da arquitetura em termos de sensibilidade, sabendo do anacronismo intenso dessa abordagem frente ao mercado da construção que avança com suas tropas potentes acima dos terrenos arrasados da urbanidade. (HUCHET, 2011, p.98)

Utopias e especulações têm sido desenvolvidas como possibilidades alternativas desde a Grécia antiga, quando arquitetos, artistas e pensadores sentiram a necessidade de conceber mundos imaginários que incorporassem, ainda que em um plano intangível, anseios e reflexões sobre outras realidades que escapassem a um contexto histórico-espacial desajustado ideologicamente. Ao longo da história catalogada foram registrados inúmeros tratados e projetos oníricos que vão desde Ledoux e a cidade de Chaux no século XVIII e o manifesto futurista italiano de Sant'Elia no início do século XX, até o metabolismo japonês no ressurgimento das utopias sessentistas e as ilustrações sombrias de Lebbeus Woods no início dos anos noventa. A arquitetura visionária só é possível quando se trata do imaginário, e pode ser categorizada de diversas maneiras de acordo com sua substância.

A utopia original, segundo a etimologia proveniente do grego “ou”(não) e “topos”(lugar) é por excelência o não-lugar, o lugar que não existe. Representa a esfera da idealização de uma sociedade perfeita, ética, equilibrada e comprometida com o bem-estar coletivo. Ou em outras palavras: lugares-fantasia que não se situam em um tempo ou espaço específicos, e que cuja ausência de historicidade os transforma em ilhas isoladas da realidade. A inexistência de conjuntura desconstrói a ideia de um possível percurso evolutivo até a “perfeição”, de forma que elas apenas existem, por si só, no campo do imaginário. São concebidas na forma de cidades que representam o que poderia ser o paraíso terreno, o Éden perdido, o mundo purificado das práticas imorais, injustas e nocivas, em uma espécie de expurgo. A busca incessante pelo ideal é o fio condutor da utopia, que só se sustenta na lógica do inalcançável: quando a sociedade das virtudes existir, deixará de ser o não-lugar.

Apesar da resistência de Sargent (2008, p.6) em associar o conceito de utopia ao de perfeição – já que, segundo ele, a grande maioria das utopias não foi concebida como a representação de uma perfeição imutável, exceto nas narrativas religiosas -, é inevitável voltar ao autor do termo, Thomas Morus. Em 1516, o autor cunhou a expressão em um romance de mesmo título para designar um país imaginário, descrito pelo personagem aventureiro de Rafael Hitlodeu como uma ilha perfeita. A sociedade narrada por Morus era primorosa porque nela não haviam propriedades individuais, guerras, dinheiro ou intolerância religiosa, o que garantia a igualdade social e o bem-estar para todos. Sendo assim, a primeira Utopia foi o retrato de um espaço inatingível e imutável contraposto à realidade da Inglaterra do século XVI, envolvida nas guerras internas e externas europeias pela disputa de territórios a serem colonizados e rotas comerciais marítimas.

Para essa pesquisa, será adotado o conceito desenvolvido pelo sociólogo húngaro Karl Mannheim. Mais abrangente, sua compreensão de utopia expande os limites simplistas definidos por textos que descrevem sociedades ideais – exatamente como na obra de Thomas Morus – para alcançar tudo o que diz respeito sobre um posicionamento crítico diante da ordem vigente. Mannheim (1986) aponta que, em qualquer lugar e tempo da história, haverá um grupo dominante e um grupo oprimido, cujos pensamentos coletivos são frutos tanto da reflexão quanto da ação social que os dispõe “com os outros” ou “contra os outros”. A postura desses grupos em relação à realidade em que vivem pode seguir duas direções: mantê-la, ou negá-la no propósito de transformá-la. Nesse sentido, tanto a ideologia quanto a utopia são parte das motivações coletivas inconscientes que determinam a ação e o pensamento dos indivíduos que buscam intervir nessa realidade de acordo com o grupo a que pertencem.

A ideologia possui uma correspondência com a “conservação”, uma vez que os indivíduos do grupo dominante justificam a ordem social em vigor contestando a veracidade do pensamento do grupo oposto. Já a utopia se identifica com a “mudança”: a mentalidade utópica pretende modificar a realidade devido às percepções coletivas do grupo insatisfeito. Segundo Mazucato (2013), especialista na obra de Mannheim, há sempre na utopia um elemento que

pretende subverter a ordem social vigente. Mannheim (1986), portanto, compreende a utopia como uma forma de mentalidade que busca transcender o que é denominado por realidade. As utopias são “[...] somente aquelas orientações que, transcendendo a realidade, tendem a se transformar em conduta, a abalar, seja parcial ou totalmente, a ordem de coisas que prevaleça no momento.” (MANNHEIM apud MAZUCATO, 2013, p.193). Julien Freund, no livro *Sociologia de Max Weber*(1999) citado por Thiago Mazucato, afirma que, para Mannheim, a utopia é uma coleção de pensamentos que fazem exceção à realidade e procuram modificá-la orientando-se para a ação.



Figura 01: Esquema do conceito de utopia para Karl Mannheim

Fonte: Silva, D. F. Da. 2014.

Durante a pesquisa, pude identificar que algumas referências bibliográficas que utilizei também consideram a ideia mais ampla de utopia, composta pelo espírito crítico e pela tendência à transformação, de forma que, em alguns momentos, é possível utilizar a expressão como sinônimo do que considero que seja a arquitetura visionária como um todo. Essa pode se desdobrar em outros tipos de arquiteturas além da utópica tradicional (conforme descrita por Morus), como os *projetos comentários*, os projetos especulativos e a arquitetura experimental.

O *projeto comentário*, para Peter Cook, autor da expressão que foi designada a princípio para descrever a obra de Lebbeus Woods em *Drawing: the motive force of architecture*, define uma categoria de arquitetura ficcional situada em um contexto específico. Seu objetivo é revelar uma análise crítica das condições histórico-espaciais dessa conjuntura, ou em outras palavras, expressar uma

opinião aprofundada sobre os desajustes político-sociais desse contexto através da linguagem da arquitetura - desenhos, fluxogramas, diagramas, imagens -, muitas vezes em conjunto com outros métodos de expressão, como a literatura, as artes visuais e a performance. Segundo De Ostos, o objetivo principal é manifestar uma crítica, abrindo a ferida e desvelando o que ainda está invisível segundo uma análise sensível do arquiteto. Por isso, pode ser considerado mais reflexivo do que as utopias não-lugares.

A essa altura, de qualquer forma, a progressão de temas a partir de pequenas tolices, através de cidades aéreas e de projetos “comentários”, nos quais cidades conhecidas e circunstâncias experienciadas (Berlim na década de 90 e Sarajevo durante a Guerra Civil), fizeram o trabalho de Woods tanto extasiado por sua presença quanto desafiador por sua instância. (COOK, 2008, p.115)

Também, em termos de arquitetura visionária, pode-se falar dos projetos especulativos, que antecipam hipóteses referentes a possíveis transformações do espaço a partir do questionamento “e se?”. O principal propósito da especulação na arquitetura é investigar alternativas a um *status quo* espacial imposto ou estabilizado através de indagações que redirecionam o pensamento tradicional, como por exemplo “por que não pensar, fazer e construir de outro jeito?”. Apesar de também ser um tipo de arquitetura contextualizada, a divergência do *projeto comentário* se encontra nas proposições realistas para o futuro. Em entrevista a Geoff Manaugh, arquiteto inglês criador do BLDGBLOG¹ especializado em especulações urbanas e futuro das paisagens, Lebbeus Woods afirma:

Eu acho que não há o suficiente sobre esse pensamento hoje em relação às cidades que enfrentaram transformações súbitas e

¹ BLDGBLOG é um blog de arquitetura especulativa. assinado por Geoff Manaugh – escritor, ensaísta e arquiteto e editor contribuinte da *Wired UK*. Em 2009, lançou um livro chamado *The BLDG Blog Book*, com o conteúdo do blog desde seu início em 2004. Disponível em: < <http://www.bldgblog.com>>

dramáticas, mesmo violentas, por causas naturais ou humanas. Mas precisamos ser capazes de especular, criar esses cenários e ser úteis em uma discussão sobre o próximo passo. Ninguém espera que essas ideias sejam facilmente implementadas. Não é como um plano prático que você deve acabar e fazer. Mas, certamente, o novo cenário te dá a chance de investigar uma *direção*. Claro, sendo arquiteto, estou muito interessado nos detalhes dessa direção – você sabe, não apenas uma descrição verbal mas: *isso é o que pode parecer*. (WOODS, 2007)

Por fim, há a arquitetura experimental, gênero que pretende questionar os dogmas da disciplina, os métodos de como fazer, as alternativas na produção do espaço. Peter Cook (1970) argumenta que há um corpo de conhecimento (de estrutura, fabricação, execução, etc) que funcionam como um apoio técnico para a arquitetura, e que por isso são limitadores. Se a criação do espaço permanece dentro desses limites, como frequentemente acontece, ele se torna estilizado ou cai na tradição. Portanto, o autor acredita na necessidade de transgredir as fronteiras da técnica. “A maioria dos inovadores foram dissidentes em todo caso – sejam quais forem as regras do dia, como na música, os principais exemplos têm sido aqueles que desviaram primeiro.” (COOK, 1970, p.16) Assim, a arquitetura experimental é mais uma investigação do processo, uma pesquisa através de desenhos, protótipos e instalações, do que um produto final em si.

Todos esses conceitos, apesar de essenciais para o entendimento do tema, na produção real da arquitetura visionária se cruzam constantemente, de forma que é difícil estabelecer quando eles são inteiramente abordados pelo projeto. Essa pesquisa tentará abordar as obras de ficção que abrangem todas as tipologias apresentadas acima, além de analisar os objetivos que motivaram a concepção de cada uma delas, abrindo a disciplina para outros tipos de produção que levem em conta tanto as representações alternativas do espaço – que não são necessariamente baseadas no sistema tradicional da perspectiva linear -, quanto as questões abstratas da memória e da experiência. Para isso, foram desenvolvidos quatro capítulos. No primeiro, há uma revisão histórica da arquitetura visionária a partir de três referências relevantes para o assunto: a série Carceri de Piranesi, considerado o pioneiro da chamada arquitetura “de

papel”, ou seja, da obra imaginária não construída; a Città Nuova de Antonio Sant’Elia e o Manifesto da Arquitetura Futurista, pela sua influência ao Movimento Moderno subsequente; e as cidades utópicas do Archigram, que marcaram a contracultura sessentista. O segundo capítulo aborda uma discussão sobre a representação convencional na arquitetura e as possibilidades alternativas de representação das utopias, partindo de uma crítica à redução dimensional do tempo nos projetos e seguindo pela narrativa do processo criativo de uma cidade fictícia em um workshop orientado por Ricardo de Ostos. O terceiro capítulo aborda os contextos profissionais em que as arquiteturas visionárias são concebidas, considerando a conjuntura da produção do espaço contemporânea influenciada pelo capitalismo, a crise da teoria nos anos oitenta e a necessidade do resgate das utopias para a criação de uma arquitetura crítica frente às produções tecnicistas e sem subjetividade. O quarto capítulo aborda, por fim, a obra de dois arquitetos contemporâneos responsáveis pela concepção de arquitetura fictícias a partir de um corpo teórico denso e coerente e que tratam de temas sensíveis como contextos de traumas urbanos. Lebbeus Woods e NaJa & DeOstos são, no final das contas, responsáveis por responder à questão mais importante dessa dissertação: há algum sentido na produção de uma arquitetura que não será construída?

CAPÍTULO 1. EXPOENTES DA ARQUITETURA VISIONÁRIA

A história registrou a criação de várias utopias arquitetônicas e outros tipos de arquitetura visionária. Este capítulo se dedica a uma revisão histórica desse gênero a partir de três arquitetos expoentes em seus períodos históricos. O primeiro é considerado o pioneiro da chamada arquitetura “de papel” – Antonio Battista Piranesi, que no século XVIII criou uma série de ilustrações denominadas *Carceri*, representando prisões imaginárias com o intuito de fazer uma crítica ao sistema opressor da burguesia iluminista. Logo após, há uma abordagem do Manifesto da Arquitetura Futurista e da obra de Antonio Sant’Elia, arquiteto italiano de carreira breve que desenvolveu no início do século XX uma obra densa que incorporava as mudanças socioculturais proporcionadas pela Revolução Industrial. É considerado por alguns autores um dos precursores do Movimento Moderno que tomou forma alguns anos depois. Por fim, esse capítulo investiga a obra do Archigram, grupo que popularizou as utopias na contracultura inglesa da década de sessenta. Sua obra é uma das mais conhecidas no campo, e marcou profundamente não só sua geração, mas todas as subsequentes que sofreram influência do ensino inglês da arquitetura, principalmente na Architectural Association e na Bartlett School of Architecture.

1.1. *Carceri* e utopia negativa: primeira arquitetura visionária

Considerado por Neil Spiller o primeiro arquiteto “de papel” a desenhar espaços deliberadamente fantásticos (2006, p.11), Giovanni Battista Piranesi foi proeminente ilustrador do século XVIII e visionário ao representar espaços que combinavam fragmentos de material arqueológico, memória da paisagem e certa dose de criatividade. A intenção por trás do domínio formal de suas ilustrações foi essencial para explorar a lacuna entre a representação arquitetônica e o compromisso simultâneo de construir, colocando em xeque os objetivos do desenho de arquitetura que até então operava majoritariamente para sistematizar um projeto a ser edificado ou para registrar o que já fora construído.

Sua obra foi marcada pela ininterrupta produção de ilustrações que manifestavam um deslumbramento pela magnificência de Roma, cidade que visitou pela primeira vez aos vinte anos, em 1740, e a partir de então passou a compor permanentemente seu repertório imagético. Das primeiras às últimas *vedutas* – gênero de pinturas, desenhos ou gravuras que representam a perspectiva de uma cidade ou monumento, com acentuação notadamente topográfica – produzidas em sua carreira, Piranesi representou diferentes visadas de uma Roma decadente que ainda suscitava o que deveria ser a vida urbana na capital italiana dos séculos anteriores. Até a data de sua morte foram contabilizadas 135 matrizes de águas-fortes da *Vedute di Roma*, série de gravuras que delinearam seu percurso intelectual rumo às utopias por refletirem progressivamente a tendência fantástica de suas criações, classificadas como *veduta ideata*. As ruínas a céu aberto, que apesar de fragmentárias preservavam a memória do que um dia foi a totalidade da cidade, inspiraram Piranesi a extrapolar a correspondência formal da arquitetura romana para construir pictoricamente uma narrativa urbana que não contava com a exatidão histórica da arqueologia, mas com sua própria habilidade criativa e bem instruída.

Contudo, certas imagens vão além do registro documental analítico, posto que se encontram na confluência do real e do imaginário, nas cenas que exprimem um drama maior, existencial, de um passado que ainda resiste, mesmo que fragmentário. As imagens criadas, por fim, desejam mais do que o documento: elas querem interditar o fluxo destrutivo do tempo; elas querem se impor como verdade tectônica da memória. (CORDEIRO, 2013, p.57)

Sua capacidade de manipular a paisagem virtualmente em composições que utilizavam a perspectiva linear, hachuras e espessuras distintas, variações de escala, adição de elementos inexistentes, acentuação da monumentalidade pelo ângulo baixo ou mirada elevada, e principalmente o jogo entre luz e sombra, transformou a precisão técnica da imagem tradicional realista em um dispositivo

gráfico capaz de explorar paisagens teatrais que conduzem sempre à reflexão da transformação pelo tempo.

As *vedutas* piranesianas pretendiam instituir uma memória da paisagem construída na qual as ruínas romanas – inevitáveis reminiscências da morte que persistem como rastros urbanos de outro tempo – não são apenas resquícios da arquitetura clássica, mas um portal para observação da arqueologia dramática da paisagem.

Essas ruínas falantes preencheram meu espírito com imagens que desenhos precisos, mesmo aqueles como o Palladio imortal, nunca poderiam ter conseguido transmitir, mesmo eu sempre mantendo-o diante dos meus olhos. Portanto, tendo a ideia de apresentar ao mundo algumas dessas imagens, porém não esperando por um arquiteto dessa época que executasse efetivamente alguma delas. (...). O fato é que não temos visto edifícios igualando o custo de um Fórum de Minerva, de um Anfiteatro de Vespasiano ou de um Palácio de Nero; portanto, parece não haver recurso para mim ou qualquer outro arquiteto moderno do que explicar suas ideias através de seus desenhos, e assim tirar da escultura e da pintura a vantagem, como o grande Juvarra disse, que elas possuem sobre a arquitetura, e de forma semelhante, levá-la (a arquitetura) para longe dos abusos daqueles com dinheiro, que nos fazem acreditar que eles próprios são capazes de controlar a execução da arquitetura. (PIRANESI apud NEVEU, 2006, p.11).

Com essa passagem Piranesi deixou claro que os desenhos de arquitetura eram utilizados por ele conscientemente para expressar suas reflexões internas, subvertendo a função original do projeto que passara a ser apenas um instrumento técnico para domínio da burguesia sobre o espaço. As *vedutas* romanas, apesar de não representarem um espaço estritamente ficcional, eram imagens manipuladas pelo espírito fascinado do gravador, de forma que também não retratavam com fidelidade as ruínas tais como eram. No meio termo entre a realidade e a imaginação, Piranesi criou um estilo de expressão gráfica que o

permitiu exprimir seu assombro diante da suntuosidade da arquitetura clássica fragmentada pela passagem do tempo.

Em 1749, começou a elaborar *Carceri d'invenzione*, outra sequência de águas-fortes que foi divisora de águas em sua carreira e fundamental para enfim classificar Piranesi como um visionário. *Carceri* retratava presídios imaginários que nunca existiram nem possuíam correspondência formal direta com os cárceres de sua época, mas também não eram propostas arquitetônicas de uma edificação a ser consumada. Foi com essa obra que o gravador ratificou a ideia de que a criação do espaço não deve necessariamente converter-se em um projeto construível: a arquitetura ficcional é fruto do mesmo processo ao se subtrair a âncora determinista da materialização.

Segundo Manfredo Tafuri (1987, p.25), das treze águas-fortes de *Carceri*, a placa IX é a que pode sistematizar com mais abrangência a intenção da série. Se trata de uma ilustração que apresenta uma abertura oval no centro – semelhante às obras italianas de Borromini que se constituíam em semelhança às propriedades reflexivas dos espelhos convexos – que, observada em conjunto com a rede de vigas, escadas, paredes de pedra e calçadas suspensas, revelam uma segunda estrutura oval que emerge da imagem em espirais de fumaça, dando um senso de profundidade ao espaço. Nessa placa fica evidente a evocação da arquitetura romana e sua concretude estrutural - associada à ideia do rigor da justiça e das leis, mas também a desconstrução dessa estrutura sem qualquer sentido aparente. Piranesi, ao desenvolver um método de composição insólito, representou metaforicamente contradições conceituais propositalmente complexas e constantemente tensas. Por um lado, há a alusão constante da solidez da arquitetura clássica e a historicidade arquitetônica profundamente estruturada a que ela remete. Por outro, as imagens incorporam a aleatoriedade dos episódios, o entrelaçamento sem regras das estruturas e a insubordinação às leis da perspectiva na representação de elementos espaciais desarticulados e imaginários.



Figura 02: Carceri, chapa IX. Giovanni Battista Piranesi.

Fonte: The engravings of Piranesi and other plans of Rome. Acessado em 06 de setembro de 2017. Disponível em:

<<http://rubens.anu.edu.au/htdocs/bytype/prints/piranesi/display00051.html> >

É possível constatar a intenção de envolver o observador das obras no submundo de suas masmorras quando Piranesi o convida a recompor as distorções espaciais, reconectar os fragmentos, reorganizar os elementos que parecem fora do lugar, mas por fim não são reorganizáveis. Tafuri (1987, p.26) afirma que o espectador de *Carceri* é obrigado, mais do que convidado, a participar do processo de reconstrução mental proposto pelo gravador. Patricia May Sekler, em *Giovanni Battista Piranesi's Carceri etchings and related drawings*, analisa cuidadosamente a posição de desconforto a que o artista submeteu os observadores de suas imagens a partir do ângulo em que as prisões são representadas. Em *Notas à margem do tempo*, a romancista belga Marguerite Yourcenar destaca uma percepção semelhante ao mencionar a angústia instigada pela presença de figuras humanas vagando pelo cárcere colossal e tortuoso. Segundo ela, a mera presença de silhuetas diante de um edifício desproporcional em escala, pequenas sombras que atravessam um vazio labiríntico gigantesco, provocam ao observador uma sensação aflitiva: ele passa a ser cúmplice da perversão sugerida pelas cenas e dos sentimentos que

elas geram, o que leva a uma expansão da consciência da própria existência pela ficção.

Mais significativa do que a forma em si, a confusão mental provocada pelas deformações espaciais é que instituíram a necessidade do objeto arquitetônico. Mesmo que a arquitetura seja a matéria-prima das ilustrações piranesianas, a composição formal de *Carceri* não pretendeu instituir um projeto de arquitetura e sim um projeto deslocado de suas utilidades operacionais convencionais, apenas evocando a ideia geral de uma edificação. Os elementos que compõem as águas-fortes parecem existir sem propósito e seus detalhes aumentam a impressão de ociosidade. Escadas que não levam a um lugar preciso; frágeis passarelas de madeira – em contraste com a monumentalidade das paredes de pedra - sem destino aparente; máquinas, cordas e roldanas inoperantes. Tudo isso sugere um ambiente cujas atrocidades que nele acontecem ficam por conta da construção mental do espectador. Ao entrar no mundo de Piranesi, o percurso narrativo é prolongado por um espaço que parece continuar indefinidamente, sem limites, em uma mimese do universo. As chapas são uma abertura ao infinito, que é o espaço da existência humana.

O espaço do constrangimento – o cárcere – é, nas gravuras piranesianas, um espaço infinito. O que é destruído é o “centro” desse espaço: isto é, ao arruinar dos antigos valores da ordem antiga corresponde a “totalidade” da desordem. A razão, que produz aquela destruição, sentida de resto como fatal pelo gravador setecentista, traduz-se em irracionalidade. Mas os *Carceri*, precisamente porque infinitos, coincidem com o espaço da existência humana. As cenas herméticas desenhadas por Piranesi, na malha das suas composições impossíveis, mostram-no com uma clareza extrema. O que significa que nos *Carceri* só poderemos ver a nova condição existencial da coletividade, libertada e amaldiçoada, simultaneamente, pela sua própria razão. Piranesi não traduz tanto em imagens uma crítica reacionária às premissas sociais do iluminismo, mas sim uma lúcida previsão do que deverá ser uma sociedade libertada dos antigos valores e dos consequentes contrangimentos. (TAFURI apud FALCÃO, 2006, p.31)

Tafuri, portanto, guia para o entendimento da intenção mais profunda por trás das distorções espaciais de *Carceri* e dos elementos imaginários que corromperam os princípios instituídos da representação: são sobretudo críticas ao pensamento Iluminista que desabrochava no século XVIII. Em termos gerais, a Natureza foi dissociada dos atributos metafísicos que outrora a definiram, para se vincular aos princípios da forma pura e da beleza positiva e convincente de Claude Perrault ². Em consequência, a “verdade” da arquitetura deixou de ser qualificada pela ligação com o sagrado, e a cidade passou a ser idealizada de acordo com os moldes das estruturas orgânicas universais da Natureza, uma vez que “a civilização é a história dessa universalidade, para a qual existe um equivalente perfeito de forma e conteúdo” (CACCIARI apud TAFURI, 1987, p.36).

Porém, Piranesi sustentava que a arquitetura é exatamente um objeto antinaturalista, uma construção arbitrária e não orgânica. Não havia possibilidade de se pensar em um modelo perfeito de cidade elaborado sobre uma estrutura natural regida por regras universais, porque elas não incluíam a arquitetura. Seguindo essa lógica é que o gravador desenvolveu desenhos arquitetônicos cujas disformidades e decomposição da *ordo* natural se contrapõem à racionalização clássica da perspectiva, o símbolo da pura

² Claude Perrault (1613-1688) foi arquiteto precursor da revolução iluminista francesa. Em sua obra, Perrault afirmou que a beleza – que está acima de todos os critérios – na arquitetura não depende de proporções corretas porque não há regras absolutas, como na natureza, que possam regê-las. Longe de ser ideais, as normas da proporção são variáveis porque não seguem uma razão lógica ou uma lei natural, e portanto permitem apenas uma noção relativa de beleza. Essa afirmação também implicou em considerar que o objeto arquitetônico não possui capacidade de transcendência ou ligação com o sagrado. Perrault desqualificou a noção de que a arquitetura sempre relacionada à uma ordem cosmológica. Ao contrário, afirmou que a harmonia das proporções é proveniente unicamente da sensibilidade do homem, único interlocutor possível com a arquitetura. Sugeriu duas diretrizes para definir a beleza arquitetônica: a “beleza positiva” que inclui a simetria, riqueza de materiais, funcionalidade e precisão na execução; e a “beleza arbitrária” que trata da noção contingente do bom gosto, das convenções geradas pelo acaso e perpetuadas por costume ou hábito. A harmonia deixou de ser divina para ser positiva, racionalmente quantificável e apreciada pelo senso comum.

forma. Ao explorar os efeitos da deformação da estrutura – e não qualquer estrutura, mas a retidão da estrutura clássica – Piranesi desenvolveu uma representação espacial que afrontava a noção de harmonia natural pré-estabelecida. Revelando, através das gravuras, o domínio do homem sobre os conceitos lineares do tempo e do espaço (inclusive os mesmos conceitos distorcidos na experiência do realismo mágico, detalhado no último capítulo), Piranesi enfatizou a impossibilidade de se construir um organismo urbano unicamente através da forma. A linguagem do imaginário representava, portanto, técnicas alternativas para outros tipos possíveis de domínio. Por fim, a articulação obsessiva entre os fragmentos das cenas e a amorfidade das composições espaciais que contestavam a ideia de verdade universal, resultaram em imagens que representavam uma arquitetura vazia, destituída de significados, segmentada de seu sistema simbólico. Em outras palavras, uma potente lacuna semântica.

O tema das gravuras também faz parte do conjunto de opções das quais Piranesi tomou partido para expressar sua discordância da ordem política e econômica iluminista. Assim como Montesquieu considerava a tortura realizada pelos regimes opressores como uma conveniência contrária à voz da Natureza, Piranesi acreditava que o sistema político em que se exerce o puro poder do Estado, gerando a alienação absoluta do sujeito, faz girar um universo mecânico, reino por excelência do artificial. No campo da opressão, ou do imperativo, ocorre a perda definitiva da organicidade composta pela união entre a Natureza e as instituições humanas. “(...) o universo da dominação intersubjetiva, do contrato social, estabelece, juntamente com o controle da subjetividade ‘natural’, o reinado da coerção mais absoluta.” (TAFURI, 1987, p.31).

Portanto, havia para ele um conflito entre a suposta naturalidade da dominação e os direitos individuais do sujeito. A partir da angústia expressada em suas prisões obscuras, Piranesi trabalhou para converter essa naturalidade no seu oposto. A Natureza invocada pelo Iluminismo para legitimar o domínio crescente da burguesia foi sistematizado como espaços cruéis e anti-humanos. Tafuri afirma que as placas II e X retratam com clareza sua intenção: cenas de tortura que não apresentam seres humanos em uma situação explícita de tormento, mas

que entregam ao observador objetos sugestivos que sugerem a violência da dominação.

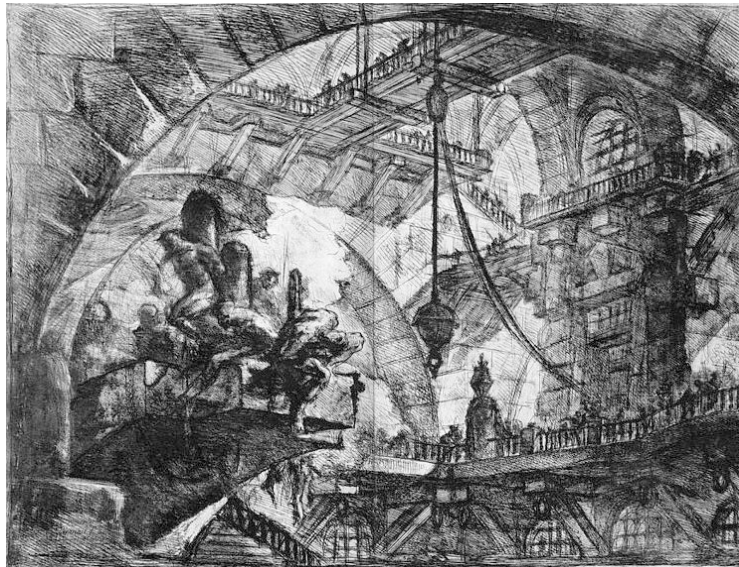


Figura 02: Carceri, chapa X. Giovanni Battista Piranesi.

Fonte: File Giovanni Battista Piranesi – Le Carceri d’Invenzione – First Edition – 1750 – 10 – Prisoners on a Projecting Platform.jpg. Acessado em: 06 de dezembro de 2017. Disponível em

:<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Giovanni_Battista_Piranesi_-_Le_Carceri_d%27Invenzione_-_First_Edition_-_1750_-_10_-_Prisoners_on_a_Projecting_Platform.jpg (Acesso em set/2017)

A crítica aos preceitos políticos e econômicos iluministas que amadureciam no século XVIII também dizia respeito à influência da burguesia que afetava diretamente seu ofício como arquiteto. Em *Parere su l’architettura* (Opiniões sobre arquitetura), manifesto que escreveu em 1765, Piranesi colocou em pauta a questão da dissolução da figura do arquiteto frente uma clientela exploradora que valorizava apenas o aspecto técnico do desenvolvimento de projetos, expropriando as características intelectuais exercidas na criação arquitetônica. *Carceri*, e também outros trabalhos como *Campo Marzio*, inauguraram a tradição da arquitetura visionária de questionar o papel do arquiteto e sua função no mundo. Para Piranesi, sua atuação deveria ser mais potente e abrangente do

que a redução tecnicista que lhe foi reservada pela nova classe em ascensão. Sendo assim, a utopia era o único caminho possível para o pensador que não compactuava com o resumo da disciplina à pura técnica e também não renunciava ao compromisso de continuar desenvolvendo projetos para a criação de novas espacialidades. O exercício sensível do arquiteto, nesse caso, foi essencial para comprovar a principal contradição expressada pelas composições distorcidas de *Carceri*: apenas a razão pode antecipar o futuro, apenas o raciocínio em conjunto com a sensibilidade pode dar voz à dimensão indispensável do irracional. É precisamente o produto dessa contradição que alcança a abstração necessária para as múltiplas interpretações do mundo e a liberdade individual que Piranesi buscava.

A utopia de *Carceri*, porém, era o oposto da idealização de uma comunidade perfeita nos moldes iluministas. Também, não se tratava de apresentar soluções futuras para problemas espaciais concretos. O mérito da obra como utopia se encontra na capacidade de imaginação de uma arquitetura que representa as constatações sobre o presente imediato, ou mais especificamente, sobre o “abuso daqueles que possuem riqueza e nos fazem acreditar que são eles próprios capazes de controlar a execução da arquitetura”. As gravuras de Piranesi partiram das condições históricas vigentes e se desdobraram em uma dimensão metahistórica do século XVIII, provocando uma espécie de *insight* para a percepção da situação insatisfatória do presente. Assim, a ficção entra na história com a conotação ideológica a qual estará sempre atrelada.

Por fim, *Carceri* é considerada por Tafuri (1987) uma utopia negativa, constituída pela dissolução da forma e pelo vazio de significados do espaço, uma vez que não apresenta explicitamente perspectivas otimistas para o futuro. “Somente na utopia negativa, apenas da torre de marfim da vanguarda, é possível reconhecer, apesar de tudo, as margens residuais de uma presença positiva dentro da esfera da arquitetura.” (TAFURI, 1987, p.34). A partir da ruptura com a pura forma e a fragmentação semântica do espaço, Piranesi construiu sua própria utopia na qual a recuperação da liberdade, em um contexto político em que surge uma classe emergente e privilegiada em detrimento da alienação do sujeito, coincide com a abertura de novas possibilidades.

De tal forma que uma das grandes antecipações do futuro que pode ser identificada no trabalho de Piranesi é a sua fundação do que emergiria como a ética do desenvolvimento dialético da arte de vanguarda: daquela arte que – nas palavras de Fautrier, “só pode se destruir” e que “somente se destruindo pode constantemente se renovar”. (TAFURI, 1987, p.54)

1.2. Arquitetura Futurista por Sant’Elia – início do século XX

Dentre outros arquitetos proeminentes, opto por continuar esta breve revisão histórica das arquiteturas visionárias pela obra de Antonio Sant’Elia (1888-1916). Arquiteto jovem e de curta carreira, apresentou um manifesto com sua concepção do que deveria ser a cidade moderna e abriu possibilidades reais para uma nova arquitetura, baseada em uma construção teórica que, segundo Argan (1930), incorporava a consciência de sua posição histórica e por isso, distinguiu-o dos outros teóricos da arquitetura racional moderna da sua época.

O contexto que influenciou a produção de Sant’Elia era o da euforia da metrópole moderna potencializada pela transformação cultural causada pelas máquinas provenientes da Revolução Industrial, que estabeleceu a expansão dos limites da vida burguesa. No início do século XX, a evolução acelerada dos motores industriais causou alguns efeitos na sociedade, que ao mesmo tempo em que se encontrava intimidada pelas múltiplas possibilidades de produção, estava curiosa com a ascensão das máquinas e com o que mais elas poderiam ser capazes de fazer. Esse período foi conturbado pelas expectativas com o futuro e as inevitáveis mudanças econômicas e sociais, que foram absorvidas como matéria-prima para contestações da classe artística do seu tempo. Orbitando ao redor da temática industrial, as máquinas, a velocidade dos automóveis e a aceleração do tempo se tornaram questões reconhecidas, refletidas e incorporadas nas discussões culturais.

Em 1909, o poeta Filippo Marinetti publicou o Manifesto Futurista, que a princípio se referia à literatura, mas acabou por influenciar outras áreas criativas, fundando o movimento artístico que exaltava a Era da Máquina. O primeiro

Manifesto Futurista se iniciava com a narrativa de uma epifania ocorrida após a colisão de dois carros, quando o próprio Marinetti e seus amigos, depois de passarem a noite conversando, sentiram uma vontade repentina de pular de seus automóveis em movimento e correr desgovernados pelas ruas, enfrentado o perigo fatal das máquinas. Seu manifesto foi uma convocação à desestruturação da inércia em que se encontrava o ambiente artístico italiano, acostumado a recorrer ao período clássico para criar novos estilos sem abandonar o alicerce histórico. Marinetti refutava qualquer referência anterior ao século XX, pois eram consideradas antiquadas diante da modernidade que apresentava um extenso universo tecnológico. Portanto, as produções artísticas deveriam tratar da nova realidade oriunda do processo de industrialização, e dos conceitos de velocidade, ciência, técnica e máquinas como o centro do processo criativo.

Os novos desenvolvimentos deveriam de alguma forma incorporar velocidade, movimento e tempo. O manifesto de Marinetti mostra perigo, energia, revolta, coragem, e sobretudo, velocidade e máquinas. “Ponto Quatro” tem sido frequentemente repetido: “Nós afirmamos que o esplendor do mundo foi enriquecido por uma nova beleza: a beleza da velocidade. Um carro de corrida adornado por grossos tubos semelhantes a serpentes de hálito explosivo – um automóvel rugidor, que parece correr sobre a metralha é mais belo que a Vitória de Samotrácia”. (SPILLER, 2006, p.26)

O Manifesto Futurista de Marinetti também apresentava um radicalismo imoral e certa agressividade incorporados nas ações propostas, como a destruição dos símbolos culturais urbanos – museus, bibliotecas e academias -, o combate ao feminismo e outros “moralismos”, e a defesa da guerra como instrumento higienista do novo mundo. “Ponto sete: exceto na luta, não há beleza. Nenhum trabalho sem um caráter agressivo pode ser uma obra de arte. Poesia deve ser concebida como um ataque violento de forças desconhecidas, para reduzir e serem prostradas perante o homem.” (MARINETTI, 1909)

Após sua publicação, o Manifesto Futurista inspirou outros artistas a criar documentos com princípios similares, cada um tratando de sua própria área específica, como a pintura e a música. Porém, foi na fotografia que a obsessão pela velocidade se tornou explícita, quando Anton Giulio Bragaglia abordou o conceito de “fotodinamismo”, que buscava chegar o mais próximo possível do registro do movimento, em *Fotodinamismo Futurista*, de 1911. Seu objetivo era entender e representar o dinamismo das ações através das obras de Edward Muybridge e do fisiologista Etienne-Julles Marey, um dos pioneiros na cronofotografia. Após o trabalho de Bragaglia, outros manifestos de campos artísticos distintos foram produzidos com foco no culto à máquina, com destaque para o trabalho da dupla Umberto Boccioni e Giacomo Balla, dois artistas que começaram a representar em suas pinturas cidades compostas de luzes, movimentos e tensões. Retratavam conceitos urbanos através das formas geométricas – outro princípio fundamental do Futurismo.

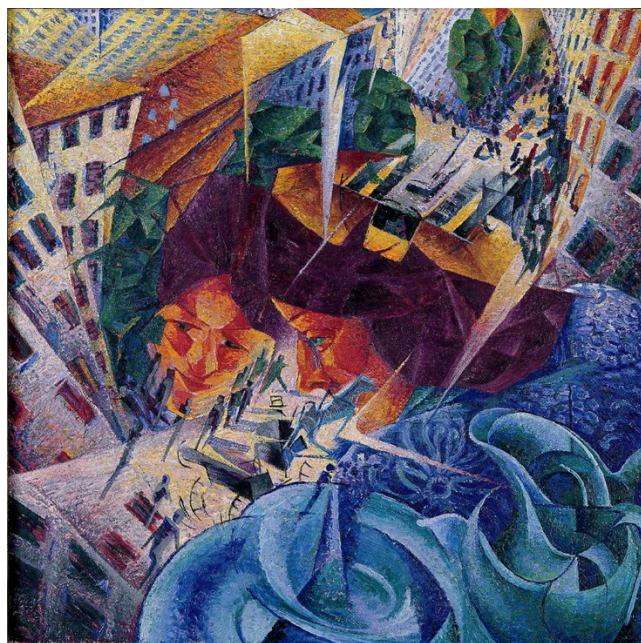


Figura 04: Visões simultâneas. Umberto Boccioni.

Fonte: Visions Simultâneas. Acessado em 18 de fevereiro de 2018. Disponível em: <<http://pt.wahooart.com/@/8YDUTJ-Umberto-Boccioni-Visions-simult%C3%A2neas>>

Diante do estouro do Futurismo italiano, que passou a ser considerado um movimento de vanguarda, Antonio Sant'Elia foi inspirado a conceber uma nova arquitetura em consonância com a evolução das máquinas, dos carros e da velocidade. Dentre os manifestos que surgiram após o de Marinetti, o de Balla e Boccioni foram os que mais influenciaram sua obra e seu próprio Manifesto da Arquitetura Futurista, publicado em 1914. Nesse documento, Sant'Elia assumiu um discurso que previa um estilo urbano e arquitetônico que incorporava o cotidiano da cidade industrial e os materiais construtivos que passaram a ser produzidos em larga escala. “Nenhuma arquitetura existiu antes de 1700. Uma mistura imbecil dos mais diversos elementos estilísticos utilizados para mascarar os esqueletos de casas modernas é chamada arquitetura moderna.” (SANT'ELIA apud SPILLER, 2006, p.27) A agressividade de seu manifesto era um brado contra os arquitetos que continuavam, no início do século, projetando arquiteturas inspiradas pelo passado e continuavam inertes à influência estética “alegre” do aço, do concreto e do vidro. Sant'Elia propôs a recusa de se prolongar a produção arquitetônica atrelada às composições clássicas, em troca da iniciação de uma arquitetura renovada, que expressasse sua modernidade por meio dos materiais e das formas consideradas por ele mais sofisticadas. Para isso, listou o que os profissionais deveriam desprezar ou desejar em suas concepções espaciais, com o objetivo de criar um outro estilo de arquitetura altamente mecanizado.

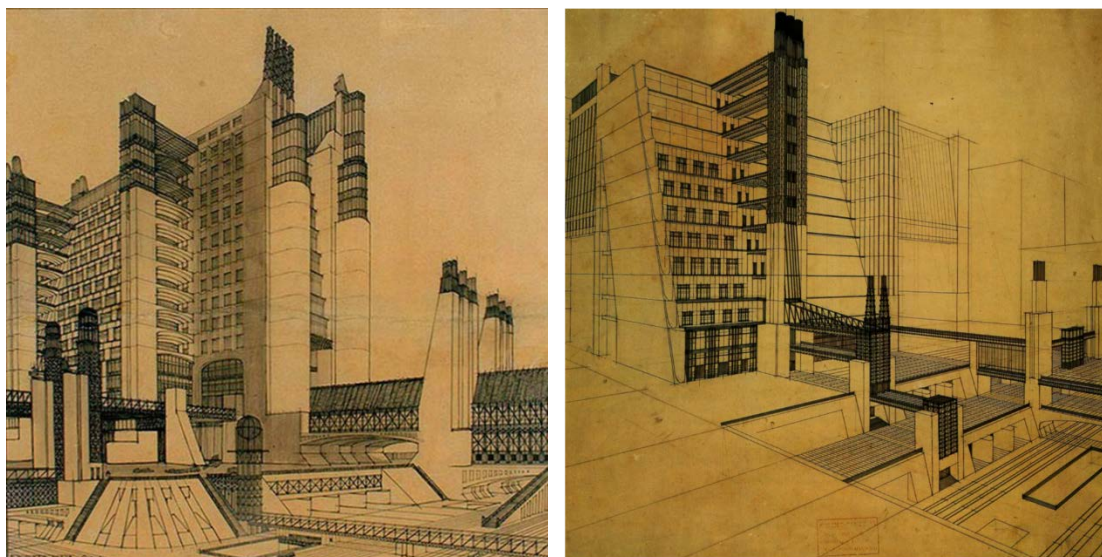
Nós devemos inventar e reconstruir a cidade Futurista como um estaleiro imenso e tumultuado, ágil, móvel e dinâmico em cada detalhe; e a casa Futurista deve ser como uma máquina gigante. Os elevadores não devem mais ser escondidos como ténias nos nichos das escadas. As próprias escadarias, tornadas inúteis, devem ser abolidas, e os elevadores devem escalar os comprimentos das fachadas como serpentes de vidro. A casa de concreto, vidro e aço (será) despida de pinturas e esculturas, rica apenas com a beleza inata de suas linhas e relevo, extraordinariamente “feia” em sua simplicidade mecânica, maior e mais ampla de acordo com a necessidade mais do que as especificações das leis municipais. Deverá subir à beira de um

tumultuado abismo: a rua não mais irá se situar como um capacho no nível térreo, mas irá mergulhar muitos andares abaixo da terra, abrangendo o tráfego metropolitano, e será ligado para as interconexões necessárias por passarelas metálicas e pavimentos em movimentos rápidos. (SANT'ELIA apud SPILLER, 2006, p.27)

Além da utilização de materiais como o concreto e o vidro, que garantiriam a elasticidade dos edifícios e a sua iluminação interna, Sant'Elia defendeu o banimento radical dos ornamentos e a utilização de formas geométricas puras, com predileção pelas elípticas e oblíquas. Quanto a composição urbana sugeriu que as edificações fossem integradas ao meio circundante por meio de passarelas em vários níveis e passagens subterrâneas, que representavam a apoteose da cidade dinâmica dos automóveis. O manifesto ainda incentivava a exaltação da sinestesia gerada por esse ambiente urbano: seus odores, ruídos e paisagens deveriam ser celebrados como as marcas de um novo tempo.

Além do Manifesto Futurista, Sant'Elia concebeu alguns projetos urbanos por meio de centenas de desenhos de edifícios imaginários que tentavam incorporar o discurso racional que discriminava a decoração arquitetônica e endossava os experimentos formais decorrentes dos avanços tecnológicos e da máquina como modelo maior de beleza. Sant'Elia visualizava um futuro completamente diferente, que mantivesse a ruptura com as regras do passado em uma atitude inovadora que fez com que sua obra assumisse caráter utópico. Suas proposições eram fundadas em uma nova ideologia, afinal o futurismo repudiava a ideia de existência pacificada por associá-la à apatia e desinteresse pelo progresso. Um grupo desses desenhos foi exposto sob o título de *Città Nuova*, em uma exposição do grupo *Nuove Tendenze*, em maio de 1914. Tratava de um complexo de gigantescos arranha-céus, com elevadores panorâmicos nas fachadas, ruas superpostas para o trânsito de diferentes modalidades de veículos, estações ferroviárias monumentais e hangares para zepelins. Segundo Banham, Sant'Elia mereceu seu lugar na história do Movimento Moderno porque entendeu que o futuro das cidades seria concebido plenamente em estruturas tridimensionais, e que essa estética definiria a estética arquitetônica do século

XX. A tentativa de dinamizar os edifícios da *Città Nuova* aconteciam por meio das fachadas oblíquas e da interpenetração dos blocos uns nos outros.



Figuras 05 e 06: Città Nuova. Antonio Sant'Elia.

Fonte: Antonio Sant'Elia – Key member of the futurist movement in architecture.

Acessado: em 18 de fevereiro de 2018. Disponível em:

<<http://www.graphicine.com/antonio-santelia/>>

Porém, a proposição mais radical do Manifesto da Arquitetura Futurista não foi refletida nos projetos de Sant'Elia. A sua última proclamação no documento incluía a afirmação de que “as características fundamentais da arquitetura futurista serão a obsolescência e a transitoriedade. Casas irão durar muito menos do que nós. Cada geração terá que construir sua própria cidade.” (SANT'ELIA, 1914). Banham (1955) afirma que nunca antes a obsolescência e a transitoriedade foram elevadas à características essenciais da arquitetura. Os futuristas acreditavam na ideia de que a tecnologia está em um estado de mudança contínua, e Sant'Elia defendia a efemeridade arquitetônica propondo a constante reconfiguração da cidade. Porém, seus projetos não exibiam essas características: a *Città Nuova* era composta por formas monolíticas bem enraizadas no chão, e não inspiravam – apesar das fachadas oblíquas, elevadores expostos e diversas passarelas e camadas de ruas – o dinamismo

inspirado na velocidade dos carros e a efemeridade das edificações. Lebbeus Woods afirma que a arquitetura retratada não parece leve e rápida, e sim monumental e permanente como qualquer edifício histórico, o que leva a especular que as ideias de Sant'Elia expressas em texto vieram antes dele conseguir concebê-las por meio da linguagem arquitetônica, como se ainda não tivesse conseguido libertar totalmente sua imaginação do peso da história da arquitetura, do classicismo da ordem e da escala, para criar então as edificações que sugeriu em seu Manifesto.

A potência da obra de Sant'Elia enquanto arquitetura visionária reside no ato de projetar um futuro radicalmente diferente do passado e do presente, a ser conquistado pela destruição de qualquer resquício estético, urbano e arquitetônico que fora construído até então. "(...) o protesto e a utopia são duas formas de atitude crítica aparentemente contraditórias, que acabam por se mesclar se a utopia não for entendida não tanto como prefiguração de um tempo melhor, mas como desgosto e impossibilidade de viver no atual." (ALMEIDA, 2013, p.157). Sendo assim, seu protesto contra a cultura que se alimentava do passado, e a possibilidade da criação de um estilo arquitetônico consoante com o contexto socioeconômico em transformação perante a Revolução Industrial, levou à imaginação de uma obra original, coerente e densa que inclusive exerceu influência sobre a produção do Movimento Moderno que sucedeu o Futurismo.

1.3. Archigram e as utopias tecnológicas da contracultura sessentista

Embora a obra do grupo inglês Archigram tenha sido debatida à exaustão, principalmente depois que retornou ao *mainstream* da discussão sobre a arquitetura especulativa na metade da década de 1990, resgatá-la como referência sobre as utopias (no sentido de Mannheim) ainda é relevante. A obra aborda a discussão sobre a arquitetura crítica, sobre a autonomia do "usuário" no espaço e a arquitetura como evento.

O Archigram foi um panfleto periódico que surgiu em 1961 com o objetivo de publicar projetos especulativos que refletiam algumas inquietações da época e

investigavam futuros fictícios a partir da evolução da tecnologia. Contribuíram para o magazine os arquitetos Peter Cook, David Greene, Ron Herron, Dennis Crompton, Michael Webb e Warren Chalk. Esse grupo de colaboradores também foi designado como Archigram, palavra resultante da mescla de “architecture” e “telegram”, referência à agilidade instantânea dos telegramas.

A Inglaterra dos anos sessenta era um território de transição cultural devido à prosperidade financeira proveniente da alta produtividade nos países industrializados do pós-guerra. A introdução do sistema taylorista-fordista, que pretendia alcançar o máximo de produção com o mínimo de tempo e esforço através da fragmentação do processo de trabalho possibilitou a produção em massa, rápida e em grande escala, muito conveniente para um país que precisava se recuperar rapidamente após a destruição causada pela Segunda Guerra. Esse período foi o auge da Era do Ouro do capitalismo, que se iniciou em 1945 e se estendeu até o início dos anos setenta.

O momento de reconstrução das cidades foi oportuno para o fenômeno da produção em massa, que também foi viabilizado pela ação do Estado através de uma política assistencial de bem estar social. Além de assumir o papel do consumidor em determinadas ocasiões, o Estado garantia a demanda por produtos – imprescindível para que houvesse certo equilíbrio com a produção em larga escala – através de políticas salariais e seguridade social. Desse clima propício para consumir, emergiu uma nova cultura urbana cuja identidade era centrada na estética do consumo, da obsolescência e do ócio. A popularização da telecomunicação e a abrangência da publicidade pulverizavam o desejo de consumir moda, móveis, equipamentos carros. Os Estados Unidos se preparavam para mandar o homem à lua, e o imaginário coletivo foi dominado pela confiança na tecnologia e a expectativa pelos novos avanços.

...a Grã-Bretanha era um país mudado. (...) Seu ingrediente principal era uma prosperidade material diferente de qualquer coisa antes experimentada. Com ela vinha essa multitude de fenômenos sociais que, inicialmente na Grã-Bretanha e Europa Ocidental, foram imprecisamente agrupados sob o título de “Americanização” – uma

descarada, estandarizada cultura de massa, centrada na enormemente crescente influência da televisão e da publicidade, uma música popular mais que nunca marcada pela hipnótica batida do jazz, e a nova proeminência, como força social distinta, dada aos adolescentes e aos jovens. (...) um sentido de que a sociedade estava sendo conduzida rapidamente na direção de algum futuro nebulosamente “modernístico”. (BOOKER apud CABRAL, 1969, p.35)

No âmbito da arquitetura, o estado do bem estar social inglês ficou responsável pela produção de habitações populares em larga escala, assim como no resto dos países atingidos pela guerra. A introdução do sistema taylorista-fordista em consonância com a lógica de produção modernista da pré-fabricação e industrialização dos processos construtivos eram estratégicas para a construção civil estatal. A persistência na metodologia do Estilo Internacional cumpria a promessa da construção em massa, mas nesse momento já era visivelmente destoante da nova conjuntura social que se delineava a partir do desenvolvimento da tecnologia.

A emergente sociedade do consumo se sentia deslocada diante da política habitacional homogeneizante focada nas demandas coletivas, e das construções genéricas, repetitivas e sem identidade. Além da própria arquitetura, o Estilo Internacional promovia um estilo de vida que deveria se encaixar em espaços afetados pela síndrome do estorjo, definida por Silke Kapp (2007) como “a tentativa de tornar permanente um *status quo*”. Em outras palavras, os espaços racionalizados e predeterminados que seguiam a lógica moderna limitavam qualquer flexibilização e cristalizavam ações cotidianas, como Adolf Loos (1900) descreve em “Pobre homem rico”. Havia pouca ou nenhuma abertura para uma vida dinâmica e autônoma.

O “homem do terno cinza” de Sloan Wilson, o “homem organização” de William Whyte, o “homem unidimensional” de Hebert Marcuse, ou a “multidão solitária” de David Riesman, eram encarnações de um certo

mal-estar da afluência que acompanhava esses “anos gloriosos” do capitalismo. (CABRAL, 2001, p.4)

Em contraponto à tradição arquitetônica, uma nova cultura urbana buscava tratar das individualidades em um ambiente de produção em massa. A flexibilidade e variedade de produtos proporcionados pela alta industrialização asseguravam a expressão particular dos indivíduos de uma sociedade pressupostamente homogênea. Foi nessa subversão que se instaurou a contracultura dos anos 60: o foco no indivíduo e a emancipação do sistema tecnocrático modernista.

O Archigram surgiu precisamente nesse contexto de transição em que se questionava a arquitetura *avant-garde* proposta nos anos 1920. Assim como outros jovens arquitetos do período que compartilhavam do mesmo sentimento de anacronismo, a publicação do magazine era uma reação sintomática de uma produção arquitetônica incongruente com o “espírito do tempo”. O panfleto era um território experimental de investigação espacial no qual cidades ficcionais incorporavam as demandas desse contexto histórico-espacial a partir de um eixo conceitual que circulava pela “metamorfose, emancipação, controle e eleição, conforto, nomadismo ou o par *hard-soft*” (CABRAL, 2001). Os projetos utópicos do Archigram pretendiam à exploração ilimitada das possibilidades da tecnologia aplicada no espaço e a ampliação de um repertório arquitetônico restrito ao já existente. O elemento fantasia de sua obra não se tratava de um devaneio sobre cidades ideais, mas de uma ferramenta para a projeção de futuros possíveis, para a propulsão de uma construção espacial crítica. A dialética com a realidade se estruturou na verossimilhança dos projetos imaginários com os factíveis. Archigram estrategicamente propôs utopias que poderiam ser construídas a partir de tecnologia já existente, e esse suposto comprometimento técnico legitimou toda a narrativa crítica. Hoje é sabido que ainda naquela época 85% dos projetos poderiam ser construídos com as técnicas já existentes, mas a questão não era a factibilidade e sim o apontamento para uma arquitetura que absorvesse os anseios da cultura urbana baseada na lógica do consumo.

Um intento de dar voz ao fenômeno do consumo. Precisamente, boa parte das celebrações do informe colocam-se sob o signo de utopia tecnológica. As metáforas irônicas e irritantes do Archigram (...) fincam suas raízes no mito tecnológico. Assim a tecnologia pode ser lida misticamente, como “segunda natureza”, objeto de mimese. (TAFURI apud KAMIMURA, 1984)

As primeiras edições do Archigram continham modelos de megaestruturas urbanas. Apesar de possuírem ainda alguns traços de predeterminação espacial, sua arquitetura não pretendia definir prescrições autorais como a maioria dos arquitetos que projetavam estojos, e sim ser uma indicadora de ideias como a difusão da tecnologia, hipercomunicação, mobilidade e conexões em rede, reflexões às quais Castells se dedica posteriormente. Os espaços ficcionais eram a formalização de um tecnicismo renovado com intuito de flexibilizar ao invés de controlar. Para isso, os projetos do periódico adotaram estratégias para promover a autonomia individual a partir de uma “matriz aberta de projeto que justamente evitasse a arquitetura como ‘solidificação de qualquer modo de vida’” (CABRAL, 2001, p.5), ou seja, de interfaces que designassem ao “usuário” possibilidades de participação na construção do seu próprio espaço.

Outros arquitetos dessa geração também discutiam a hegemonia do estilo internacional e alternativas para uma arquitetura flexível integrada com o desenvolvimento da tecnologia, como Cedric Price e Yona Friedman. O primeiro, logo no início dos anos sessenta, publicou o projeto do *Fun Palace*, que justamente previa o controle do usuário sobre um ambiente através de uma edificação que respondia aos desejos dos visitantes e às atividades sugeridas por um espaço cultural. Cedric Price levou ao extremo o conceito de indeterminação ao conceber um espaço que consistia em uma estrutura metálica aberta e um “kit de partes” que eram as instalações flexíveis – pisos, escadas, paredes pré-fabricadas, etc. Esses elementos eram relocados por guindastes de acordo com a necessidade de cada atividade. No final das contas todas as partes do *Fun Palace* eram flexíveis de tal maneira que não havia nem mesmo uma maneira de representá-la nos moldes tradicionais do desenho arquitetônico. Foi

uma das primeiras referências às megaestruturas que inspiraram trabalhos seguintes do Archigram, culminando na *Plug-in City*. Assim como outros projetos de especulação, o *Fun Palace* nunca foi construído, mas a virtualidade de sua arquitetura continuou influenciando a arquitetura contemporânea como o Centro Georges Pompidou, de Renzo Piano.

Já o foco de Yona Friedman se concentrou na hipótese de que o arquiteto não era capaz de determinar a forma definitiva de uma edificação, nem mesmo seu caráter de uso. Para ele, toda arquitetura deveria absorver a ideia de flexibilização, ou seja, de que materialidade não fosse consolidada de modo que se tornasse um obstáculo às possíveis transformações pelos usuários ou grupos envolvidos naquela habitação.

A *Plug-in City* é um projeto que converge todas essas estratégias projetuais em busca de uma organização aberta. Consiste em uma cidade construída a partir de uma megaestrutura fechada responsável pela circulação e transporte tanto de pessoas quanto de mercadorias e pela infraestrutura (canais de água ou esgoto), e um “kit de partes” tais quais os de Cedric Price – componentes flexíveis e intercambiáveis que eram a unidade básica para habitação ou espaços de serviços. O “kit de partes” era muito atrelado à lógica do consumo e da obsolescência programada, ou seja, os módulos teriam um tempo de vida limitado para que o repertório das partes flexíveis fosse constantemente renovado, reforçando a estética do consumo. *Plug-In City* é a ideia de uma cidade inacabada, em constante mutação, que pode crescer ou retrair em várias direções. Peter Cook, em um comentário sobre a obra, diz: “Você conecta e reconecta, pedaços vão e vêm, e isso envolve a metamorfose, a estrutura básica em ciclo longo e as cápsulas em ciclo curto. (COOK apud CABRAL, 1993, p.22) As cápsulas representam as partes flexíveis que poderiam ser acopladas à megaestrutura de acordo com a soma de várias decisões individuais. Elas permitem que a organização da arquitetura seja manipulada por qualquer homem comum, sem conhecimentos prévios ou especializações, como uma estratégia emancipatória da prescrição dos arquitetos.

Nesse sentido, o Archigram cria uma cidade sempre em construção que sugere um crescimento orgânico de acordo com a demanda dos “usuários”. A ausência de limites e a liberdade construtiva apontam para uma sociedade que preza a efemeridade, consequência direta da cultura do consumo. O funcionamento da Plug-in City está diretamente ligada à pré-fabricação de elementos construtivos e também à fabricação em série.

Muitos críticos na época alegaram que a produção do Archigram era apolítica porque corroborava com ideia da arquitetura como um produto do consumo. De fato, a Plug-in City previa uma cidade completamente dependente do sistema capitalista de produção. O arquiteto em qualquer época não deve se esquivar de uma posição política, e nesse caso a falha do grupo acontece quando propõe uma resolução que ao mesmo tempo em que gera a autonomia de um espaço cotidiano construído pelas próprias pessoas, sugere sua dependência no campo econômico.

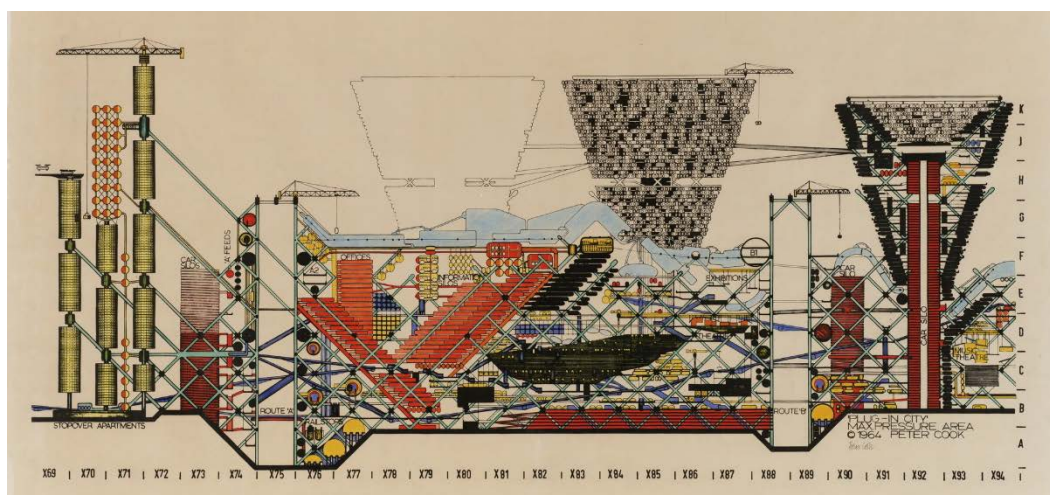


Figura 07: Plug-In City. Archigram.

Fonte: Plug-in City: maximum pressure area, project (section). Acessado em: 09 de dezembro de 2017. Disponível em: <<https://www.moma.org/collection/works/797>>

A Walking City de Ron Herron é um dos projetos mais emblemáticos do Archigram. Se tratava de um conjunto de automóveis gigantes que abrigavam

todas as estruturas de uma cidade convencional como habitações, escritórios, escolas, etc. Algumas unidades poderiam ser eventualmente acopladas de acordo com a demanda – de novo uma referência à flexibilidade de um “contentor polivalente”, a megaestrutura.

O agrupamento de partes e funções que são tão diferentes mas ao mesmo tempo tão próximas que os elementos deixam de ser definidos é uma sofisticação posterior da organização metropolitana. Isso leva a proposição de que toda cidade poderia ser um edifício. (CABRAL apud ARCHIGRAM 5, p.1)

Essa cidade seria conectada por redes na forma de braços animais – numa clara mimese da natureza transferida para a tecnologia - que serviriam para estruturar uma comunicação intra-urbana e com o ambiente externo. Além disso, seria implantada em determinado terreno a partir de “patas” estabilizadoras. Poderia se acoplar com outras cidades e assim formar uma metrópole por tempo indeterminado, e da mesma forma poderia desconectar-se quando fosse necessário se deslocar para outro território.

Com esse projeto, Ron Herron sugere a possibilidade de pensar uma cidade nômade que se locomovesse pelo mundo em busca de recursos e demandas. A noção de tempo e espaço começou a se transformar através da eletrônica, ou seja, a cidade que é capaz de se locomover para longas distâncias em um curto espaço de tempo é capaz de dissolver o indiscutível conceito do *hic et nunc*³– os conceitos de aqui e agora se expandem. Este trabalho colocou em voga o potencial da tecnologia de desconfigurar limites que pareciam estabelecidos como a temporalidade e a espacialidade. Cedric Price sugere, a respeito dessa obra, que a interação, e não o lugar, é que é a essência da vida urbana (PRICE, 1966).

³ Neste exato instante e local.

Certamente a noção de que alguém se encontra sempre em um “lugar” definido é devido a afortunada imobilidade de muitos dos grandes objetos da superfície da terra. A idéia de “lugar” é apenas uma grosseira aproximação prática, não há nenhuma necessidade lógica dela, nem pode chegar a precisar-se. (WEBBER apud CABRAL, 1964, p.73-95)

A grande questão da Walking City é que na tentativa de imaginar uma cidade nômade sem a predeterminação de um território, foi necessário prescrever todo o resto da megaestrutura através de uma insistência na técnica e nos detalhes. Ao estabelecer uma verossimilhança com a produção arquitetônica real, falhou na proposta de flexibilização do espaço porque o projeto continua apresentando certo nível de predeterminação para garantir sua mobilidade.

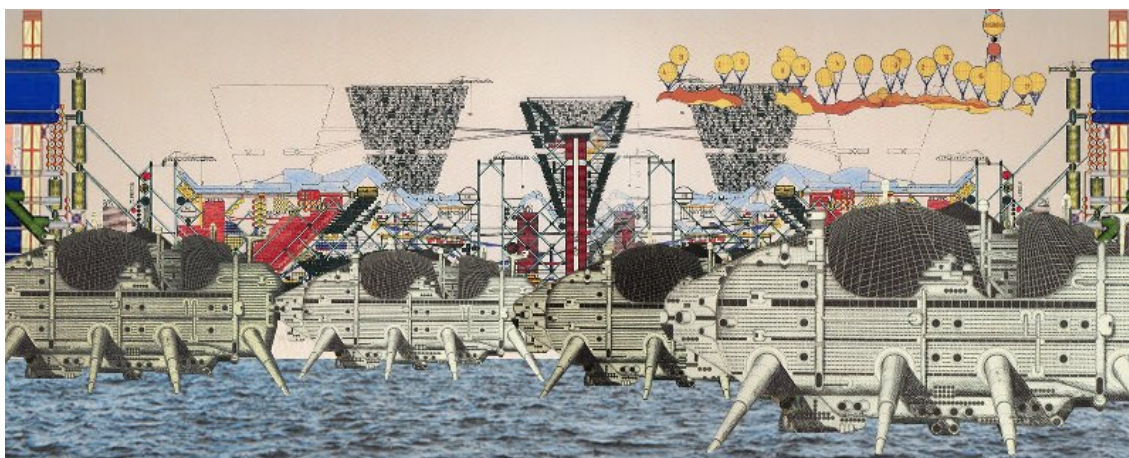


Figura 08: Walking City. Archigram.

Fonte: Guest Post: Archigram's “Walking City” Concept. Acessado em: 20 de dezembro de 2017. Disponível em:

<<http://walkingthecityupolis.blogspot.com.br/2011/03/guest-post-archigrams-walking-city.html>>

O compromisso subsequente de Archigram com uma abordagem infra-estrutural, leve e *high-tech* [...] levou o grupo, de modo um tanto paradoxal, a entregar-se a formas irônicas de ficção científica, em vez

de projetar soluções que fossem ou realmente indeterminadas, ou passíveis de serem realizadas e apropriadas pela sociedade. [...] Com uma indiferença comparável, o Archigram não via motivos para preocupar-se com as consequências sociais e ecológicas de suas diversas propostas megaestruturais [...] todos eles propuseram padrões espaciais muito abaixo do *Existenzminimum* estabelecido pelos funcionalistas do pré-guerra que eles supostamente desprezavam. (FRAMPTON apud KAMIMURA, 1997, p.342-343)

A partir da sétima publicação do magazine, a falha na ideia de gerar uma arquitetura que fosse realmente autônoma através das megaestrutura e dos “kits de partes” levou o grupo a aprofundar mais na questão da indeterminação como um condicionante essencial na produção do espaço. Começaram a pensar em uma arquitetura que levasse em conta também a imaterialidade, a dissolução dos edifícios e a efemeridade dos eventos que construíam o cotidiano. Era realmente essencial assumir uma postura de indeterminação diante de uma sociedade cada vez mais dinâmica, transformada a cada segundo principalmente pela tecnologia da informação. Começaram assim uma nova sequência de trabalhos voltada para uma “natureza amorfa e as possibilidades infinitas” da cibernética. (KAMIMURA, 2009, p.14)

Devemos encarar o difícil fato de que todas as pessoas têm instintos criativos latentes e que nosso papel será eventualmente o de direcioná-los a formas tangíveis e aceitáveis. (...) Em uma sociedade tecnológica mais pessoas desempenharão um papel ativo na determinação de seu próprio ambiente individual, seu modo de vida. Não podemos privá-las desse direito fundamental. (CHALK apud KAMIMURA, 1973, p.16)

A Instant City é o mais importante resultado dessas reflexões. Se trata de uma espécie de infraestrutura viajante – ideia do nomadismo – que através da mobilidade pelo ar ou terra levava atividades programadas como shows ou quaisquer outro tipo de eventos do centro cosmopolita para as periferias que não tinham acesso aos movimentos urbanos, com o intuito de injetar a dinâmica metropolitana nessas áreas. Essas atividades aconteciam apoiadas por uma

infraestrutura flexível, ainda na lógica dos “kits de partes”, de modo que o evento se tornava uma espécie de camada virtual sobre a arquitetura construída. Após a passagem da cidade instantânea, a infraestrutura utilizada nos eventos permaneceria montada nas periferias com o objetivo de conectá-las em rede a um sistema de informações que formariam uma espécie de “cosmópole informacional”. Sobre a produção posterior do Archigram, Duarte diz: “no final, seus projetos, como *Instant City*, chegaram quase que à imaterialidade: transformaram-se no design de suas ideias, no design de estruturas de informação.” (DUARTE apud KAMIMURA, 1999, p.107-108). Esse projeto indica já indica um avanço na questão da representação dos projetos, que foram apresentados no periódico através de desenhos e colagens. A ausência de desenhos técnicos indicava uma preocupação com a prescrição e o uso da técnica como ferramenta de domínio do arquiteto.



Figura 09: Instant City. Archigram.

Fonte: D Metabolic: Instant City. Acessado em: 10 de dezembro de 2017. Disponível em: <<http://samfoxschool.wustl.edu/node/2254>>

Para a elaboração da Instant City, foi necessário um deslocamento de olhar para a natureza da arquitetura que não necessariamente deve ser sólida ou material. O espaço também pode ser constituído de eventos de natureza transitória e

efêmera. Assim, esse projeto depende diretamente da experiência do homem no espaço, e das suas ações nesse espaço, muito mais do que das estruturas físicas. Não são radicais o suficiente para dispensá-las completamente, mas de qualquer modo a arquitetura material não poderia ser totalmente eliminada porque vivemos em um mundo concreto. Nesse sentido, a materialidade é necessária, mas não deve ser o paradigma da arquitetura.

Crushicle e Suitaloon de Webb, Ideas Circus de Cook, Instant City de Cook, Crompton e Herron, ou noções como Piped Environment de Crompton ou a “floresta cibernética” de David Greene vão examinando a relação do homem com a tecnologia em situações cada vez mais efêmeras, transitórias e híbridas, apontando para uma progressiva desmaterialização e fragmentação da arquitetura na natureza e na paisagem, e um questionamento dos limites entre arquitetura e tecnologia. (CABRAL, 2001, p.8)

Em sua fase final, o Archigram passou a se interessar mais pelos processos e sistemas invisíveis do que pelos produtos tangíveis da arquitetura, como por exemplo a manipulação da tecnologia a favor da comunicação entre o homem e seu ambiente, ou a hibridização entre dispositivos arquitetônicos e as cidades – representados pela própria Instant City. A investigação passou a se concentrar na busca pelos fins abertos não só do produto ou objeto, mas dos processos de intervenção no espaço. Nesse contexto Peter Cook comentou: “Uma arquitetura feita para o evento ao invés do envelope. Então por que não esquecer o envelope?” (COOK apud KAMIMURA, 1973, p.105)

CAPÍTULO 2. REPRESENTAÇÃO NÃO CONVENCIONAL E A ESCOLHA CONSCIENTE DA IMAGEM

No capítulo anterior, foi elaborada a revisão histórica de três arquitetos visionários em tempos distintos da história, para auxiliar a compreensão da discussão a seguir, que desenvolve uma crítica à representação tradicional ao mesmo tempo em que sugere que a arquitetura visionária só pode vir à tona por meio da representação, afinal de contas, ela não será construída. Sendo assim, apresentarei uma análise do que considero que pode ser a representação não-convencional (que não se encaixa nos padrões da perspectiva linear nem das plantas e cortes, e portanto, apresenta um outro tipo de informação arquitetônica), além de narrar a experiência de participar de um workshop com um dos arquitetos abordados nessa dissertação com o objetivo de uma cidade futurista e apresentar o método desenvolvido para sua representação espacial. Por fim, apresento um paralelo entre a narrativa de *Hypnerotomachia Poliphili* de Francesco Colonna e a escolha consciente que o arquiteto deve fazer pela imagem que foge do espetáculo e leva à experiência.

2.1. Crítica à representação convencional

O período que compreende a arquitetura moderna, para Giulio Carlo Argan (1999), se iniciou com a produção de Filippo Brunelleschi (1377-1446). Arquiteto, foi responsável pela criação e disseminação de uma técnica capaz de representar o espaço tridimensional em superfícies por meio de desenhos planejados e quantificados – a perspectiva linear. Segundo Carlos Antônio Leite Brandão, a “perspectiva é um conjunto de regras de desenho e matemática que permite reproduzir sobre uma folha de papel, com exatidão científica, o aspecto real dos objetos” (BRANDÃO, 1999, p.86).

A técnica desenvolvida por Brunelleschi no século XV foi inovadora em dois sentidos. Primeiro, porque extrapolou a função da representação do objeto existente para permitir também a antecipação racional do objeto a ser produzido.

Em outras palavras, a perspectiva passou a antever o que se pretendia construir, possibilitando estudos de geometria e proporção, concepção de espaços e formalização de ideias preliminares, sem chegar à etapa da materialização em si. A expressão plástica renascentista, que antes abrangia apenas a esfera das artes visuais, passou a considerar também o projeto de arquitetura – algo mensurável, científico e regido por normas da matemática.

Em segundo lugar, a instauração da perspectiva e outros tipos de desenhos – plantas, cortes e fachadas – como linguagem própria da arquitetura a orientar os processos construtivos, gerou consequências que atingiram o campo cultural e se estendem até os dias de hoje. A construção civil, que até a cidade medieval era uma atividade coletiva e realizada sem distinção hierárquica pelos mestres de obras e artesãos, a partir do Renascimento passou a ser concentrada no arquiteto, figura intelectualizada com aptidão para traduzir as informações do desenho arquitetônico aos construtores que deixaram de ter autonomia para intervir racionalmente no canteiro de obras. Essa figura assumiu uma espécie de cargo dirigente justamente porque tinha acesso exclusivo ao dispositivo de controle da construção: o desenho arquitetônico, que passou a operar predominantemente como mediador entre a ideia e a materialização, e funcionava como um sistema de símbolos a ser decodificado. O desenho arquitetônico se tornou uma nova entidade, crucial por ser o comunicador mais significativo da arquitetura, mas excludente por restringir seu acesso a apenas um dos agentes da cadeia.

[Brunelleschi] percebeu que, para substituir uma prática esquecida, era necessário criar um sistema; que, não podendo contar com a perícia tradicional do mestre de obras, o projeto devia eliminar a priori todo imprevisto ou acidente; que sobretudo, devia subrogar uma experiência e um engajamento coletivos em uma experiência e um engajamento individual. (...) Separar, como Brunelleschi pela primeira vez o faz, o momento do projeto ou da invenção do momento da execução significa separar uma atividade “liberal” de uma atividade

mecânica, e reservar a primeira aos portadores de uma cultura “liberal”, ou seja, histórica e humanista.⁴ (ARGAN, 1999, p.96-97)

Portanto, para os construtores do espaço, ou seja, aqueles que trabalham no canteiro de obras, a divisão do trabalho estabelecida a partir de Brunelleschi anulou sua participação intelectual, antes ativa, no processo construtivo. A “técnica dirigida a apurar, construir e representar o espaço” (ARGAN, 1999, p.145) superou a arquitetura coletiva praticada por múltiplas mentes e mãos e abriu espaço para a ação individual e valorização da autoria. “Por um lado, reduz a enorme obra a uma escala que permite o controle de todos os seus momentos e partes... Por outro, arma contra os operários que, impedidos de examinar o projeto, não podem mais colaborar inteligentemente – e com outros arquitetos.” (FERRO, 2006, p.193). A participação do antigo artesão “com a habilidade manual, conhecimento acumulado, imaginação e raciocínio que caracteriza seu espaço historicamente”(BALTAZAR, KAPP, 2006, p.95) foi reduzida à função de operário encarregado de executar atividades estritamente mecânicas. Requalificado, permanece até os dias de hoje em um estado de passividade e dependência do arquiteto que possibilita a exploração da mais-valia dentro de um sistema organizado para acumular e reproduzir o capital. Sérgio Ferro afirma que o projeto tem papel fundamental nessa transformação porque se tornou um instrumento de dominação utilizado no processo de produção do espaço, e por

⁴ Segundo Carlos Antônio Leite Brandão, o humanismo deriva do *studio humanitatis*, as humanidades ou *ars liberalis* que protagonizaram a educação do homem renascentista. “Há no Renascimento uma força intelectual, moral e política que dá ao estudo dos clássicos um outro objetivo, sentido e função educativa do homem e da sociedade que se pretende transformar: reencontrar um ideal perdido na natureza humana e reformar o ser humano e a sociedade, intelectual e moralmente, com vistas a fazê-los melhores do que foram até então. O Renascimento cria, por assim dizer, um tipo mais alto de Humanismo, menos técnico e escolástico e com penetração, apelo e amplitude maiores, visando a transformar hábitos, valores e procedimentos até tornar os homens melhores do que são ou tais como deveriam ou poderiam ser, como alcançado entre os antigos, ou até superando-os (...)”. (BRANDÃO, 2015, p.28)

isso, passou a ser considerado o principal produto da arquitetura. As edificações saíram do foco e entraram os desenhos, “já que a especialização do campo desde o Renascimento enfoca em concepções abstratas mais do que em construções concretas” (BALTAZAR, KAPP, MORADO, 2008, p.8-9)

Um plano implica, pela sua natureza, o cerceamento da liberdade de decisão e ação de todas as pessoas que sofrem as suas consequências, sem terem tido o direito de voz e voto na sua elaboração. No âmbito dos projetos arquitetônicos e urbanísticos, isso significa o cerceamento da liberdade, tanto daqueles que executam o projeto materialmente (os trabalhadores envolvidos na construção), quanto dos que farão uso de seus resultados (os habitantes, num sentido amplo do termo). (BALTAZAR, KAPP, 2005, p.94)

Sendo assim, segundo a citação acima, o arquiteto também encarna sua autoridade sobre o habitante através do desenho. Sua função, de modo geral, consiste em desenvolver espaços para usos específicos, obedecer a um programa de necessidades e produzir soluções eficazes para problemas espaciais. Esse conjunto de ações culmina no desenho arquitetônico, o produto final, e é ele que possui as informações necessárias para a execução fidedigna do projeto pré-estabelecido. Porém, deve-se notar que o desenho arquitetônico apresenta um problema inerente à sua condição primordial de representação, que segundo Kapp e Baltazar, “nada mais é do que tornar presente, por outro meio, algo não presente de fato, e invariavelmente isso significa reduzir (abstrair) algo” (BALTAZAR, KAPP, 2006, p.95).

O desenho é a captura de um momento, como uma espécie de fotografia do ato de habitar, que congela um único instante onde tudo está perfeitamente planejado. Portanto, a abstração referente à representação é uma redução dimensional porque exclui a dimensão do tempo. Se ela não se volta para o evento, ou seja, para a ação constante e imprevisível que é habitar, inevitavelmente irá prescrever uma pequena gama de interações com o espaço que no final das contas é insuficiente para abranger todos os usos possíveis. O

projeto tende a cristalizar o tempo, limitando as possibilidades múltiplas de ocupação do espaço e excluindo as contingências, mudanças, imprevistos, acidentes, desejos.

A representação arquitetural reforça idéias que construímos acerca da nossa disciplina. (...) O desenho arquitetônico reduz três dimensões a duas, comprimindo a informação em um único plano. A geometria pura domina cada movimento. Reduzindo a realidade aos códigos do bi-dimensional, objetos são transformados em ícones reconhecíveis, expressões caricaturais da atualidade. Linhas definem a forma externa da forma mais legível e perfeita. Capturando-os no papel, um momento singular de existência perfeita é reconhecido, congelado no tempo e espaço. (WIGGLESWORTH, 1997, p.117)

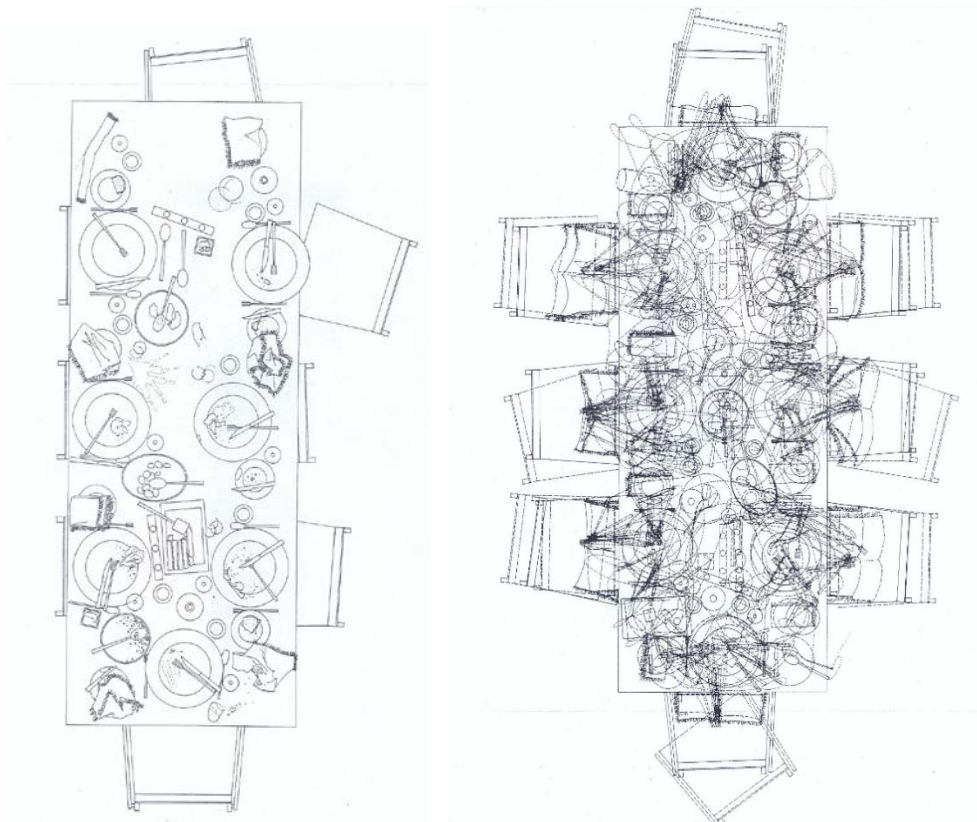


Figura 10: Increasing disorder in a dining table. Sarah Wigglesworth e Jeremy Till. Esquema que demonstra uma mesa de jantar planejada (à esquerda) e múltiplas configurações possíveis durante um evento (à direita). “O momento congelado de perfeição é

destruído imediatamente assim que a comida e os personagens são introduzidos. Não é mais possível acompanhar o que acontece em um único momento – o tempo não revela a ordem da mesa.”

Fonte: WIGGLESWORTH, Sarah. Place Setting. In: COOK, Peter; SPILLER, Neil. The love lectures: the power of contemporary architecture. Bartlett School of Architecture. Londres: Wiley, 1999, p.116-119.

Diante dessa conformação, o desenho arquitetônico reforça seu caráter de domínio uma vez que pretende limitar a liberdade de decisão do “usuário” do espaço. “Usuário” porque sua atuação é passiva e restrita às prescrições estabelecidas. O arquiteto pós-Renascimento projeta antecipando não só o espaço, mas também o futuro, como se fosse de sua responsabilidade organizar e definir todas as ações possíveis por meio do desenho.

Em 2008, o arquiteto Kobas Laksa apresentou uma série de imagens que refletem uma crítica à pretensa autoridade do arquiteto sobre o uso do espaço. A série, denominada “*The afterlife of the buildings*”, exposta no Pavilhão Polonês da 11ª Bienal de Arquitetura de Veneza, apresenta seis edificações famosas e recentes, projetadas por arquitetos *mainstream* reconhecidos em escala internacional, que sofreram intervenções digitais inusitadas alterando completamente a função designada a elas inicialmente.

Por exemplo, uma das igrejas mais famosas da Polônia, o Santuário de Nossa Senhora das Dores, foi adaptado para receber um centro de lazer aquático. O *Metropolitan Office*, assinado por Norman Foster, foi coberto por um emaranhado de dutos metálicos que converteu o antigo edifício comercial em infraestrutura urbana para indústrias pesadas. Laksa mergulhou no exercício essencial de estabelecer uma distância da ideia concebida do objeto arquitetônico para demonstrar, por meio da arquitetura visionária, que o uso do espaço, na realidade, será sempre reformulado porque está sujeito a todo tipo de contingências que não podem ser pré-estabelecidas pelo arquiteto. “*The afterlife of the buildings*”, afinal, aponta para o espaço como resultado de múltiplas forças, e principalmente, do efeito cumulativo do tempo.

“É o impacto urbano e a passagem do tempo que constituem a arquitetura. (...) Laksa reforça o fato de que a cidade é em si uma condição biotópica, e a vida tem uma maneira de se mostrar através da perfeição pouco velada do edifício. A verdadeira arquitetura de uma cidade aparece a partir da combinação de suas muitas partes e do equilíbrio entre ordem e desordem, certeza e espontaneidade, o monumental e o efêmero.” (COATES, 2012, p.155)



Figura 11: The Metropolitan Prison/2082. “The afterlife of the buildings”. Kobas Laksa. Pavilhão Polonês, 11ª Bienal de Arquitetura de Veneza, 2008.

Fonte: COATES, Nigel. Narrative Architecture. Chichester: John Wiley and Sons Ltda, 2012, 168p.

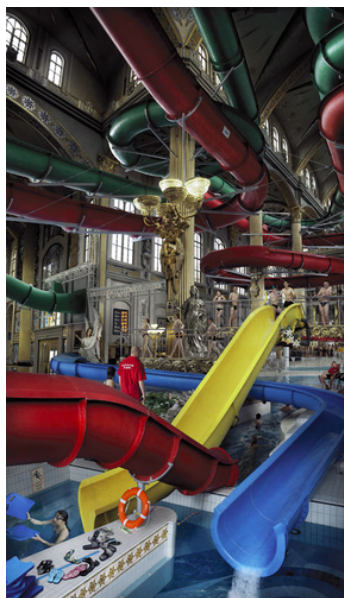


Figura 12: Sanctuary Lichenian Waterpark 2032. “The afterlife of the buildings”. Kobas Laksa.

Pavilhão Polonês, 11ª Bienal de Arquitetura de Veneza, 2008.

Fonte: COATES, Nigel. Narrative Architecture. Chichester: John Wiley and Sons Ltda, 2012, 168p.

2.2. Representação não-convencional na arquitetura visionária

No item anterior, argumentamos que apesar de o desenho ter facilitado, sob vários aspectos práticos, a concepção e execução de objetos arquitetônicos, sua utilização como dispositivo motriz do processo construtivo exclui os diversos agentes interessados na construção do espaço e também a dimensão do tempo. O desenho convencional instituído desde Brunelleschi, composto tradicionalmente por perspectivas, plantas e cortes, é apenas uma maneira específica de se pensar a arquitetura. Considerando formas alternativas de produção, é possível perceber que ele nem mesmo é necessário - a autoconstrução de pequenas comunidades, como as ocupações urbanas ou as aldeias indígenas, apontam para a existência de paradigmas alternativos aos estabelecidos pelo *design*, como por exemplo o conhecimento coletivo.

No entanto, a arquitetura visionária é um caso à parte, uma vez que sua natureza é baseada na produção de projetos inconstruíveis e espaços imaginários. Logo, não havendo intenção de construir e nem mesmo um objeto materializado, a representação assume um papel que extrapola a condição de ferramenta para se tornar uma condição em si. A arquitetura visionária depende de um meio intermediário para existir, para vir à tona, para emergir da profundidade teórica até a superfície da experiência. Este meio é a representação.

Logo me surpreendeu o que parecia no momento a desvantagem particular sob a qual os arquitetos trabalham, nunca lidando diretamente com o objeto de seu pensamento, sempre lidando com ele através de um meio intermediário, quase sempre o desenho, enquanto pintores e escultores, que podem gastar algum tempo em esboços e maquetes preliminares, acabaram todos trabalhando na própria coisa, que, naturalmente, absorveu a maior parte de sua atenção e esforço. (EVANS apud JAMIESON, 2017, p.156)

Por não precisar cumprir as utilidades operacionais do processo construtivo e nem corresponder à realidade formal de um determinado espaço projetado, há inevitavelmente uma nova atribuição de sentido ao desenho arquitetônico convencional, que pode inclusive ser direcionada para uma forma de crítica interna à disciplina, considerando a proeminência enraizada adquirida pelo projeto desde o Renascimento. A representação da arquitetura ficcional suprime o aspecto denotativo que pretende corresponder à realidade – justamente porque ela cria a sua própria realidade², rompendo assim com o mecanismo linear tradicional do pensar-desenhar-construir, e expandindo a comunicação para um outro nível que diz respeito a subjetividades, conceitos e experiências. A indefinição dos limites entre a realidade e fantasia proporciona a oportunidade de desvelar outras informações, simbólicas e conotativas: os aspectos invisíveis da arquitetura.

Frascari (2008) reforça essa ideia ao afirmar que a única coisa que o ato de projetar presume é que os pensamentos, *a priori* inacessíveis, aparecem, vem à tona para serem percebidos. De modo geral, a arquitetura visionária pode refletir as mais diversas posições políticas, e sempre se posicionando criticamente. No entanto, ela deve possuir uma correspondência formal. A ficção não está focada na forma final da ideia que a constitui, e se concentra em delinear as entrelinhas que revelam o oculto do cotidiano. Assim, a representação na arquitetura visionária denuncia os aspectos implícitos que compõem o espaço, manifestá-los, exibí-los, entregá-los a um espectador disposto a captá-los.

Frascari (2008) dá um exemplo: se duas pessoas apaixonadas sentadas em um banco do parque estão conversando sobre os patos ou sobre o tempo, o que elas estão verdadeiramente falando – utilizando a linguagem do amor – não está em outro lugar que não seja o parque. Os movimentos, as posturas, as hesitações, os lábios e as mãos: tudo isso está ali para ser visto com os olhos da sensibilidade. Aquele que passa pelo casal com pressa, enxerga dois amantes sentados em um banco, conversando trivialidades. Aquele que passa com o olhar atento e paciente, percebe que durante a conversa há manifestações

de carinho reveladas. O mesmo acontece com a representação da arquitetura crítica. Não se trata da leitura de uma ideia que está ausente, em um outro ponto, mas do rastreamento de uma outra dimensão do espaço pela linguagem arquitetônica, uma metafísica da presença.

Portanto, a representação do inconstruível que não se compromete com o “fazer”, ao invés de ser a mediadora entre a ideia e a construção, opera em um campo introvertido que não responde por meio da materialidade, mas do pensamento crítico que inspira e da possibilidade do engajamento político. O desenho ficcional assume uma dimensão autônoma e reflexiva, ou até mesmo auto reflexiva.

Felicity Scott (2003), em “Os prisioneiros involuntários da arquitetura”, aponta que estratégias experimentais derivadas de engajamentos políticos são inclinadas a abraçar o valor crítico do fantástico. Lebbeus Woods (2010) diz que é necessário expandir o paradigma da disciplina por meio do conhecimento arquitetônico proveniente da experimentação e do posicionamento crítico. Segundo ele, a ficção é uma posição de resistência, pois a prática da arquitetura hoje é protegida do confronto com as mudanças das condições políticas no mundo – que tendem para a globalização, neoliberalismo e outros valores de direita, como apontado mais adiante - dentro de uma cápsula hermeticamente fechada do profissionalismo que existe para resguardar a profunda influência corruptiva da conveniência política. Os arquitetos são cúmplices desse afastamento que mantém seu *status quo* no qual possuem a mais alta autoridade na construção das cidades.

A verdade é que a maioria dos experimentos não leva a lugar nenhum, e julgados de um ponto de vista custo-benefício estrito são um desperdício. No entanto, aprendizado e invenção são notoriamente ineficientes, exigindo muitas tentativas falhas e explorações sem fim para encontrar uma que seja fértil o suficiente para abrir uma nova e rica paisagem de possibilidades. Se a sociedade não está disposta a tolerar tal desperdício, estagnar-se-á. No mundo de hoje, que está sob tremendas pressões de mudança, uma sociedade vital e crescente não

apenas tolera mas apóia ativamente experimentações como o único caminho para transformar as dificuldades criadas pelas mudanças em oportunidades criativas para aprimorar e aprofundar a experiência humana. Isto é duplamente verdadeiro para o campo da arquitetura que, acusado de refazer continuamente o mundo, está na vanguarda dessa luta. (WOODS, 2010).

2.3. Noite Branca, Belo Horizonte, 2014

Em 2014, a Fundação Clóvis Salgado, instituição do governo de Minas Gerais vinculada à Secretaria de Estado de Cultura, organizou uma versão brasileira e diurna da Noite Branca (evento cultural e artístico que ocorre anualmente em várias cidades do mundo) em que foram oferecidas seis oficinas gratuitas a um pequeno número de inscritos. Essas oficinas foram ministradas por famosos coletivos estrangeiros focados em práticas artísticas e arquitetônicas, e foi nesse contexto que tive a oportunidade de participar de um workshop de cinco dias orientado por Ricardo de Ostos, um dos arquitetos analisados nessa dissertação.

Sua oficina foi intitulada “Belo Horizonte 2044”, e nela foi proposta a elaboração do planejamento urbano da cidade que morávamos para os próximos trinta anos. Porém, o que a princípio se assemelhava a um exercício acadêmico de projeto comum, apresentou um elemento diferencial crucial: a projeção da cidade poderia incluir quaisquer ideias que fossem de nosso interesse, por mais delirantes e afastadas da realidade que pudessem parecer. De Ostos sugeri que imaginássemos Belo Horizonte em um futuro que desconsiderava obstáculos técnicos, orçamentários ou burocráticos, e seria amparada por tecnologias avançadas ainda por existir.

A questão posta era clara: qual o planejamento ideal para nossa cidade daqui a três décadas? Para além do resultado final, o arquiteto estava propondo um método de ensino focado no processo de imersão no espaço e na experimentação do projeto, no qual os orientandos deveriam explorar a área urbana, identificar seus sintomas e potencialidades, para posteriormente expô-los por meio da linguagem arquitetônica. Em outras palavras, o workshop se

tratava do desenvolvimento do que será adiante denominado como *projeto comentário*.

A primeira fase do workshop consistiu em recortar e focar em uma área urbana menor, de interesse comum do grupo de oito pessoas, para que em cinco dias fosse possível desenvolver uma análise satisfatória do território em escala micro. A equipe optou pelos arredores do Palácio das Artes, onde ocorreu a oficina, por ser uma das principais referências culturais belorizontinas e por estar integrado ao Parque Municipal, único ponto de área verde relevante na região central, o que pressupunha visibilidade e maior possibilidade de integração cultural e ambiental com outras zonas da cidade. Feito isso, foi realizado estudo de campo para coletar informações sobre condicionantes, problemas e vocações da área, por meio de relatórios preenchidos sob critérios de análise individuais e entrevistas – com perguntas elaboradas coletivamente - realizadas com transeuntes.

Após o segundo dia, houve uma reunião para exposição dos dados apanhados e investigação crítica dos resultados. Essa etapa foi fundamental para que a concepção do projeto não se tornasse uma torrente de devaneios irracionais: os dados geraram uma base informacional que orientou as decisões tomadas no desenvolvimento das diretrizes. Ainda nessa fase, divergências entre os oficiantes começaram a se manifestar. Enquanto um concluiu pelas suas entrevistas que o Parque Municipal era um espaço de lazer adequado e frequentado por famílias e praticantes de esporte, e por isso não deveria ter horário de abertura e fechamento, outro anunciou que recebeu relatos de assaltos e uso de drogas dentro das dependências do espaço público e que seu perímetro deveria continuar cercado por grades, impedindo o uso impróprio no período noturno. Um disse que a prefeitura realizava boa manutenção das áreas verdes e outro apontou para o acúmulo de lixo nas trilhas mais afastadas.

Essa discussão revelou ainda outros pontos não percebidos durante a visita: a partir do relato de um atropelamento na Avenida Afonso Pena, foi levantada a questão do planejamento urbano voltado para os automóveis. Ou da reclamação de uma “usuária” do espaço que reclamou não ter sinal de telefone para postar

fotos em redes sociais enquanto estava dentro do parque, que escancarou a questão da dependência da internet. Apesar de ser um ponto de partida óbvio, além de um clichê da disciplina, a elaboração de um diagnóstico coletivo detalhado foi ponto chave para o aprofundamento nos dilemas urbanos mais corriqueiros e, não por isso, menos significativos. Na arquitetura visionária – assim como em outros processos que não serão analisados aqui - a análise crítica do contexto representa quase a totalidade do projeto, uma vez que seu objetivo é explorar as condições histórico-espaciais específicas de determinado lugar para então especular alternativas ao *status quo* espacial.

No terceiro dia, De Ostos propôs um *brainstorm* de imagens com o intuito de expandir as possibilidades de intervenção e estimular a criação do planejamento ficcional. Essas imagens, selecionadas e apresentadas pelos próprios oficiais, eram fotografias de projetos de arquitetura, jogos virtuais de realidade aumentada, objetos e cenários produzidos por softwares paramétricos. A seguir, a equipe iniciou o processo de criação com o auxílio de um croqui base construído a partir dos dados coletados em campo. Esse foi o momento em que se manifestaram as divergências mais fundamentais. Na discussão, oito pessoas sugeriram ideias extravagantes, sem qualquer nível de repreensão, do que consideravam ser a cidade ideal. Ao final do processo, resolveu-se que Belo Horizonte, em trinta anos, seria um oásis *hightech* em que questões estruturais urbanas seriam solucionadas por meio da tecnologia supostamente existente até lá.

O avanço da ciência é um assunto frequentemente abordado na produção de NaJa & De Ostos, e desde o princípio foi um critério sugerido para a imaginação do futuro de Belo Horizonte.

Nos interessamos em como o meio ambiente construído (e a arquitetura como parte dele) pode mirar para um futuro, e não apenas ao passado como uma “terra prometida” onde estas comunidades voltariam a um contexto idealizado/existente antes do choque do deslocamento. (...) Estamos interessados em como tais culturas, em fricção com tecnologias contemporâneas, apresentam oportunidades

para um futuro que vai além ao da sobrevivência. (De Ostos, Apêndice I, 2017)

Algumas diretrizes de planejamento urbano foram enumeradas para guiar a elaboração da representação final, sendo elas: extensão da área verde do parque para o restante da cidade por meio de “braços topográficos” que invadiriam o espaço construído da cidade; miragem aumentada por meio de amplos painéis digitais que simulariam um *skyline* ainda mais arborizado; transportes integrados ao parque e à cidade, como linhas de teleféricos que liberariam o térreo para a passagem de pedestres e bicicletas; pontos de coleta de lixo direcionados a estações de tratamento, reciclagem e compostagem, que alimentariam eixos de cultivo agrícola autossustentáveis; *drones* zoomórficos que distribuiriam *wifi* para os habitantes; ruas sem automóveis destinadas apenas a transportes públicos e a exibição de arte urbana, como um museu a céu aberto.

Nos últimos dois dias, o grupo focou em encontrar uma forma de representação adequada para diretrizes elaboradas após o processo de análise das informações. O produto final consistiu em uma imagem, um vídeo e um texto que atuavam de forma complementar na leitura do projeto, sendo que a falta de compromisso com a reprodução da realidade permitiu explorar outras formas de representação arquitetônica não-convencionais. A imagem, que poderia ser interpretada como um mapa, foi inspirada nas justaposições dos “desenhos de ação” de Perry Kulper e tinha a função de organizar todas as camadas de informações espaciais. Sua composição final foi decorrente da sobreposição de fotografias, colagens, desenho a mão e maquete, e da finalização em softwares de edição de imagens. A equipe quis elaborar uma imagem sem limites ou formas definidas, que convidasse o espectador a mergulhar no contexto espacial e elaborar sua própria interpretação. O potencial da representação ficcional reside justamente em sua imprecisão, que funciona como um poderoso gerador de curiosidade que instiga o observador a preencher as lacunas propositalmente abertas. O vídeo, uma versão animada do próprio mapa, tinha por finalidade

incluir a dimensão do tempo e representar eventos e movimentos, como o funcionamento das linhas de teleféricos.

Em entrevista posterior, De Ostos afirmou que as representações que aludem às várias camadas do tri-dimensional ajudam a entender os contextos políticos e estéticos através do prisma da relação espaço/tempo.

Nos interessamos em como a questão do tempo, da luz e dos materiais fazem parte da composição espacial da arquitetura. Exploramos essas questões em animações com o intuito de mostrar como tais relações se desdobram interagindo com determinados ciclos, sejam eles os das estações, da mecânica de uma barragem hidroelétrica, das bombas que caem do céu antes da hora do jantar Bagdah, ou do uso noturno da floresta nos vilarejos de Bangladesh. Usamos renderings para visualizar tais momentos no tempo. Os renderings são visões dos projetos e como eles existem nas realidades de cada contexto. (De Ostos, 2017)

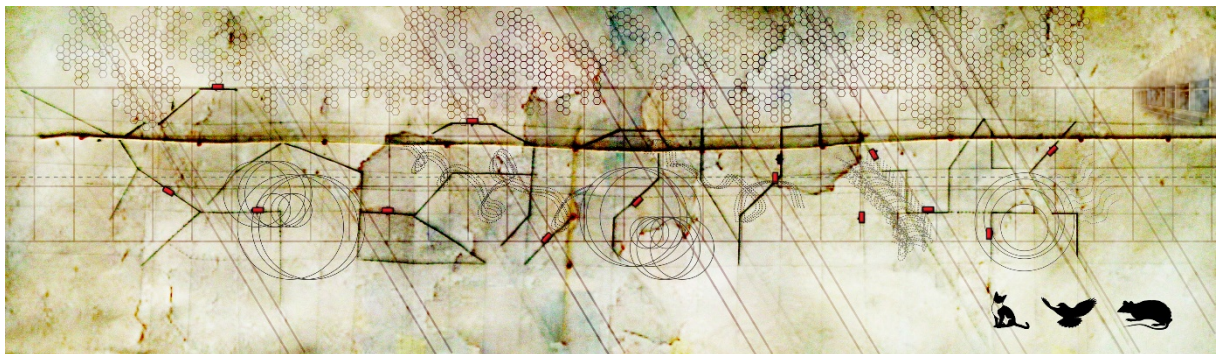


Figura 13: “Belo Horizonte 2044”, orientado por Ricardo De Ostos

Fonte: Acervo pessoal

Por fim, foi necessário um texto complementar em forma de narrativa que possibilitou a orientação inteligível da imagem e do vídeo. Foi uma preocupação de De Ostos que esse elemento não assume um caráter de descrição detalhada ou relatório para não condicionar a experiência do espectador à intenção original da equipe. Portanto, foi elaborada uma narrativa que reforçou o efeito temporal

do projeto e pretendeu estimular o espectador a seguir em uma jornada mental guiada pela sua interpretação individual do que estava sendo apresentado. Segue o texto integral.

Depois do amarelo, o vermelho. Depois do cinza fosforescente, o azul... Antes da Fortaleza Body Lotion Oba Nos, eles disseram. Parece que o ambiente mudou de novo depois do meio dia.

Merda.

O cheiro de tomates enche o nariz, cada um mais laranja que o outro. Não acredito que estou perdido de novo. Passo por um enorme tanque de água esguichando seu líquido marrom em uma família de gatos-pombos. Eles dançam em uma coreografia anormal, refletindo os raios de sol em suas penas negras. Se não estivessem tão excitados, poderiam comparar nosso GPS, achar o caminho, algo do tipo. Pombos-correio misturados a um chip de 5 reais... Fala sério, o que não se faz para otimizar a produção em nome da segurança pública.

Viro à esquerda e ouço um ranger de metal como um animal selvagem abocanhando um cano de alumínio, o teleférico Colosso das 25 horas passa devagar. Aperto o passo e vejo um bolo humano se manifestando no terceiro nível entre braços de fazendas urbanas, o ar está mais leve. A umidade aumenta e o som das pessoas cantando pressiona os ouvidos. O piquenique da pré-colheita vem a mente. Chego mais perto e vejo grupos cantando "Aleluia, lua, uhmmm, lua, aleluia, uhmmm..." O mantra rebate na avenida ricocheteando entre o verde musgo dos edifícios antigos, os átrios alimentícios, as cinzas piscinas de filtração e uma pilha de carcaças de carros repletas de adubos, deitas no chão como cansados dinossauros de um passado próximo. Uma grande multidão participa, se tocando, erguendo os braços para cima. De dentro das fazendas urbanas os Pássaros-de-Deus-de-centro-esquerda se erguem e circulam desajeitados. Esses devem ainda ser os drones antigos que estão sendo utilizados para distribuir wi-fi para os fiéis e alimentar a miragem da terra prometida. Em êxtase, os manifestantes olham para uma visão. Deus existe, e está em Belo Horizonte, cercado de verde, amarelo e azul. As estruturas reluzem de sol, de sonhos máquina, frutas gordas e água filtrada. Algo me toca. Desligo a imagem e olho de lado. Uma criança

vestida em suntuosas trapos coloridos sorri com os olhos vermelhos e diz: a senhora me passa um sonho-carinho por favor? O meu já acabou, sério mesmo... (Acervo pessoal, 2014)

“Belo Horizonte 44” resultou, assim, em um projeto de arquitetura visionária cuja intenção não era estabelecer um direcionamento real para o futuro da cidade. Sendo assim, há uma espécie de experimentação que diverge da representação convencional apontada no primeiro item desse capítulo. O arquiteto, nesse caso representado pelo grupo de oficiais, projetou o planejamento urbano de Belo Horizonte e conseqüentemente um estilo de vida desenrolado em uma cidade ideal de acordo com as diretrizes discutidas internamente. Porém, em nenhum momento, pretendeu impor sua autoridade sobre o uso do espaço e nem reproduzir a realidade através da representação. Primeiro, porque não é possível prescrever as possibilidades de ocupação de um espaço que não será materializado, e segundo porque não há correspondência concreta admissível em um projeto deliberadamente fantástico.

A simulação do futuro tratou de um outro tipo de projeto cujo resultado final pouco importa. Durante o processo, todo o grupo tinha consciência da “ingenuidade das propostas e seu caráter infactível. A questão chave do exercício proposto por De Ostos era, no final das contas, o processo para entender a conjuntura histórico-espacial do espaço escolhido e desvelar questões latentes dessa realidade, descortinando os problemas que, apesar de debatidos à exaustão na academia e nas instituições públicas, ainda são ignorados pelo poder público e enfrentado diariamente pelos “usuários”: a precariedade dos transportes públicos, a poluição visual, sonora e ambiental, o consumo excessivo de produtos industrializados, a falta de áreas verde e de lazer no espaço urbano, a necessidade urgente de se estar conectado todo o tempo, a geração descomunal de resíduos e seu encaminhamento inadequado, o planejamento urbano voltado para os automóveis, etc.

Nossas análises não são somente para entender, mas também para procurar pistas e ferramentas de como atuar, desenhar e projetar em tais contextos. Finalmente, para terminar, nos consideramos arquitetos que aderem à experimentação. Estas posições e atitudes explicadas acima não são manifestos, ou uma verdade a ser reproduzida, são métodos e posições que nos permitem discutir, atuar e propor projetos nos contextos que nos interessam no dia-a-dia. (...) Desenhar, pensar, modelar, experimentar, errar, pensar novamente, experimentar novamente, são o pão que alimenta a alma do arquiteto. (De Ostos, 2017)

A maior falha do método se manifestou na última tarefa do *workshop*. De Ostos propôs que o produto final fosse exposto a pessoas que não participaram do processo, e para isso, foram instalados um projetor e uma tela branca nas grades do Parque Municipal além de bancos e sofás para os transeuntes. Foi providenciado também um carrinho de pipoca para criar um clima convidativo e ares de cinema a céu aberto. Essa etapa ocorreu em uma sexta-feira por volta das 18:30, horário de muito movimento de pedestres que saem do trabalho e de pessoas a caminho da rodoviária. O vídeo foi reproduzido várias vezes, em *looping*, durante mais de uma hora. Porém o resultado foi frustrante, uma vez que a maioria dos espectadores que pararam para assisti-lo disseram não ter entendido do que se tratava. O conteúdo permeneceu um mistério, e depois de algum tempo revendo-o, os transeuntes perderam o interesse e seguiram seu curso.

Esse resultado apontou uma falha do grupo que optou por criar uma imagem com aspecto propositalmente indefinido, mas baseada nos moldes cartográficos, ou seja, em um tipo de representação codificada – como apontado no primeiro item desse capítulo - que a maioria das pessoas não possui habilidade específico para decifrar. Não houve meio de acessar o conteúdo do vídeo justamente porque o grupo, em seu processo experimental, não abriu mão do sistema de símbolos de que funciona como um dispositivo de domínio da comunicação arquitetônica.

Nesse sentido, a falha na interlocução fez também parte do método de ensino proposto por De Ostos. Entendeu-se a partir desse momento que a arquitetura precisa ser uma linguagem acessível, principalmente quando trata de questões urbanas que afetam um grupo de pessoas que não está familiarizado com os símbolos convencionais da disciplina. Peter Cook (2017), quando questionado se a representação arquitetônica possui a capacidade de sustentar um novo imaginário público que possa abrir um discurso mais inclusivo e democrático, afirma categoricamente que nem todos os profissionais possuem a coragem e a habilidade de fazê-lo. Lebbeus Woods, por exemplo, apesar de possuir uma extensa produção de desenhos conceituais, era articulado o suficiente para produzir projetos ficcionais inteligíveis e que ainda assim deixavam lacunas abertas para a interpretação individual do espectador. Portanto, há ainda a necessidade de explorar as possibilidades da representação da arquitetura ficcional para que ela possa sempre comunicar a sua mensagem. Caso contrário, ela não possui qualquer sentido.

2.4. Hypnerotomachia Poliphili e a escolha consciente pela imagem

Suposta⁵ obra de Francesco Colonna, *Hypnerotomachia Poliphili: the strife of love in a dream*, foi escrita em 1499 e se trata de uma fábula na qual Poliphilo, protagonista jovem e apaixonado, acorda em uma terra estranha e deve encontrar sua amada Polia, cujo nome significa a cidade (pólis) mas também pode representar o múltiplo conhecimento, aludindo à orientação existencial transmitida (também) pela arquitetura à própria consciência. O território dos sonhos no qual Poliphilo se encontra perturbam seus sentidos na medida em que atravessa incontáveis espaços e experiências, descritas detalhadamente, pertencentes a um mundo ideal no qual é possível se conectar com divindades e no qual a natureza é constantemente celebrada em rituais e banquetes. Os

⁵ A autoria do livro é desconhecida, porém existe uma pista sobre a identidade do autor: se alinhadas, as letras iniciais de cada capítulo formam a frase em latim: *Poliam frater Franciscvs Colomno peramavit*. Traduzida, esta frase significa: Francesco Colonna amava Polia intensamente.

monumentos arquitetônicos descritos na jornada de Poliphilo são referências claras às construções clássicas e estimulavam seu desejo quase sexual pela estética: a cada situação enfrentada demonstrava interesse lascivo por pessoas, objetos e entidades em um jogo catártico de desejo e angústia. Pirâmides e obeliscos, as grandes ruínas das edificações da Antiguidade, colunas descritas milimetricamente com suas bases e capitéis, frisos e cornijas: todo espaço era uma provocação sensorial.

A fábula de Poliphilo é considerada um marco na história da arquitetura, uma vez que tanto o conteúdo quanto a prosa romantizada e características que posteriormente poderiam ser denominadas barrocas transformaram a experiência espacial do protagonista em uma extravagância sinestésica narrada como se pertencesse à realidade. Além disso, as ilustrações em xilogravura que acompanham o livro são complexos complementos que desintegram os limites estabelecidos entre texto e imagem, agindo de forma conjunta na construção do conteúdo.

Algumas de suas ilustrações são de textos ou inscrições, e às vezes os textos tomam formas. Uma indefinição semelhante à ontologia do texto, da imagem e da edificação têm sido uma predileção quase constante de muitas arquiteturas visionárias do século XX (SPILLER, 2006, p.8)

Hypnerotomachia demonstra ao longo da narrativa como o significado da arquitetura não é intelectual, uma questão formal de relações proporcionais ou valores estéticos abstratos. O verdadeiro significado se origina no impulso erótico, na necessidade de extinguir a sede física: a condição existencial à qual a humanidade pode apenas se reconciliar no reino da poiesis (o fazer cultura, i.e., arte e arquitetura) e sua imaginação metafórica. (PÉREZ-GOMEZ, 1992, p.xv)

A questão que interessa para esse trabalho em *Hypnerotomachia*, se delinea quando o protagonista chega ao Palácio do Livre Arbítrio e deve optar, sem a ajuda das ninfas *Loggistica* (representando a razão), e *Thelemia* (representando

desejo, vontade e realização) que o acompanharam até ali, por uma de três portas, cuja correta o levaria até os braços de Polia. Sua dificuldade nesse momento está além da escolha, já que sua amada estaria, de qualquer forma, atrás de qualquer uma das portas. Sendo assim, Poliphilo deveria fazer uma busca pelo processo que o faria chegar até ela. Segundo Baltazar (2004, p.2), as três portas do palácio, dentre todos os significados possíveis, podem representar a produção do espaço na arquitetura.

A porta da direita, denominada *Cosmodoxia* ou *Gloriamundi*, representava a vida *activa*, o mundo da ação humana, um ambiente organizado em que todos trabalhavam coletivamente na produção do espaço de forma intuitiva e pouco racionalizada. *Cosmodoxia* retratava o período medieval, no qual a arquitetura era concebida por meio de um processo mecanizado e braçal no canteiro de obras, reproduzindo uma suposta orientação divina. A lógica predominante era guiada pela metafísica, gerando espaços focados na experiência e na vivência.

À esquerda se encontrava *Theodoxia* ou *Gloridei*, a porta que apresentava a opção da vida contemplativa e da intelectualização do processo construtivo por meio da figura do arquiteto. Por detrás dela, estava um ambiente desordenado e em crescimento constante, ilimitado e sem o engajamento crítico das pessoas na construção coletiva. *Theodoxia* retratava o período renascentista, que alterou o foco do espaço vivido para o espaço concebido – abstrato, representado, projetado. Nesse contexto, a experiência espacial perdeu seu valor em detrimento da imagem concebida por meio do intelecto, ou seja, predomina o espetáculo em função da desvalorização da experiência.

Por último se encontrava a porta central, *Erotrophos* ou *Metamoris*, que retratava a vida voluptuária ou erótica, na qual não havia divisão do trabalho entre construtores e arquitetos, e onde os desejos permanecem em suspenso, sem a predominância da materialidade ou da intelectualização. Por trás de *Erotrophos*, o espetáculo e a experiência operam em diálogo, revelando uma escolha consciente pela imagem, que não funciona apenas como um meio de representar o abstrato, mas como uma maneira complexa de se estabelecer um diálogo entre

o projeto e a experiência. Essa é a porta escolhida por Poliphilo, que se deixa seduzir para encontrar, então, Polia carregando uma tocha.

A escolha de Poliphilo é uma interpretação erótica da arquitetura que utiliza “imagens não apenas para reproduzir ou simular o reino da imaginação no reino da experiência, mas para aumentar a possibilidade de prazer no processo sem prever um futuro produto fechado, finalizado (BALTAZAR, 2009). Sendo assim, seu efeito extrapola o estético/visual para evocar a realização erótica pelo espaço. Nesse sentido, Baltazar (2014) possui um ponto de vista mais interessante, em contraposição à afirmação de Pérez-Gomez de que a projeção (ou representação) é um hífen entre a ideia e a experiência (PÉREZ-GOMEZ, 1997, p.xvii). A imagem vai além de uma simples conexão entre os dois, porque deve ser aproveitada conscientemente – principalmente no caso da arquitetura visionária. A imagem deve mediar a relação entre o homem e a arquitetura ao invés de provocar uma experiência imediata e pré-determinada do espaço.

CAPÍTULO 3. PERSPECTIVAS DA ARQUITETURA VISIONÁRIA

O próximo capítulo pretende apresentar o contexto da produção do espaço no mundo e no Brasil, atentando para o fato de que houve, a partir dos anos noventa, um processo de rejeição pela arquitetura crítica e pelas utopias, oriundo das tendências conservadoras protagonizadas pelos Estados Unidos e da abrangência inevitável da globalização, que segundo os arquitetos da linha “pós-crítica”, já não podem operar em um constante estado de resistência. Logo após, há a apresentação da proposta de alguns teóricos contemporâneos para resgatar as utopias de maneira renovada, subtraindo seu aspecto apático e alienado, e aproveitando seu caráter crítico e potente.

3.1. Considerações sobre a produção do espaço contemporânea

A superação teórica dos conceitos da arquitetura funcionalista do século XX ocorreu somente mediante debates que questionavam a lógica simplista do Estilo Internacional e investigavam maneiras subsequentes de se pensar o espaço. Seu declínio foi atestado por autores notáveis da década de sessenta em diante, como Manfredo Tafuri em *Projeto e Utopia* e Robert Venturi em *Complexidade e Contradição em Arquitetura*. Até hoje críticas contundentes são realizadas à lógica construtiva do Estilo Internacional, que desenvolveu uma produção arquitetônica excessivamente padronizada, mecanizada, anti-historicista, alienada e repetitiva.

Em 1977, Charles Jencks tomou a data da implosão do conjunto habitacional Pruitt-Igoe em 1972, que fora construído de acordo “com as ideias mais progressistas do CIAM e ganhou um prêmio do Instituto Americano de Arquitetos quando foi projetado em 1951” (JENCKS, 1977, p. 9) como o marco da morte do Movimento Moderno. Segundo a análise de Rita Velloso sobre a obra *Funktionalismus heute*, Theodor Adorno atribuiu a derrota do Estilo Internacional ao seu excesso de literalidade. “De uma tal literalidade, o resultado é a precariedade das formas puramente funcionais, que para ele se afiguravam como algo ‘estupidamente prático’.” (VELLOSO, 2005).

Em um período influenciado pelas fortes críticas ao capitalismo, produção em massa e consumo desenfreado, a contracultura sessentista abriu a discussão sobre as novas possibilidades de pensar em arquitetura, inaugurando a chamada “arquitetura crítica”. Em sua necessidade de superar o Movimento Moderno e interromper a reprodução do Estilo Internacional que já havia dominado a construção civil, essa arquitetura de representação “quente”, para usar os termos de Somol e Whiting (2013[2002], p.152) está profundamente ligada à teoria crítica representada pela Escola de Frankfurt, antes de domínio exclusivo da filosofia e sociologia. Esta buscou resistir ao sistema hegemônico e por isso assumiu as utopias como ferramenta para tal, prolongando essa estratégia por aproximadamente duas décadas. Nos anos noventa, uma nova geração de arquitetos mais preocupada com o aspecto afetivo da arquitetura, e menos comprometida em se opor ou resistir, produziu uma arquitetura chamada “pós-crítica”, ou projetiva, devido à sua tendência conceber arquitetura exclusivamente através do projeto, com uma postura mais realista e em alguns casos até mesmo anti-intelectual, isto é, mais voltada para a prática.

A produção do espaço contemporâneo no Brasil pode ser considerada um caso à parte. O sucesso mundial alcançado por Brasília, cidade projetada de acordo com os ideais modernistas por Lúcio Costa, impediu qualquer crítica ao estilo, em um cenário altamente ideologizado. Parece ter se estagnado nos fundamentos da construção civil moderna, que com o passar dos anos assumiu um viés essencialmente lucrativo a partir da construção em série, do utilitarismo e da homogeneização do “usuário”.

Os arquitetos brasileiros têm produzido em larga escala construções que reforçam a hegemonia dos critérios mercadológicos cuja principal consequência prática é a restrição da produção à banalidade, repetitividade e fossilização do padrão modernista. Se por um lado há uma resignação por continuar produzindo um modelo já ultrapassado, por outro essa atitude se justifica em nome dos fins: a razão tecnicista e a racionalidade material e estrutural na construção continuam gerando benefícios econômicos para escritórios, construtoras e empreiteiras, que com a permissividade dos órgãos públicos detêm quase que exclusivamente a autonomia de intervir no espaço urbano. O resultado é uma

cidade segregadora, elitista, rígida, dirigida a consumidores pressupostamente iguais e sem identidade. Uma arquitetura sem subjetividade.

3.2. Crise da teoria

Nos anos noventa, jovens arquitetos, principalmente norte-americanos, apontaram sua produção em direção oposta à que vinha sendo desenvolvida desde a década de sessenta, isto é, às utopias. Diante de uma economia mundial favorável aos mais ricos, e, portanto, às suas próprias possibilidades de se pensar arquitetura, a nova geração se distanciou da linha crítica e do pensamento de esquerda na tentativa de criar um pragmatismo renovado. Aliaram a difícil operatividade da teoria com a rebeldia contra a geração anterior, em busca de uma aproximação com a realidade – ampliar a consciência sobre a necessidade das pessoas e ampliar o vocabulário formal, o que também representa um confronto com a arquitetura moderna, para atender essas demandas.

Nos anos 2000 essa linha de pensamento se radicalizou ainda mais, com a valorização da produção do espaço estritamente ligada ao projeto/diagrama e o alinhamento de metas com os direcionamentos impostos pelo mercado. Em 2004, Slavoj Žižek evocou em seu artigo “The Ongoing Soft Revolution”, a imagem de um “yuppie lendo Deleuze”, representando a dinâmica do capitalismo que absorve – e desarticula – qualquer discurso crítico.

O filósofo John Rajchman se tornou em um dos maiores expoentes dessa transformação quando sugeriu a criação de um novo pragmatismo para a arquitetura, fundado nas ideias de diagnóstico e diagrama desenvolvidos por Foucault e Deleuze, como os instrumentos proeminentes de produção do espaço. Considerando que ninguém, nem o arquiteto, poderia programar e projetar espaços porque assim se estaria pré-estabelecendo atividades, ações e usos que em sua essência são absolutamente ingovernáveis e imprevisíveis, Rajchman (1998) argumenta em favor de um pragmatismo que parta da experiência. Apontou para a existência de coisas que não se pode ver e sim

experimental, afinal a vivência do espaço é um conhecimento vivo derivado do momento da realidade, dos movimentos possíveis. Assim, ao invés de projetar, o arquiteto deveria apenas sugerir experiências, abrindo portas para o imprevisto. Em seu artigo “Um novo pragmatismo?” se referiu às utopias como um velho tema místico-literário, ou alegoria, que devem ser substituídas por uma produção do afeto e da experiência.

Em primeiro lugar, o diagramático supõe uma relação pragmática com um futuro que não é futurista nem imagético. Está ligado aos múltiplos futuros desconhecidos dos quais não temos nenhuma imagem, simplesmente porque estamos em processo de nos transformar neles ou de inventá-los. (RAJCHMAN, 2013[1998], p. 81)

Em “Notas sobre o efeito Doppler e outros estados de espírito do modernismo”, os arquitetos Robert Somol e Sarah Whiting apontaram alguns pontos estruturais polêmicos da “arquitetura crítica”, como o vínculo indissociável com a representação e a utilização da narrativa como base do projeto arquitetônico, o que implica obrigatoriamente em uma ordem sequencial de fatores, não necessariamente temporal.

Ambas as características estabelecem uma pretensa pré-determinação dos usos do espaço, questão relevante nas últimas décadas e combatida com veemência pela nova geração de arquitetos. Somol e Whiting (2002) ainda argumentam que a arquitetura crítica é definida por seu caráter de resistência, seja político como no caso de Michael Hays ou estético como na obra de Peter Eisenman. Por meio da significação proposta ao espaço, a arquitetura crítica pretende superar as questões normativas através de estratégias de projeto arbitrárias, independente do que elas representem, como uma fórmula superficial de criação. Assim, Somol e Whiting (2002) determinaram a arquitetura crítica como “quente” em contraste com a arquitetura projetiva, relaxada e fácil, denominada “fria”.

Nessa maneira oposta de se pensar o espaço, os arquitetos defendem uma arquitetura mais interativa no lugar de um espaço cuja leitura seja passiva e pré-

programada a partir de um subtexto psíquico. “O Doppler⁶ coloca em primeiro plano a noção de que sujeito e objeto portam e trocam energia e informação.” (SOMOL, WHITING, 2013[2002], p.151) A arquitetura projetiva não deve parecer um trabalho porque flui com facilidade já que se trata de um estado de espírito, de vivência de realidades, e não da crítica ao passado ou ao *status quo*. “Estabelecer esse programa projetivo não significa necessariamente se render às forças do mercado, mas de fato respeitar e múltiplas economias, ecologias, sistemas informacionais e grupos sociais”. (SOMOL, WHITING, 2013[2002], p.154)

Um pouco mais radical, a “pós-crítica” de Michael Speaks (2002) se alinha com os imperativos da globalização. Em “Inteligência de projeto”, afirmou que está em curso uma necessária transformação do paradigma da teoria para o da inteligência de projeto, “esse conjunto ‘inédito’ de técnicas, relações, disposições e outros aspectos intangíveis, que permite que as práticas pós-vanguarda inovem aprendendo com a instabilidade e se adaptando a ela.” (SPEAKS, 2013[2002], p.161). Essa instabilidade é decorrente do sistema capitalista que, de acordo com a teoria do consultor administrativo Peter Drucker, só se afirmou como sistema econômico mundial quando o conhecimento, antes circunscrito ao campo da filosofia e da religião na forma de uma única verdade, passou a abranger a ação e a operacionalidade – como aconteceu no período da revolução industrial.

A pós-vanguarda de Speaks (2002), totalmente oposta às noções críticas instituídas pela arquitetura do século XX, focou na inteligência e capacidade empreendedora como base para a investigação de oportunidades inovadoras

⁶ Na física, o efeito Doppler é a mudança na frequência aparente de uma onda que ocorre quando a fonte e o receptor da onda estão em um movimento relativo. Segundo Somol e Whiting (2002), “uma arquitetura Doppler reconhece a síntese adaptativa das múltiplas contingências da arquitetura. Em vez de isolar uma autonomia singular (como faz a arquitetura crítica), o Doppler se concentra nos efeitos e intercâmbios das multiplicidades inerentes à arquitetura: material, programa, texto, atmosfera, forma, tecnologia, economia, etc. (...) O Doppler transfere a compreensão da disciplinaridade como autonomia para a disciplinaridade como desempenho ou prática.”

que não podem ser previstas por nenhuma ideia, teoria ou concepção. Pelo contrário, os arquitetos da “arquitetura projetiva” se denominam abertos às “influências do falatório” e têm disposição a aprender qualquer teoria ou verdade, sejam elas provenientes dos fragmentos da internet, da cultura popular, outras disciplinas, etc. Tais práticas são adaptáveis para quase todos os lugares do mundo, se encaixando convenientemente em um contexto de globalização que já não pode operar mais em um constante estado de crítica.

Vivemos em tempos incertos, mas a respeito de uma coisa não há dúvida: a arquitetura contemporânea não é movida por idéias visionárias heroicamente executadas em forma visionária. Pelo contrário, ela é levada pela necessidade de inovar, de criar soluções plausíveis para problemas presentes, mas cujas implicações mais amplas ainda não encontraram formulação. Isso só pode ser realizado com inteligência. (SPEAKS, 2013[2002], p.163)

3.3. Resgate da teoria: aproximações entre arquitetura e política

Os arquitetos americanos da nova geração que defenderam uma postura realista, anti-teórica e estritamente projetiva não são unânimes em suas opiniões e também são alvo de ataques de outros autores, principalmente europeus, que ainda acreditam em uma arquitetura baseada na crítica. Segundo Graafland (2006), o discurso “pós-crítico” assume a existência daquilo que denuncia, como o próprio capitalismo global, e ao invés de combatê-lo, se retrai para viver sob o seu regimento. “Um discurso que foca apenas em questões organizacionais, e se refere às arquiteturas críticas como casos perdidos, é de fato uma manobra pós-moderna e pós-política apressada, que precisa ser corrigida.” (GRAAFLAND, 2013[2006], p.311)

Não é possível abstrair o contexto político, econômico de um espaço, e muito menos ignorá-lo como sugere Michael Speaks (2002), pois a rede que determina um espaço é constituída politicamente. Fredric Jameson (2005), teórico marxista, abre seu livro *Archeologies of the future* com a frase: “A utopia sempre

tem sido uma questão política.” Pois bem, a arquitetura projetiva não deve ser considerada o principal enfoque da disciplina, uma vez que se atém aos elementos exclusivos da arquitetura e se afasta da transdisciplinaridade e da consciência política e socioeconômica, além de possibilitar o perigo de uma ditadura da estética, da tecnologia e do avanço cego da economia global.

Reinhold Martin, professor na Universidade Columbia, indaga que é possível então que a polêmica pós-crítica seja um esforço para enterrar definitivamente a política utópica dos anos sessenta, no mesmo momento em que há uma inclinação conservadora na política norte-americana das últimas décadas – coincidentemente o mesmo local onde se encontra concentrado o discurso da arquitetura projetiva. “(...) Um chamamento à ordem que deseja acabar de vez com o fantasma da política radical, convertendo a crítica política em crítica estética, e em seguida esvaziando até isso de qualquer força dialética que possa ter sido inadvertidamente conservada?” (MARTIN, 2013[2005], p.267)

Pois é diante desse contexto que o reconhecimento da política e economia atuais requer a rejeição do *status quo* com urgência, pois não há outra maneira de corrigir suas falhas, ou ao menos resistir a elas, isoladamente do sistema político, o que seria uma forma pacífica de positivismo. Martin (2005) aponta que a arquitetura hoje é tão impotente e culturalmente marginalizada, que qualquer crítica realizada pela disciplina soa vazia.

Por isso, apesar das duras críticas realizadas pelos novos arquitetos americanos, o pensamento acadêmico europeu continua apostando na prática de uma arquitetura crítica e que, além disso, seja uma maneira de resistir – como a contra conduta de Foucault – às arbitrariedades políticas e econômicas hegemônicas. Segundo a visão de Michael Hays (2005), a arquitetura crítica seria aquela que a um só tempo fosse resistente às operações confirmadoras e conciliatórias da cultura dominante, assim como impossível de ser reduzida a uma estrutura formal completamente desligada das contingências do lugar e do tempo.

Para diversos autores e intelectuais da área, os projetos visionários deveriam ser reconsiderados, mas não na configuração das utopias que conhecemos em

outros séculos e até mesmo nos anos sessenta: ilhas flutuantes impossíveis evocando um mundo perfeito. Nesse sentido deve haver uma revisão da questão pela busca incessante pelo ideal, dado que a utopia supostamente não se compromete com o problema porque se afasta, é reativa e não proativa.

Tal estranhamento da retração não foi pensado anteriormente como uma deficiência da disciplina ou algo que devesse ser superado, e sim como uma posição interna da arquiteturas visionárias. Não se trata mais de uma utopia revistada, espaços inconstruídos que se afastam da realidade para criar mundos paralelos sem posicionamento político. É necessário um novo tipo de arquitetura imaginária contextualizada e produtiva, da utopia que Derrida chamava de espectro, “um fantasma que introduz outros mundos possíveis na realidade cotidiana, em vez de algum sonho de outro mundo”. (MARTIN, 2013[2005], p.276).

Também é necessário renovar o empirismo e aproximar mais dos fatos. Assim, a crítica não seria negativa, infrutífera. Martin (2005) sugere para essa nova fase a denominação “arquitetura reflexiva”, uma vez que o termo “utopia”, além de desgastado, só pode ser aplicado na teoria e não na arquitetura prática, ou cotidiana. Para esse desgaste, Jameson também apresenta uma proposta.

Talvez algo semelhante possa ser proposto aos companheiros de viagem da própria utopia: de fato, para aqueles muito cauteloso com os motivos de suas críticas, mas não menos conscientes das ambiguidades estruturais da utopia, aqueles conscientes da função política muito real da idéia e do programa da utopia em nosso tempo, o slogan do anti-anti-utopismo pode muito bem oferecer a melhor estratégia. (JAMESON, 2005, p.16)

Autores como o próprio Martin (2005) sugerem uma outra solução imprevista: não escolher um lado diante desse duelo ideológico, mas reestruturar toda a lógica que foi construída até então por meio do realismo utópico. Nessa terceira opção, a arquitetura visionária seria um instrumento para buscar perspectivas

alternativas para a realidade. Considerando que a arquitetura estaria sofrendo um processo de ruptura pelo qual as artes visuais já passaram, de rompimento com a mimese e com os valores do realismo, e considerando ainda que é um erro presumir que a realidade seja inteiramente real, isto é, preexistente, fixa e isenta da imaginação crítica, a ficção e especulação devem ser utilizadas para intervir no futuro de maneira sistemática, como anseiam muitos arquitetos. “O realismo utópico é crítico, é real. É um estilo sem forma. Não é utópico por ter sonhos impossíveis mas porque considera que a realidade é um sonho demasiadamente real inculcado por aqueles que preferem aceitar um *status quo* destrutivo e opressor.” (MARTIN, 2013[2005], p.274)

CAPÍTULO 4. FICÇÕES CONTEMPORÂNEAS

O capítulo a seguir irá abordar a obra densa e sensível de dois arquitetos contemporâneos responsáveis pela concepção de espaços imaginários que tratam de ambientes urbanos que passaram por traumas. Sua intenção, segundo De Ostos em entrevista, é mostrar como o ambiente da perda (seja da terra, da cultura, da memória, da técnica) pode incitar à descoberta de futuros possíveis, futuros que não precisam voltar ao passado como uma espécie de “terra prometida” ou a um espaço idealizado existente antes do choque (guerra no Iraque, cerco de Sarajevo, muro de Berlim), um futuro que proporcione a participação dos habitantes e que vá além do espaço da sobrevivência. “A necessidade de atuar no plano atual e futuro de maneira conjunta é uma prioridade no mundo de hoje. (...) Em contextos de trauma humano e técnico, a arquitetura pode fazer parte de um contexto em que a mirada futura é de apresentar possibilidades.” (De Ostos, 2017)

4.1. NaJa & DeOstos e realismo mágico

Ainda sobre a relação narrativa e arquitetura, o grupo inglês NaJa & deOstos, conduzido pela alemã Nanette Jackowski e o brasileiro Ricardo de Ostos, ambos radicados em Londres e professores tanto na Architecture Association quanto na Bartlett School of Architecture, desenvolveu uma obra peculiar que aprofunda na ideia dos *projetos comentários* – segundo a definição de Peter Cook apresentada no primeiro capítulo – focando mais especificamente no realismo mágico⁷ como linguagem para a criação de scripts arquitetônicos.

⁷ Gênero literário ficcional, o realismo mágico pode ser considerado um identificador da cultura latino-americana devido à valorização da história local através de narrativas que utilizavam a fantasia para se desvincular culturalmente das metrópoles colonizadoras da América. Os escritores latinos optaram pela alternativa poética da criação ficcional em contraponto ao realismo em voga na literatura europeia, e para isso recorreram às histórias escritas pelos “conquistadores”, que diante do bioma tropical e da sociedade nativa precisaram dispensar de certa dose de criatividade para descrever o que viam. “(...) a imaginação preenchia as lacunas deixadas por tudo aquilo que escapava ao mundo já codificado pelo ‘saber ocidental’, os relatos

Como um gênero literário essencialmente subversivo devido ao objetivo primordial de se insubmeter à cultura européia, o realismo mágico teve sua origem inspirada nas narrativas do século XVI que descreviam a descoberta da América. Seus autores recorriam à imaginação para preencher os hiatos deixados pelos acontecimentos insólitos que os desbravadores não eram capazes de entender ou apreender, o que criou certa aura de fantasia nos primeiros inventários. Assim, o realismo mágico se constituiu como um gênero estruturado pela reinterpretação do mundo e pela valorização da identidade cultural dos países colonizados, notadamente influenciada pelas misturas e sincretismos históricos. Apesar do clima opressivo em que geralmente se desenvolvem as narrativas, costumam ser uma visão utópica da América Latina, que tira vantagem da sua miscigenação (não apenas do ponto de vista étnico, mas cultural) e que a utiliza como “signo para abolir fronteiras entre invisível e visível, a vigília e o sonho, a vida e a morte, deixando em aberto a possibilidade de uma saída pela resistência à aceitação plena dos cânones da civilização ocidental”. (FIGUEIREDO, 2013, p.19). O escritor Luiz Costa afirma que o contexto singular da colonização em que houve a necessidade de se incorporar múltiplas lógicas de pensamentos – como por exemplo os idiomas que colidiram durante o desbravamento do continente (português, tupi, espanhol, guarani, banto) – foi responsável por permitir aos narradores latinos certa desenvoltura com o pensamento mágico. (COSTA, 2013, p.49)

Assim, o realismo mágico veio a ser o achado crítico interpretativo que cobria, de um golpe, a complexidade temática (que era realista de um outro modo) do novo romance e a necessidade de explicar a passagem

testemunhais se deixavam invadir pela fábula, que conferia ao novo, ao diferente, o estatuto de maravilha.”(FIGUEIREDO, 2013, p.17) Além disso, os autores recorreram à cultura e mitologia latinas, aos movimentos revolucionários e a à miscigenação para desenvolver um traço literário característico. Havia a necessidade de reinventar a linguagem européia, de recorrer a uma outra linguagem que fosse capaz de narrar os eventos extraordinários que puntuavam o cotidiano da América Latina. Uma espécie de desocidentalização.

da estética realista-naturalista para a nova visão (“mágica”) da realidade. (CHIAMPI apud ALCARAZ, 2005, p.23).

Em termos literários, para alcançar independência, foi necessário seguir o caminho oposto do que estava sendo produzido no Velho Mundo e rejeitar o modelo de romance realista europeu. Em outras palavras, preterir a literatura fundamentada no tradicional princípio da causalidade linear⁸ que sustenta a relação absoluta entre causa e efeito. Se a narrativa realista se estabelece na semelhança com o real, regida estritamente pelas leis naturais do universo, a causalidade do realismo mágico é conduzida com o reforço de leis imaginárias, nivelando o cotidiano ao mito ou lenda. O fantástico foi naturalizado à realidade, e o tempo linear – que é a base para a apreensão da história, ou os acontecimentos segundo sua ordem empírica – se funde ao tempo circular do mito, desconstruindo a própria idéia de história.

O fato é que nossa relação com o mundo e as pessoas é determinada mais pelas versões dadas pela linguagem do que pelos acontecimentos reais. O real é linguagem. Se ela rompe com as lógicas de raciocínio que herdou, como volta e meia se vê na América Latina, é de se acreditar que ela cria um efeito do real, que em produtos da linguagem (narrativas, relatos orais, textos, roteiros de TV), parece não raro mais real do que o real. (...) Nessas horas, mesmo a mais fria das regras da razão tende a ser mais genuína quando vira festa da imaginação. É real mas é outra coisa. (COSTA, 2013, p.49)

⁸ O princípio da causalidade linear visa explicar os fenômenos do cotidiano e da ciência a partir da idéia de que determinado evento só acontece por consequência de uma causa, ou um primeiro evento. “A relação entre dois acontecimentos se registra quando, dada a ocorrência do primeiro, esta produz, origina, determina ou torna necessária a ocorrência do segundo.” (BLACKBURN, 1997, p.55) Porém, apesar de estar estabelecido como o paradigma científico corrente, outros filósofos como Edgar Morin apontam a insuficiência da teoria causal para explicar fenômenos complexos decorrentes da evolução do conhecimento humano. Ele considera que o princípio causa/efeito é determinista, fragmentado, previsível e incipiente frente ao pensamento contemporâneo constituído por parâmetros como a imprevisibilidade e a interconectividade.

Segundo Morin, a ciência clássica ainda é formada por princípios reducionistas que controlam a inteligibilidade do pensamento científico e configuram o paradigma da simplificação, incluindo a teoria da causalidade linear. Sendo assim, todas as outras disciplinas que se alimentam da racionalidade tradicional absorvem de alguma forma a idéia da ordem entre causa e efeito, dentre elas a própria arquitetura. Com o nascimento do projeto a partir da representação bidimensional, no Renascimento, e a conseqüente transformação do arquiteto em uma figura intelectual capaz de abstrair e manipular o espaço, a produção arquitetônica começou a ser regulada por certos determinismos provenientes dessa lógica sequencial entre os fenômenos. Até os dias de hoje há a idéia de que o arquiteto é capaz de prever condutas, hábitos e usos da cidade – ou edifício – através da forma, ou da projeção da materialidade, afirmando assim o encadeamento entre a forma e o comportamento do “usuário” como se um fosse efeito do outro. “Usuário” porque sua atuação é passiva e restrita às prescrições estabelecidas. O arquiteto projeta antecipando o futuro, como se pudesse organizar e definir o comportamento tanto individual como social através do projeto.

Arquitetos vivem sob a ilusão de serem os primeiros e principais artistas, que formatam o espaço e suas qualidades para uma audiência obediente de usuários. Conseqüentemente, no pensamento e discurso dos arquitetos, as qualidades formais do espaço precedem o conteúdo humano, e isso é assumido. (WOODS, 1995, p.280)

Mas da mesma maneira que o princípio causal vem sendo considerado insuficiente para explicar fenômenos sociais e científicos contemporâneos⁹,

⁹ Com a Teoria Geral dos Sistemas desenvolvida por von Bertalanffy e logo depois a cibernética, o pensamento contemporâneo começou a considerar que os fenômenos são processos de contínua retroação se influenciando entre si (o que torna impossível estabelecer causa e conseqüência) e que “o todo é maior que a soma das partes” porque considera também a relação entre elas. Para Morin, a evolução da ciência deixa cada vez mais clara a falência da simplificação e a emergência do paradigma da complexidade, no qual o real é

principalmente depois da cibernética, o mesmo acontece, de novo, na arquitetura: a relação forma e uso não é possível de ser rastreada porque os comportamentos e as relações sociais não podem ser pré-determinadas. Os efeitos da arquitetura e do projeto são aleatórios e imprevisíveis porque estão sujeitos a desejos (pessoais ou coletivos), sensibilidades, conexões e contingências. Dependem de um emaranhado de fatores, o que torna a associação muito complexa para ser desvendada pela previsão reducionista entre causa e efeito. E é nesse sentido que o realismo mágico aplicado à arquitetura, como na obra de NaJa & DeOstos, gera um resultado subversivo: a suspensão do princípio da linearidade elimina a justificativa para o determinismo e a pretensa idéia de previsibilidade através da forma, justamente porque apresenta uma imagem plurivalente do real. A forma é subjetiva e o comportamento aleatório. Se o paradigma da simplificação considera toda a oposição como um erro, o realismo mágico representa o rompimento da oposição binária entre racional e irracional, abrindo inúmeras possibilidades para o pensamento arquitetônico que até então era definido pelas regras da causalidade linear.

Em suas principais obras, Jackowski e DeOstos optaram por criar narrativas que se utilizam da ambiguidade potente do realismo mágico para construir o pensamento fantástico e propor um outro tipo de raciocínio sobre a arquitetura, uma lógica alternativa aos padrões clássicos e racionais.

Em *O Cemitério Suspenso de Bagdá*, de 2007, a dupla expôs de maneira inusitada algumas consequências da invasão no Iraque, liderada pelos Estados Unidos, do período de 2003 a 2006. O projeto é desenvolvido no formato de um livro e apresentado por uma sessão de estatísticas e uma colagem de reportagens do período indicando o alto índice de mortalidade decorrente do

considerado como um todo, uma rede de interações, e não como a soma de elementos retalhados. (MORIN, 2007) O desafio da complexidade se encontra em saber pensar sobre o imprevisível e desenvolver mecanismos para lidar com o acaso através de uma nova ciência multidimensional e transdisciplinar. Para entender mais, ler Norbert Wiener, Gordon Pask, Heinz von Foerster e Edgar Morin.

confronto. Essa introdução tem importância crucial para a identificação do vínculo entre arquitetura e realismo mágico porque é o único dado empírico do projeto que denota à narrativa a idéia de realidade. Além disso, é um dos motivos que permite classificar a idéia como um *projeto comentário*: ela está situada e introduz a reflexão sobre uma conjuntura existente.

O livro prossegue alternando diferentes vozes que descrevem suas sensações e rotinas diante da introdução de um aparato funerário flutuante em Bagdá. É uma estrutura de proporções urbanas, inserido nos céus da cidade, cuja principal consequência prática é expor o volume de cadáveres proveniente do conflito ao invés de enterrá-los e assim apagá-los do campo de visão e consequentemente da memória.

As narrativas são responsáveis por descrever o aparato urbano como parte do cotidiano da cidade. As descrições, por serem pontos de vistas de personagens fictícios, são abstratas e esboçam sentimentos específicos, dando orientações subjetivas para que o leitor crie seu próprio entendimento do cemitério suspenso e sua influência no dia-a-dia de uma Bagdá em constante alerta. O relato de uma mulher amargurada, por exemplo, expõe todo o procedimento para um velório nessa nova estrutura: o cansaço da peregrinação aos céus, a catarse física da caminhada, a solidariedade coletiva criada durante o percurso. Um bebê morto dá seu frio testemunho sobre os procedimentos industrializados do cemitério e sua opinião a partir da vista aérea de quem vigia os vivos dos céus, como um verdadeiro deus onisciente. O acúmulo progressivo de cenários e lembranças, descrições de sensações, cheiros e sons, descarregam certa dose de naturalidade ao projeto, bem à maneira do realismo mágico.

A interação suave entre o vento e o cemitério suspenso intruduz um conjunto de sons sinistros – o barulho dos corpos a medida que atingem a estrutura metálica ao redor, os assobios do tecido agitado, e o som agudo e penetrante que marca a tensão da flexão e sua luta para suportar sua carga. (JACKOWSKI, DE OSTOS, 2007)

NaJa & DeOstos conseguem estruturar uma crítica política, ou uma espécie de sátira, à invasão no Iraque, principalmente quando, através das descrições de um ambiente fabril que lembra propositalmente uma produção em série de cadáveres, denunciam o volume de corpos provenientes do conflito e o absurdo de se ignorar a barbárie. Uma simples inversão de lógica – a princípio impossível na realidade - é capaz de desvelar o horror da guerra, acobertado e afastado da visão, até por fim, ser esquecido. Como em *O Processo*, de Kafka, o livro aborda forças institucionais opressivas e retrata como ela se manifesta de forma violenta.

O experimento literário da dupla de arquitetos é marcante quando se trata da alternância das vozes narrativas que apresentam o cemitério a partir de visões próprias e peculiares, evidenciando personalidades específicas e lembranças distintas. Assim, os autores propõem um outro tipo de entrada ao projeto do cemitério flutuante, um acesso mais sensível porque está carregado de sensações. Dessa forma, o leitor está sujeito a absorver a idéia do aparato funerário fictício através de memórias, e não apenas dos desenhos técnicos e da perspectiva, frequentemente utilizados na arquitetura como a forma única de representação. Como abordado no terceiro capítulo, não se trata de ignorar os desenhos tradicionais – até porque NaJa & DeOstos integram à narrativa modelos tridimensionais abstratos, fotomontagens e maquetes – mas de utilizar uma linguagem que permita uma interpretação mais ampla e subjetiva. A representação tem uma função complementar à literatura, com o intuito de abrir e orientar o pensamento ao invés de sentenciá-lo por meio de um projeto cristalizado e uma forma pré-determinada.

Essa expressividade projetual é uma estratégia utilizada pela dupla para que *O Cemitério Suspenso de Bagdá* não seja uma obra direcionada aos arquitetos. Ao utilizar a literatura e a representação abstrata, NaJa & DeOstos pretendem abrir mão de uma linguagem técnica exclusiva da arquitetura e expandir o público alvo para que seu discurso alcance também outros tipos de leitores. Nesse sentido, fica também evidente que não há a necessidade de desenvolver um projeto com uma forma final definida, ou uma materialidade possível, porque não se trata de uma proposta arquitetônica para um cemitério flutuante executável, imaginado

por um cliente específico, delineado por um briefing e um programa. De fato, esses são aspectos que afirmam a arquitetura como uma disciplina, uma ciência específica. Mas o objetivo dessa obra é mostrar um outro lado da arquitetura, mais sensível, independente da dureza da técnica. Por fim, o resultado não é o que se espera em termos de produção espacial: “abrigo para pessoas, prazer estético, uma armadura para o diálogo entre pessoas de uma comunidade particular” (WOODS, 2008, p.5), e nem pretende melhorar o modo de vida no contexto da guerra ou promover o progresso. O objetivo não é esse, mas expor o problema e questionar tanto a realidade quanto as possíveis áreas de atuação da arquitetura.

Ao invés disso, seus projetos são indiferentes à abordagem estabelecida pela arquitetura e suas demandas implícitas por acessibilidade. NaJa e DeOstos criam o que equivale a um mundo alternativo em que, com nossas premissas e expectativas, somos estranhos. (WOODS, 2008, p.5)

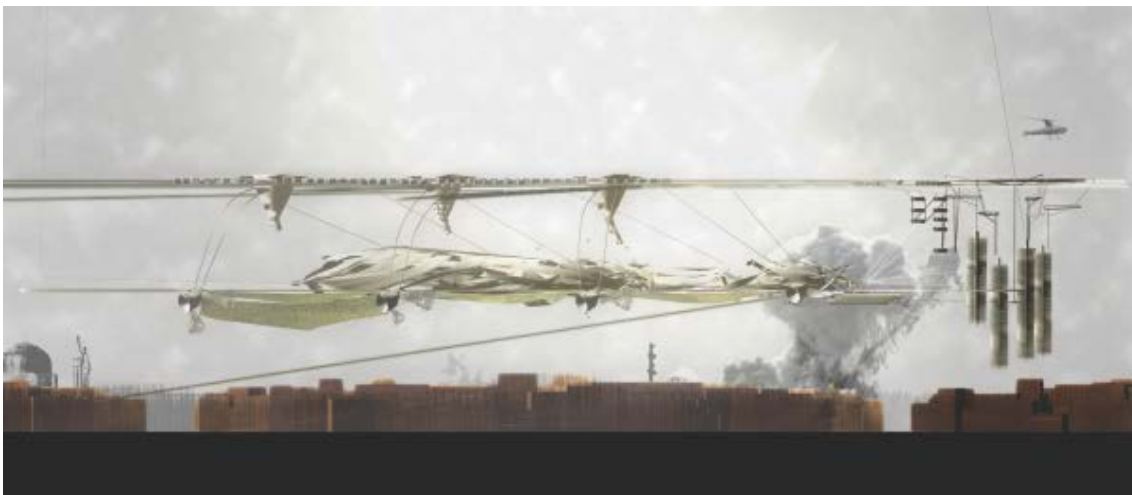


Figura 14: The Hanging Cemetery of Bagdah. NaJa & DeOstos.

Fonte: “The Hanging Cemetery of Bagdah”, DPR-Barcelona blog, 15 de novembro de 2010. Acessado em 21 de outubro de 2017. <

<<https://dprbcn.wordpress.com/2010/11/15/the-hanging-cemetery/>>

NaJa e deOstos desenvolveram um roteiro fictício que se insere na cidade, uma Bagdá transformada pela presença de um objeto infra-estrutural inusitado. Para tanto, saíram da posição de arquitetos para se projetarem como autores ficcionais de uma urbanidade fantástica através do olhar do espectador. Rejeitaram o lugar do etnógrafo, tantas vezes apropriado indevidamente pelo arquiteto, e estruturaram sua narrativa a partir das informações divulgadas pela mídia e estatísticas diárias de jornais e notícias internacionais. Escreveram e deram forma a uma Bagdá distante de sua realidade física imediata. “Deles não sabemos quase nada.” Assumiram assim um ponto de vista essencialmente literário, com o argumento de que as histórias contadas permitem ao escritor recontar os contos daqueles que não tiveram a oportunidade de contar por si mesmo, o que permite que um livro seja definido e posicionada em seu próprio tempo e espaço. O Cemitério Suspenso de Bagdá é uma história assumidamente contada a partir do ponto de vista dos escritores: arquitetos vivendo em Londres e discutindo a situação de Bagdá por meio das notícias da mídia. Essa inversão do lugar do narrador se justifica pela possibilidade de investigar uma outra lógica de pensamento, que utiliza a distância geográfica como uma ferramenta de design e narrativa.

Por exemplo, as histórias dos anos de apartheid sul-africanos são contados agora, em grande parte, por um coletivo de escritores sul-africanos brancos (notavelmente, escritores como J. M. Coetzee) ou Kafka, que escreveu sua novela *America* sem nunca ter viajado além-mar. A natureza desse tipo de engajamento literário ratifica relações inesperadas e diferentes pontos de vista. (JACKOWSKI, DE OSTOS, 2008, p.15-16)

Para parafrasear Sartre, essa incursão em uma expressão paralela de linguagem arquitetônica nos habilita a nos tornar situados dentro do mundo, respondendo diretamente a coisas a nosso redor ao invés de ser espectadores inefetivos. Há muitas maneiras em que nós podemos nos envolver nos eventos do mundo, ambos como profissionais e cidadãos; para nós, a literatura inspira um amplo espectro de engajamento. (JACKOWSKI, DE OSTOS, 2008, p.14)

Na obra do ano seguinte, *Espaços Ambíguos*, Jackowski e de Ostos continuam a explorar a relação com o realismo mágico, o que pode ser conferido já a partir do título. Como Lebbeus Woods descreve no prefácio do livro, espaços ambíguos são um “campo existencial de potenciais imprevisíveis” que buscam explorar a realidade a partir de desvios sutis da própria realidade – remetendo às questões fundamentais do gênero literário que busca explorar a realidade a partir da fusão e naturalização do universo fantástico. Assim, os espaços descritos nesse livro especulam, através da estranheza inesperada dos (não) lugares estrangeiros, outros entendimentos possíveis da realidade.

Em *A Ilha Grávida*, segunda narrativa da obra, NaJa & deOstos também se utilizam de dados estatísticos como ponto de partida para o projeto que investiga os violentos impactos ambientais e socio-culturais decorrentes da construção de barragens em comunidades nativas na China e principalmente no Brasil. Essas informações, segundo a dupla, de tão absurdas soam ficcionais e por si só provocam certa curiosidade. Por exemplo, o fato de que pelo menos 1600 topos de montanhas foram transformados em ilhas após a primeira inundação da imensa reserva do Tucuruí. Construída no Pará, em meio à floresta amazônica, Tucuruí foi finalizada nos anos oitenta e se tornou na época o maior lago construído artificialmente, gerando consequências desastrosas pra biodiversidade e a comunidades locais, como a desigualdade de gênero, migração em massa e espécies em extinção. Além disso, o livro aponta que entre os períodos de seca e cheia o nível da água é capaz de variar em até dezoito metros, mudando drasticamente a paisagem ao redor da barragem ao longo do ano. Tal como em *O Cemitério Suspenso de Bagdá*, os arquitetos utilizaram informações estatísticas para ir além da resolução arquitetônica tradicional – que busca resolver através de levantamento e programa uma solução material, eficaz e funcional – e desenvolver uma outra história fantástica, reinterpretando os contos da região. Trata-se de uma hiper-recontextualização de elementos arquitetônicos às práticas religiosas e culturais das comunidades amazônicas.

Permeado pela influência dos mitos de fertilidade dos nativos, da crença de que a natureza é uma entidade viva e do termo universal “mãe natureza”, o projeto é sobre uma ilha parcialmente mutável, observada em várias fases de acordo com suas movimentações cinéticas, crescimento e relação com as marés. Esse é o terreno em que é situada uma peça colossal de engenharia que nada mais é do que uma releitura da maloca – edificação doméstica indígena -, que adquire traços tanto tradicionais quanto fantásticos. Sua forma sinuosa é reinventada a partir dos vestígios históricos encontrados na região alagada, como máscaras tribais antropomórficas, o que garante certa verossimilhança e contextualização. Por todas essas justificativas, A Ilha grávida não se trata de uma imposição fantástica, mas de um projeto inspirado pelos rituais do norte do Brasil e seu contexto sócio-cultural.



Figura 15: Pregnant Island. NaJa & DeOstos.

Fonte: “NaJa & DeOstos: Architecture Studio”, e-architect blog, 13 de agosto de 2016. Acessado em 21 de outubro de 2017.

<architect.co.uk/architects/naja-deostos>

Brett Steele, diretor da Architecture Association, aponta em um pequeno texto introdutório de Espaços Ambíguos como o foco em projetos de infra-estrutura de larga escala são um tema recorrente à obra da dupla e de outros arquitetos visionários. Ledoux projetou as salinas reais – a maior fonte de riqueza da França

no século XVIII -, Piranesi imaginou prisões, o Archigram desenvolveu cidades nômades enquanto Cedric Price criou os “kit de partes” flexíveis que dentro de uma megaestrutura fixa configuravam um complexo de lazer sem forma definida. Segundo Steele, a modernização infraestrutural é um ponto chave por onde o ser humano muitas vezes iniciou uma transformação urbana. São sistemas artificiais, lugares projetados ou terrenos pós-industrializados/militarizados que, operam em algum lugar entre (ou fora) dos espaços convencionais do cotidiano diário. “É importante o trabalho de arquitetura que toma como sua situação o aspecto mais prosaico e ordinário do nosso planeta: a infra-estrutura de larga escala.” (STEELE, 2008, p.7). NaJa & deOstos também giram ao redor do tema, especulando o cotidiano de cidades a partir de um complexo funerário flutuante em Bagdá, ou da paisagem modificada por experimentos de bombas nucleares em Oxfordness, ou de uma ilha mutante na barragem hidrelétrica de Tucuruí, ou de uma Belo Horizonte futurista transformada em uma grande fazenda urbana. Trazem uma visão poética para as complexidades infra-estruturais e expõem as consequências paradoxais de sua lógica com o objetivo de explorar esses assuntos fora da esfera da funcionalidade e tradicional resolução de problemas.

Jackowski e de Ostos frisam constantemente sua inspiração no realismo mágico para conceber Espaços Ambíguos, uma obra de arquitetura capaz de especular a “invenção das circunstâncias”, termo cunhado por Jorge Luís Borges. Segundo eles, seu processo criativo é fortemente influenciado por Gabriel García Marquez e Alejo Carpentier porque sua literatura incorpora os acontecimentos fantásticos à crítica sócio-política da luta de classes e da colonização. Em outras palavras, o elemento fantasia se funde à história e à política criando abertura para “investigar como narrativas anormais geram imagens atraentes de situações complexas”. Eles pretendem ir além da pretensão de criar uma história épica, ou romantizar a vida comunitária das pequenas comunidades indígenas ainda icorrompidas pelo homem, ou de criar uma alegoria arquitetônica que carrega uma mensagem moralista. A Ilha Grávida é uma entidade ficcional, a fusão da fantasia à narrativa de um espaço que muda com o tempo e que é um experimento multidimensional porque trata de ambiguidades culturais.

Comparar a percepção da natureza das tribos amazônicas com a visão geral idealizada ocidental abriu a visão oportunidades de design provocativo. Para o primeiro, a natureza é uma entidade vida, generosa mas hostil; para o último, a antropomorfização da natureza em uma Gaia nutritiva é um dispositivo metafórico e poético. O primeiro acredita em poderes sobrenaturais invisíveis; o último acredita em uma separação clara entre real e irreal, factual e imaginário, ciência e mito. (JACKOSWIKI, DE OSTOS, 2008, p. 51)

A natureza da relação entre o objeto e o método de investigação, para a arquitetura visionária, demanda flexibilidade. Para NaJa & deOstos, foi no campo da literatura que encontraram solo fértil para celebrar a liberdade de se criar narrativas espaciais que expõem absurdos, contradições, polêmicas e ambientes suspeitos. A partir de pontos de partida altamente improváveis na arquitetura – como por exemplo os conflitos do Oriente Médio – se formam ferramentas literárias suplementares à arquitetura investigativa, também carregada de ironia e sarcasmos. Seus enredos ilustram “como uma causalidade entre conhecimentos absurdos e eventos surreais podem criar uma influência além das suas próprias referências e contextos”, ou seja, para além do que já se sabe. Segundo os arquitetos, seu processo de produção em design revela que o que a princípio parece uma estranha representação da realidade é uma excursão muito mais sofisticada e sombria para as nuances de lógicas e mundos justapostos. O próprio caminho arquitetônico é guiado pela apropriação literária a exploração dos elementos mais estranhos, as fissuras comuns que existem entre indivíduos/comunidades e forças políticas poderosas. Para explorar a complexidade dessas situações, entendem a arquitetura como um território onde acontecimentos absurdos e contraditórios das próprias situações podem ser identificados dentro dos projetos. O design via modelos literários abre uma arena para discutir questões políticas inerentes ao projeto seu contexto, e o empodera para explicar questões contemporâneas relevantes que normalmente são ignoradas pela arquitetura mainstream. Assim como existe um leque diverso de gênero literários, que vão desde o ensaio jornalístico até o conto, passando pelo romante e poesia, existem múltiplos outputs para o trabalho de arquitetura.

Nesse sentido, o experimento conceitual da forma, apresentação e organização sugere mais uma forma contínua de pesquisa que se esforçam por novas formas de expressão.

Os escritos de Franz Kafka e Gabriel Garcia Marquez são usados como modelos e nos lembram que a realidade não é apenas complexa mas paradoxica, especialmente a linha de fratura entre o que nós pensamos que sabemos e o que realmente sabemos. As narrativas colocam em movimento uma série de desenvolvimentos que parecem tanto inexplicáveis quanto inevitáveis: pelo tempo que a arquitetura chega ao projeto, não é mais o produto de uma maneira estabelecida de resolver as coisas – mas uma colisão entre intenção e acidente, desejo e medo, o maravilhoso e o terrível. (WOODS, 2008, p.5)

Portanto, a arquitetura narrativa permite ao leitor extrapolar os limites da realidade de maneiras novas, chocantes e totalmente inesperadas. Os projetos realizam um objetivo mais importante apontando para a capacidade única da arquitetura de desvelar a realidade tão bem como o narrativa. Algumas deformações literárias e misturas de realidades paralelas (exploradas por Kafka, Marquez e Borges) são uma inspiração operativa para grande parte desse processo de design. A arquitetura resultante pode ser considerada um espaço ambíguo no qual prevalece a ambivalência, e lógicas discordantes são manifestadas. Investigar o design do espaço opondo elementos, nuances culturais apresentadas em idéias usualmente consideradas fora do escopo da profissão, resultando no que, além de tudo já exposto, me parece o mais importante resultado do conjunto da obra: uma auto-crítica da própria disciplina da arquitetura. Esses espaços ambíguos não oferecem soluções mas estimulam um constante questionamento sobre o espaço e o nosso papel como criadores em uma contraditória profissão.

O papel fundamental do arquiteto é promover espaços desafiadores que encoragem o questionamento e a descoberta, além de criar projetos (construídos ou não) que confrontem a nossa rotina diária que demanda por ser explorada.

Atmosferas requintadas ao lado de incertezas e ambiguidades do espaço podem revelar experiências e aventuras. Espaços Ambíguos foi possível pela estrutura totalmente aberta e proposta inventada desses projetos que, em busca dos seus próprios objetivos surreais – vão para grandes extremos para evitar o tipo de função que satisfaz o mercado que tanto define o design e o pensamento arquitetônico contemporâneo. É uma linguagem que não se expressa apenas pelo extremo “da alegoria pragmatista ou científica”. Consegue negociar o limite entre a realidade de fato e acontecimentos espaciais misteriosos, ou seja, a realidade e a ficção, o mistério, o improvável, o impensável - e é adequado porque consegue negociar os paradoxos da arquitetura de hoje: explorar seus limites mais do que seus centros, a questão da comercialização global, modelos tradicionais, etc. A arquitetura como entendemos hoje possui limites, se cerca na ideia e prática, e conseqüentemente delimitando sua própria definição. “A realidade é que os estilos e formas arquitetônicas são muitas vezes a embalagem e reembalagem sedutora dos mesmos conceitos comprovados e comercializáveis [...] sob o manto de radicalismo as convenções de tipologias e programas de edifícios existentes, com toda sua familiaridade reconfortante, ainda dominam – e vendem.” (WOODS, 2008, p.5). Segundo Woods, precisa-se urgentemente encontrar abordagens para que a arquitetura possa libertar seu potencial de transformar nossos modos de pensar e agir.

4.2. Lebbeus Woods e memória

As obras visionárias do arquiteto americano Lebbeus Woods são equivocadamente classificadas como utopias contemporâneas - no sentido de Thomas Morus - pelo único pretexto de não terem sido materializadas – e nem haver a intenção de -, o que automaticamente as coloca no campo do “inconstruído”, e portanto, de uma arquitetura que se posiciona fora da realidade como o não-lugar. De acordo com a classificação sugerida no primeiro capítulo, alguns de seus projetos, especificamente os que foram desenvolvidos no início da sua carreira autoral, se enquadram de fato nessa categoria. São exemplos AEON ou The New City, planos de cidades ideais que exploram a relação entre

o homem e a máquina, e que inspiradas no futurismo italiano do início do século XX configuram a idealização de um espaço perfeito, o lugar-fantasia. Porém, é inadequado considerar todo o conjunto de seu trabalho como utópico já que a arquitetura visionária, mais abrangente, foi uma modalidade de produção teórica abertamente utilizada por Woods – que inclusive desaprovava pessoalmente a expressão por entender que o isolava da possibilidade de agir no mundo real através de suas idéias – para investigar e questionar realidades situadas e territórios específicos. Seus projetos posteriores inauguraram uma segunda fase a partir de 1990 com a publicação de *Underground Berlin*, que apesar de continuar presa ao estigma do “irrealizável”, amadureceu e deu um sentido mais profundo à idéia de recorrer à imaginação para manter a recusa de se pensar pelos métodos tradicionais.

Nessa segunda fase, Woods optou por explorar cenários experimentais como ponto de partida para desenvolver uma arquitetura cuja performance resultasse em potencial reabilitação, ou por que não dizer “cura”, de cidades que passaram por situações traumáticas, fossem elas desastres naturais como os terremotos que atingiram Taichung City, em Taiwan, e São Francisco, nos Estados Unidos, fossem elas – e principalmente, para essa dissertação – consequências da ação humana como a guerra em Sarajevo, o cerco de Havana, o ataque terrorista ao World Trade Center em Nova York e o muro que divide Israel e Palestina. Nessas conjunturas específicas necessariamente fragilizadas pela consequência da violência catastrófica à qual a sociedade e o ambiente urbano foram submetidos, Woods encontrou terreno fértil para sondar perspectivas paralelas às tradicionais organizações políticas e sociais que inevitavelmente se estendem para a arquitetura. Os exemplos mais expressivos são os projetos que abordam a recuperação de cidades em estado pós-guerra. A etapa consecutiva ao período de destruição provocada por conflitos armados foi considerada propícia a experimentos justamente pela necessidade urgente de reconstrução, que em conjunto com o surgimento de contra-culturas e as mudanças no comportamento social proporcionou maior abertura às idéias e intervenções criativas. Em primeira instância, não se trata apenas de restabelecer a materialidade da cidade como os arquitetos clássicos se preocuparam em fazer, projetando residências

funcionais e de baixo-custo para os desabrigados ou mesmo edificações duráveis para o caso de novas calamidades. Mais do que isso, ele estava concentrado em especular relações ainda obscuras entre espaço e sociedade, política e arquitetura, ética e estética.

Em 1988, Woods visitou Berlim antes da queda do muro e ficou fascinado com a divisão política, a turbulência e a cena cultural vibrante que se encontrava fora da mídia. Durante essa viagem, desenvolveu o conceito de Underground Berlin, concebido como uma zona livre oculta dentro da cidade, destinada a uma comunidade autônoma ao longo das linhas subterrâneas do U-bahn (o metrô da capital alemã). Segundo Woods, Underground Berlin foi concebido para investigar uma maneira “não autorizada” de reunir a cidade dividida nas alas Oriental e Ocidental. Sendo assim, concebeu túneis secretos e laboratórios vivos, “lugares em que a vida é experimental e o em que o experimento em curso está sendo vivido”(WOODS, 1992, p.6).



Figura 16: Underground Berlin. Lebbeus Woods.

Fonte: “Underground Berlin: the film treatment”. Lebbeus Woods (blog), 15 de setembro de 2009. Acessado em 20 de janeiro de 2018.

<<https://lebbeuswoods.wordpress.com/2009/09/15/underground-berlin-the-film-treatment/>>

No final de 1989, com a queda do muro, a reunificação da cidade e também da Alemanha como Estado foi guiada pela ideologia Ocidental capitalista, de modo que a República Democrática Alemã (ou Alemanha Oriental) foi anexada à República Federal da Alemanha. O Mitte, bairro central de Berlim que sustentava reputação simbólica por ter pertencido ao lado socialista controlado pela União Soviética por quase trinta anos, foi imediatamente tomado pelas autoridades alemãs com o objetivo de transformá-lo em um centro unificado do país. Assim, uma brusca transformação do perfil social e cultural do bairro decorreu do processo de gentrificação que expulsou artistas, pobres e outros tipos de subalternos de suas ocupações, ou em outras palavras, uma espécie de higienização ocidental que suprimiu os espaços dinâmicos habitados pela comunidade alternativa local. O cotidiano do Mitte, antes contaminado pela vivacidade e criatividade dos espaços vazios, bares, boates, cafés e outros recintos underground que estimulavam as potencialidades do bairro, se tornou apático, inerte, passivo. Foi esse contexto que estimulou Lebbeus Woods, avesso a monumentos estereotipados e tipologias tradicionais extremamente reproduzidas pela Europa, a desenvolver o seu conceito de free-spaces e encarná-lo em formas inéditas – e talvez um pouco agressivas – para traduzir a idéia de uma cidade também inédita, secreta, dentro da capital alemã. Uma cidade de resistência.

Antes, para compreender o contexto econômico e social que Woods abordou em Free-Zone Berlim é necessário esclarecer o funcionamento do planejamento urbano através das reflexões postas principalmente por Guy Debord na década de sessenta a respeito do processo de espetacularização ao qual foram submetidas as cidades no período pós-guerra. A prosperidade financeira proveniente da alta produtividade nos países industrializados implicou no surgimento de uma cultura centrada na estética do consumo, que incorporou também os espaços urbanos como mercadoria. Diante disso, as políticas públicas passaram a focar seu interesse na paisagem urbana não como o espaço da práxis cotidiana mas como a cultura da imagem. O planejamento urbano passou a operar fortalecendo a idéia da cidade como uma marca

competitiva no mercado internacional, com o objetivo de atrair todos os possíveis investimentos produtivos, imobiliários, turísticos, e assim por diante. Arquitetos e urbanistas ainda hoje manipulam a imagem das cidades em estratégias similares a um “branding urbano”, reduzindo o planejamento à reprodução de uma imagem globalizada que consolida o espetáculo visual em detrimento da experiência. A identidade cultural de cada cidade, com todas as suas particularidades históricas, étnicas e espaciais, se transforma no principal produto a ser consumido, na forma de uma “experiência pronta” formulada pelo mercado em conjunto com as políticas públicas. Na prática, pode-se falar dos planos reabilitação do patrimônio público para a conservação da memória cidadã, um dos elementos que constróem essa marca urbana e a valorização turística. Também pode-se falar da proliferação de políticas públicas de renovação dos bairros centrais, que coincide com a difusão do processo de gentrificação – como o que aconteceu no Mitte. A cidade contemporânea, com esses processos, lida com um mecanismo de controle simbólico da produção e da ocupação do espaço, tornando evidente o esvaziamento de significado no território urbano, restringindo o sentido das relações cotidianas à condição de mera aparência, forma e materialidade. Além disso, se desdobra também uma condição de passividade na medida que os “usuários” delegam aos especialistas as tomadas de decisão sobre o espaço em que habitam.

Em tais condições, que são o chão no qual germina a sociedade burocrática de consumo dirigido, o uso desaparece ou cai no silêncio, que, de resto, não é outra coisa senão a passividade, ou aquilo a que o habitante urbano chama satisfação, que em geral, é o estado que se instalam, acomodadas, as classes médias urbanas. (VELLOSO, 2005).

A passividade corresponde a uma acomodação nociva porque permite a transformação do espaço dinâmico da vida cotidiana em um espaço petrificado, vazio e homogeneizado. Arquitetos e urbanistas se inspiram no evento e na ação para conceber o planejamento, mas ainda assim há a redução dimensional do tempo que limitam as possibilidades alternativas de uso do espaço e excluem as

múltiplas possibilidades que incluem imprevisibilidade, efemeridade e contingências. Sobre esse estado inerte do habitante, Guy Debord afirma que o espetáculo, como inversão concreta da vida, é o movimento autônomo do não-vivo. Lebbeus Woods diz que a criação de parques temáticos, museus, edifícios institucionais ou quaisquer outras formas de monumentalizar períodos históricos – principalmente quando se trata de momentos de crise ou catástrofes – têm o objetivo de codificar uma antiga ordem de autoridade, além de transformar as massas (através da tecnologia e do capital de mercado) em eternos turistas agora autorizados, ou melhor, estimulados, a consumir a cidade ao invés de ocupá-la. A consequência é a cidade do espetáculo como o lugar das relações estetizadas e das passividades. Se as políticas públicas estão focadas em investimento e turismo, e não nos habitantes, há uma óbvia diminuição de incentivo da participação dos usuários locais, os cidadãos, nas práticas cotidianas da cidade. Mas, segundo Lefebvre, o contrário da passividade é o ato criativo.

Essa máxima foi o fio condutor de Free-zone Berlim, projeto de 1990 subsequente a Underground Berlin que explorou o conceito dos freespaces (ou espaços-livres) cujo uso não era e nem deveria ser identificado justamente porque eram espaços caracterizados pela condição de indeterminação. Segundo Woods, eram “espaços sem programas pré-determinados de uso, mas cujas formas fortes exigiam a invenção de novos programas correspondentes às novas condições pós-guerra” (WOODS, 2008). Apresentavam certa excentricidade formal conferida nos desenhos em que as estruturas arquitetônicas irrompiam em ambientes internos assimétricos e pontiagudos, mantidos por armações metálicas com texturas que ora eram duras, se dobrando sob a compressão da força estrutural, ora se comportavam com a maciez de um tecido. Woods projetou espaços que não pertenciam a um repertório histórico ou a um estilo arquitetônico existente, contestando indiretamente as reproduções de tipologias que compõem a estratégia de marketing urbano e a idéia da arquitetura espetacularizada. Sendo assim, esses lugares seriam difíceis de serem habitados. “Você não pode se mudar com seu mobiliário antigo” era um aviso que indicava que a maneira tradicional de se usar o espaço não era adequada

ali. Os cômodos internos nem sequer poderiam ser definidos por nomes que obedecem a um programa pré-concebido. Ao invés disso, apresentariam matrizes de números com probabilidades de combinações, “uma complexidade de frequências harmônicas e desarmônicas esperando a qualquer momento pela amplificação da ênfase, a determinação dada pela ação humana” (WOODS apud SPILLER, 2006, p.172). Woods afirma que os freespaces eram destinados apenas às pessoas que estavam dispostas a reinventar novas maneiras de viver, uma vez que elas construiriam o espaço ao mesmo tempo em que os ocupariam, e portanto, haveriam uma necessidade constante de intervenções para renovar as atividades e os possíveis usos do lugar. Projetou um constante estímulo à participação do “usuário”, em oposição à passividade decorrente da imposição de autoridade do arquiteto.

Woods afirma que o design é um meio de controlar o comportamento humano e de manter esse controle no futuro, excluindo os pensamentos e sentimentos de indivíduos e desconsiderando a experiência em favor da técnica e da autoridade que não integra a abstração representacional do espaço com a vida urbana. Nesse contexto, a maioria dos arquitetos agem de modo a preservar sua posição na hierarquia, ignorando os aspectos sensíveis da produção do espaço.

A prática da arquitetura hoje é protegida do confronto com as condições de mudanças políticas no mundo, dentro de uma cápsula de profissionalismo hermeticamente fechada que existe ostensivamente para proteger seus altos padrões da influência corruptiva da conveniência política e de preocupações meramente tópicas. Os próprios arquitetos são cúmplices dessa mentira na medida em que eles sabem que ela é aplicada pelas mesmas instituições e indivíduos que comissionam as construções que eles desenham e que têm um interesse econômico e social profundo em manter um status quo em que eles possuem a maior autoridade. (WOODS, 1992, p.9)

Com Free-zone Berlin, Woods apresenta um projeto com várias camadas de críticas políticas, sendo uma delas o questionamento da postura do arquiteto diante da preservação da sua autoridade sob a construção das cidades. Os free-spaces representam um caminho alternativo à pré-determinação do espaço

porque não impõem prescrições comportamentais. Ao contrário, eles criam condições extremas para a vivência de pessoas que vivem e trabalham engajadas no compromisso com a experiência. A imprecisão dessa entidade foi imaginada para orientar quaisquer usuários do espaço a experimentar a construção e criação de sua habitação, sem a intromissão do arquiteto. Portanto, Free-zone Berlim não trata de um projeto de arquitetura convencional, e sim de uma orientação para o potencial da criação de espaços abertos e ambíguos que estabeleceriam uma cultura paralela à da tradição conformada e previsível. Para a criação de espaços indefinidos a serem colonizados pelos habitantes da cidade, possibilitando o exercício da participação individual em uma construção coletiva, e portanto, de contrastes.

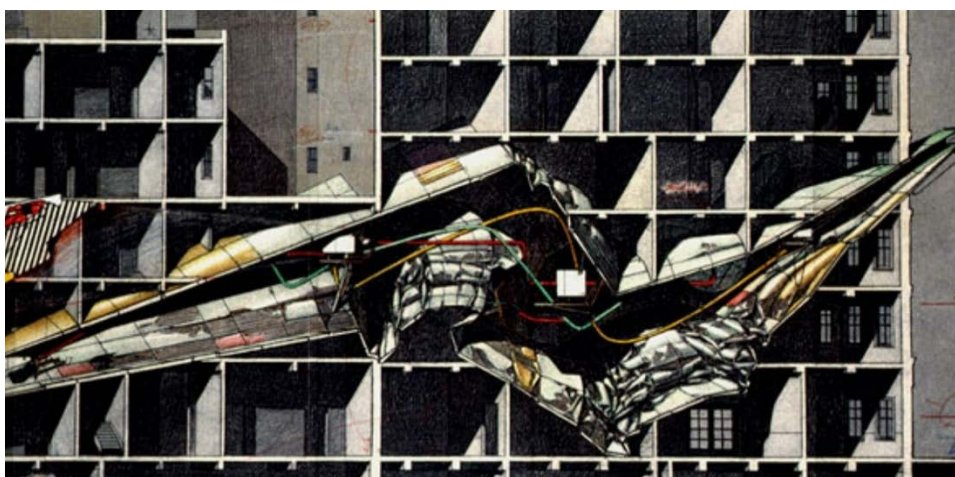


Figura 17: Berlin Free-Zone. Lebbeus Woods.

Fonte: “More than just sci-fi: Lebbeus Woods’ retrospective to open at SFMOMA”.

Acessado em 12 de janeiro de 2018.

<<https://architizer.com/blog/inspiration/industry/lebbeus-woods-sfmoma/>>

A free-zone (ou zona franca) de Berlim, correspondia a um conjunto de freespaces ocultos dentro de uma metrópole européia que acabava de passar por uma brusca reforma política, econômica, social e cultural subsequente a um regime autoritário que dividiu literalmente a cidade em duas partes sem qualquer tipo de comunicação. Na ficção de Woods, a free-zone estaria inteconectada por instrumentos eletrônicos que funcionariam na velocidade da luz, sendo os nós da rede underground de comunicação entre os freespaces. Sendo assim,

haveria uma cidade interna como comunidades ocultas de habitantes em perpétuo diálogo proporcionado pelo acesso gratuito a computadores e outros dispositivos que incluiriam até mesmo mecanismos de comunicação com a vida extra-humana, com o objetivo de entender o que a natureza teria a dizer. Esse aspecto do projeto possui também um caráter político por ser o desenvolvimento da afronta iniciada em Underground Berlin contra a segmentação urbana decorrente do muro. Independente de qualquer conformação física da superfície, a cidade estaria, em um nível mais profundo, fluida, conectada e em constante comunicação.

Em seu artigo *Autonomy and presupposition in architecture: Lebbeus Woods' Berlin and Sarajevo projects*, a arquiteta Carolyn Fahey critica Free-zone Berlin e Free-zone Sarajevo alegando que Woods presume em seus projetos a necessidade e o desejo de uma cidade aberta, mas esse é um ponto de vista individual, uma vez que nenhuma intenção projetual é justificável se os habitantes a serem afetados não estão cientes dessa racionalidade. Então, indaga por quem é validada a idéia de reunificar a Alemanha independente do status quo, uma vez que o protesto contra o muro é decorrente da visão estrangeira de uma manifestação física da situação política e social que está posta. Fahey aponta duas possíveis falhas de Woods: a primeira é a criação de uma arquitetura sob um ponto de vista individual – questão importante que se estende para a ficção como um todo -, e a segunda é a relação de autoridade que se impõe no projeto desenvolvido a partir dessa visão particular. Por um lado, a arquitetura visionária de Woods de fato foi concebida sob um olhar particular. Porém, este não pretende se impor, até porque há de se lembrar que Free-zone Berlin e Free-zone Sarajevo não são propostas concretas a serem implantadas coercitivamente nas referentes cidades. Em entrevista, De Ostos argumenta que os arquitetos ficcionais estão interessados em fomentar novas visões, não como alternativas únicas, mas como elementos críticos que contribuem para enriquecer o passo adiante, e portanto não enxerga a arquitetura visionária como um solipsismo, mas como um instrumento para investigação e abertura de discussões coletivas que incluem até mesmo questionamentos como o de Fahey. Ironicamente, a existência de seu artigo colabora com a intenção

primordial da ficção de instaurar um espaço de debate sobre as questões próprias da disciplina e também dos campos que interferem nela. Por outro lado, Woods convoca, como apontado anteriormente, a um posicionamento diante de um sistema autoritário que exclui a dimensão humana da produção da arquitetura. Uma vez que é impossível que o autor se neutralize completamente de suas intenções, ele deve assumir logo um posicionamento crítico. De Ostos, em mesma entrevista, argumenta que “no momento em que a ideologia do imaginário toma conta das perspectivas futuras, o ambiente criativo se torna um torniquete em vez de ser liberador”. Portanto, a arquitetura visionária é responsável por questionar – e não responder - até que ponto um *status quo* representa de fato uma conjuntura ideal para todos.

Por que não deveríamos expressar discordância ou mal-estar, mesmo sem conhecer o problema com precisão e sem ter soluções? Ninguém argumentaria que uma doença, por exemplo, não deveria ser descrita e debatida até que haja cura. Mas quando se trata de questões sociais e práticas, justamente essa lógica é aplicada a todo momento, inibindo protestos, desqualificando oposições e suprimindo discussões. A inconsistência disso é evidente: se uma crítica focada na dominação e na heteronomia (e toda crítica séria é, em última análise, focada em dominação e heteronomia) fornecesse imediatamente uma nova “solução”, não estaria fazendo mais do que reproduzir o caráter prescritivo do próprio objeto da crítica. O preconceito contra a crítica serve apenas para manter as coisas como estão. (KAPP, BALTAZAR, MORADO, 2008, p.11)

A arquitetura de Woods é autoreferenciada como uma arquitetura de resistência, sendo que a resistência só pode existir diante de uma ordem política, econômica, social ou cultural estabelecida que oprime. O autoritarismo identificado tanto na imposição de um objeto físico que segmenta a cidade quanto na limpeza dos vestígios de uma contra-cultura resistente ao capitalismo hegemônico é confrontado por um projeto arquitetônico que abre as possibilidades de ocupação do espaço justamente para que os habitantes fiquem cientes da

situação a que estão submetidas e para que possam participar ativamente do processo de construção do espaço que consideram mais adequados a si. Os freespaces representam justamente o livre-arbítrio. E isso, para Woods, “it’s guerrilla architecture”.

Política é, no seu melhor, um mecanismo para as pessoas mudarem suas vidas para melhor. Isso significa empoderar aqueles que foram desempoderados pelas instituições predominantes. Os arquitetos de tal arquitetura apenas podem fornecer conceitos de projetos para espaços que permitam mudanças políticas, assim como modelos para estruturas que servem como esses mecanismos. No entanto, eles não podem esperar que esses modelos serão seguidos ao pé da letra. Em vez disso, eles servem como inspirações e guias para aqueles que irão realmente inventar uma arquitetura da mudança, dos materiais e situações em questão, sejam eles educados como arquitetos ou não. Melhor, eu acredito, do que aqueles que são os melhores dos arquitetos educados, assim eles podem trazer o escopo do seu conhecimento para a tarefa, e seu instinto para a poética na experiência humana. (WOODS, 2009, blog)

Em Free-zone Berlin, Woods também aprofundou no conceito de heterarquia, definido por ele como um “sistema auto-organizado composto de indivíduos auto-inventores e auto-sustentáveis, cuja estrutura altera continuamente de acordo com as necessidades e condições em mudança” (WOODS, 1996, p.xxx). Em outras palavras, se trata do asseguramento da liberdade de pensamento e ação que garante a autonomia dos indivíduos e a fluidez do próprio sistema. No glossário de Anarchitecture, define a heterarquia como uma rede lateral espontânea de indivíduos autônomos. Nesse contexto, uma sociedade urbana heterárquica representa uma afronta direta à crescente cultura do autoritarismo e das estruturas hierárquicas centralizadoras típicas da arquitetura.

Neste projeto, a subversão de um sistema de controle social autoritário existente é realizado pelos meios arquitetônicos. A subversão por meios construtivos se

torna imediatamente uma afirmação, ainda que de uma ordem ainda indefinida que substitua a subvertida, evitando o dilema do niilismo. (...) A construção de uma nova cidade dentro, e em oposição, a uma já existente equivale a um ato de renúncia e até de violência, mais eficiente em seus efeitos do que aqueles ativados pela arma. (WOODS, underground berlin, p.5)

Um dos seus aspectos é a subversão do uso de dispositivos eletrônicos de comunicação individual, como computadores e celulares, que enfraquecem as hierarquias estabelecidas por meio da divulgação online de informações antes controladas com o objetivo de manipular os cidadãos, e fortalecem a autonomia do indivíduo.

Segundo Woods, as manifestações heterárquicas nas sociedades contemporâneas são profundamente ocultas, uma vez que emergem dentro dos espaços privados de trabalho e de vida e existem como padrões de livre comutatividade efêmeros em contínua mutação. Berlin Free-zone, portanto, estabelece uma cultura paralela por definição, que só pode existir enquanto permanecer oculta aos olhos da Berlim capitalista. Os freespaces devem ser ocultos do julgamento parcial das autoridades, e por isso são invisíveis do ponto de vista das vias públicas. Construídos secretamente nos interiores das edificações em pontos profundos da malha urbana existente, formariam uma malha frouxa, conectada pelos instrumentos modernos de comunicação apontados anteriormente. Enquanto os habitantes fossem nutridos pela espontaneidade e mantivesse um senso rápido e inteligente de auto-preservação desse “circo¹⁰ auto-organizado e secreto”, a free-zone se manteria como um refúgio underground que só seria encontrado por acaso ou por aqueles que o procurassem por conta própria, protegendo assim o espaço livre onde todos os tipos de atividades experimentais que caracterizam a dinâmica da cidade poderiam ser inventados livremente. Os freespaces não são espaços

¹⁰ Por circo, Lebbeus Woods se refere a um sentido metafórico que representa uma construção circular que implica um “feedback”, e uma configuração para performances de um tipo particular e auto-referenciado. (WOODS, a question of space)

impostos e sim escolhidos deliberadamente por aqueles que escolheram a própria liberdade e desejam se confrontar com o vazio de sentido proveniente dos espaços cujos significados foram pré-definidos, mas deixaram de possuir um sentido quando passaram a significar os símbolos de uma autoridade vazia.

Em novembro de 1993, Lebbeus Woods viajou a Sarajevo como jornalista a convite do diretor de cinema bósnio e coordenador do Festival Internacional de Cinema e Teatro de Sarajevo, Haris Pasov. Algumas figuras culturais tinham permissão para visitar a cidade durante o cerco e a guerra, com o intuito de oferecer apresentações de teatro e outros tipos de entretenimento como uma forma de apoio moral diante da situação violenta a que estavam submetidos.

Sarajevo é a capital de Bósnia e Herzegovina, uma das repúblicas incorporadas da antiga Iugoslávia – federação socialista independente e multi-étnica fundada em 1945, ao final da Segunda Guerra. Com o fim da Guerra Fria em 1990, as repúblicas iugoslavas se separaram e se tornaram países independentes por direito. Porém, no caso da Bósnia e Herzegovina esse processo incluiu atos de violência maciça por meio de uma guerra civil e um cerco que durou de 1992 a 1995. A capital cosmopolita foi sitiada por terroristas sérvios que se auto-identificavam como um exército cuja missão era realizar uma limpeza étnica. Justificados por uma ideologia fascista e valores fundamentalistas que os autorizava a exterminar principalmente a população muçulmana bósnia, o exército atacou diretamente a diversidade e complexidade urbana de Sarajevo. A população bósnia passou por um período longo de terror, lidando diretamente com franco-atiradores, artilharia pesada e bombardeio de civis, além de um cerco militar que cortou quase completamente o contato com o mundo exterior. Nesse ilhamento não havia acesso suficiente a alimentos, água ou medicamentos, além de eletricidade, calefação e ligações telefônicas. Além da violência decorrente do conflito armado e assimétrico, os atacantes promoviam uma espécie de violência cultural, na qual os edifícios que simbolizavam a vida cívica na cidade, ou seja, elementos culturais, religiosos e históricos como mesquitas, igrejas, a Biblioteca Nacional e o Parlamento, foram especialmente atacados e bombardeados. O discurso dos sérvios que hostilizava a população bósnia motivava as forças armadas a dirigirem seus esforços para destruir os ícones

que os distinguiam de seu adversário. Seu objetivo era extinguir a cultura bosniana e tornar a capital um local inabitável para seus cidadãos, erradicando as lembranças os pudessem amparar e fortalecer. Práticas como a mutilação deliberada de crianças – plantando nelas um sentimento de impotência e destruindo sua capacidade motora para lutar a longo prazo -, e o estupro étnico – que propunha a purificação da raça por meio da concepção forçada de bebês que fossem filhos de pais sérvios, e portanto, seriam também sérvios -, foram permitidas e incentivadas por anos, traumatizando profundamente a população..

Os exércitos sérvios da Bósnia em torno de Sarajevo tinham em mente humilhar as pessoas da cidade, punir a cidade pelo seu caráter e tradições cosmopolitas. Tanto quanto qualquer coisa, o cerco era um ato terrorista, uma guerra contra a diversidade e a urbanidade, um ataque à própria idéia de cidade. (Woods, blog, 2008 – the reality of theory)

Ao fim desse período, foram contabilizados mais de um milhão e trezentos mil refugiados e exilados, além de duzentas mil pessoas assassinadas, configurando o pior genocídio da história europeia após o Holocausto. A diversidade étnica que antes configurava o cenário cultural da cidade foi dizimada. A infra-estrutura institucional e de serviços foi severamente danificada e os edifícios vitais para o funcionamento social e econômico de Sarajevo foram inutilizados por tempo indeterminado, uma vez que não havia previsão de um fontes financeiras para arcar com a reconstrução urbana.

Diante desse contexto, Lebbeus Woods propôs alguns projetos ficcionais para a reconstrução de Sarajevo. Dessa vez, mais do que uma crítica política, sua arquitetura visionária pretende valorizar a questão da experiência em espaços que abrangem o campo do sensível, utilizando como ponto de partida as transformações causadas durante esse período obscuro e a luta para transcender as marcas da violência e do medo a que a população foi submetida por meio da experimentação de novas técnicas e princípios. Segundo ele, “a arquitetura como um ato social e principalmente construtivo, poderia curar as

feridas, criando novos tipos de espaços na cidade” (WOODS, 2008, blog – The Reality of Theory).

Em suas pesquisas sobre a reconstrução urbana no pós-guerra, Woods identificou que dois procedimentos eram recorrentes. O primeiro era a restauração dos edifícios e outros elementos destruídos com o objetivo de reinstaurar a normalidade (sendo que normal é o modo de vida existente antes dos conflitos armados). Essa linha considera que a guerra é uma interrupção do fluxo contínuo normal, e uma vez finalizada, esse fluxo deverá seguir seu curso de onde parou. O segundo procedimento é a demolição dos elementos danificados para abrir espaço a uma nova arquitetura – que pode ser tanto a implantação de um outro estilo arquitetônico radicalmente diferente, ou pode ser uma versão renovada do que já havia. Além de ser financeiramente dispendiosa, essa opção pretende apagar os rastros da violência da memória coletiva. Em ambos os procedimentos, há uma necessidade de voltar à antiga rotina e modos de vida, atropelando as reminiscências das agressões sofridas nas camadas humanas mais profundas. Woods aponta que, portanto, eles só ignoram os efeitos da guerra e da destruição nas pessoas que de fato sofreram com eles, não só em um nível psicológico, mas também social, político e econômico. Sarajevo, por exemplo, era a capital cosmopolita e multiétnica de um estado socialista. Ao fim do cerco, teve de se enxergar como um país independente, impactando na maneira dos cidadãos se perceberem, uns aos outros e a si próprios. Nesse sentido, não é possível retornar à normalidade simplesmente porque a vida anterior à guerra foi irrevogavelmente transformada, e não existe mais. E sendo assim, sugere um novo procedimento para a revitalização de cidades dilaceradas pelo pós-guerra, com a participação consentida e a criação coletiva urbana: deve-se criar o novo a partir do antigo que fora danificado. Muitos dos edifícios danificados são recuperáveis, e o processo de revitalização é consideravelmente mais barato e acessível, se adequando à realidade financeira dos indivíduos e instituições remanescentes que foi esgotada pelas privações do ambiente violento. Além disso, deve-se considerar que os modos de vidas jamais serão recuperados tal qual eram, e portanto a reconstrução urbana deve propiciar novos modos de viver e possibilidades alternativas de uso

e ocupação do espaço. O antigo “familiar” é transformado, inevitavelmente, no “não-familiar”.

Para a recuperação de Sarajevo, Woods propôs de novo que os freespaces fossem inseridos no tecido urbano, criando um ambiente criado coletivamente para a experimentação de idéias políticas e sociais inéditas. Novamente, há de se lembrar que não são espaços impostos a todos, mas uma opção para aqueles que escolhessem se reinventar após o trauma. Segundo sua hipótese, cerca de 90% dos edifícios danificados seriam restaurados para retomar suas formas e usos anteriores, a apenas os 10% restantes deveriam ser ocupados pelos freespaces que deveriam ser construídos a partir das ruínas urbanas nos espaços que se impuseram com o vazio da destruição, dos edifícios abandonados, queimados e destruídos. Para contextualizar: ainda durante o cerco, os habitantes construíram de forma autônoma paredes temporárias e ambientes internos que funcionavam como uma espécie de escudo contra as investidas armadas do exército sérvio. Esses elementos possuíam toda espécie de remendos e reparos, constituindo um ambiente urbano degradado e poluído visualmente. Aproveitando o ato de literal resistência já auto-organizado pela comunidade, Woods propôs que o material construtivo proveniente da destruição fosse reciclado para ser utilizado na construção dos freespaces, gerando um novo senso de ordem conscientemente criado e projetado coletivamente (WOODS, xxxx) que transformaria o aspecto degradado causado pela colagem de detritos em uma arquitetura original e própria de Sarajevo, uma identidade arquitetônica da qual a população pudesse se orgulhar por representar a luta comum pela sua recuperação. Mais heurísticos do que prescritivos, os freespaces deveriam ser ambientes a preencher as lacunas abertas, por meio de um processo de renovação que celebraria novamente a diversidade da Sarajevo multiétnica, plural e culturalmente potente.

Woods também introduziu nesses projetos novas possibilidades construtivas influenciadas pelo procedimento de revitalização citado anteriormente, a partir dos conceitos de *injeção*, *crosta* e *cicatriz*, metáforas arquitetônicas para a cura potencial de uma cidade mutilada. O arquiteto afirmou que as marcas deixadas pelo período de destruição não deveriam ser apenas evidências visíveis da

sobrevivência, mas uma alavanca propulsora para uma possível auto-reinvenção. A *crosta* é a primeira camada da reconstrução, que funciona como uma barreira de proteção dos espaços interiores expostos ou vazios, o mantendo seguro durante sua transformação. A *cicatriz* representa um nível mais profundo de intervenção arquitetônica, e funciona promovendo a fusão entre o novo e o antigo, conciliando-os sem comprometer a essência de nenhum deles em nome de uma forma ou uso que pretenda estabelecer uma unidade contextual, formal, estética ou de qualquer outro tipo. A cicatriz é um tecido mutante que representa a regeneração do corpo – nesse caso da cidade -, que não pode ser apagada, pelo contrário, exibe as cicatrizes como marca únicas da transformação na solidão. Para ele, a cura não é um processo ilusório, mas algo que re-junta profundamente. Por fim, Woods sugere a idéia de estruturas injetadas nos espaços vazios como espaços dentro de espaços. Essas estruturas seriam os próprios freespaces, cujas formas não-convidativas a uma experiência de vivência tradicional não seriam perfeitamente encaixadas nesses vazios, extrapolando os espaços circundantes, constituindo uma transição visível entre o antigo e o novo, e convocando à interação e inventividade constantes para uma habitação experimental e renovada.

Os estágios naturais da cura podem não ser lindos, se julgados pelos padrões estéticos convencionais, mas são bonitos em um sentido existencial. Como arte e vida se tornam um, a necessidade de disfarçar o real diminui, até que o real não só pareça bonito, mas é. Isso não acontece apenas porque tudo o que existe adquire novo significado e valor, mas porque tudo o que existe sofre uma transformação real, porque se torna o sujeito do esforço humano mais concentrado. Arquitetura, o próprio modelo da precisão e auto-exaltação da inteligência, não deveria temer sua união com o que tem sido a mais baixa forma da manifestação humana, a feia evidência da violência. A arquitetura deve aprender a transformar a violência, mesmo que a violência tenha transformado a arquitetura.” (WOODS, 1997, p.16)

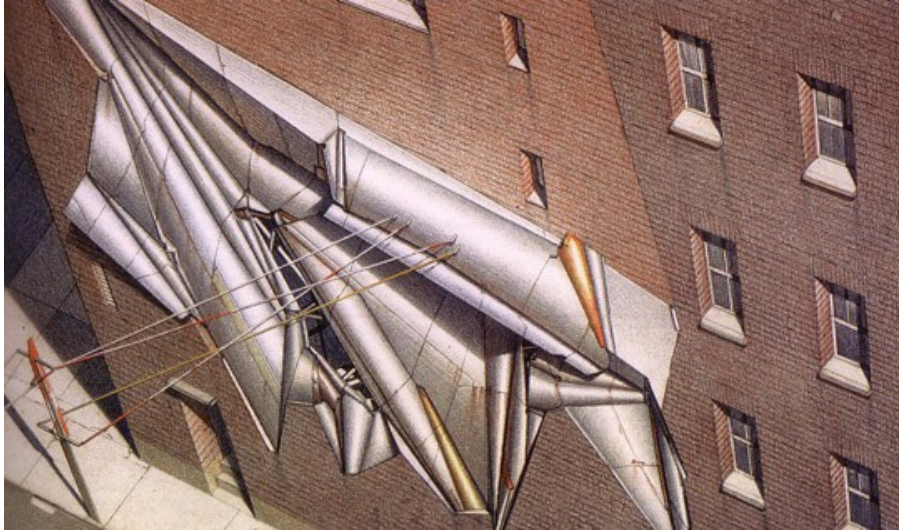


Figura 18: Scar Constructions. Lebbeus Woods.

Fonte: “Beyond Memory”. Lebbeus Woods (blog), 15 de setembro de 2009.

Acessado em 15 de janeiro de 2018.

<<https://lebbeuswoods.wordpress.com/2012/03/22/beyond-memory/>>

Vinte anos após *War and Architecture*, livro que publicou os projetos de reconstrução de Sarajevo, Woods revisitou sua obra e considerou inconsistentes seus próprios argumentos que inspiraram os seus modelos e desenhos. Por muito tempo foi acusado de estetizar a violência e explorar uma condição humana trágica para propor uma arquitetura que, apesar de pretender fugir ao paradigma da imposição autoritária do arquiteto e da prescrição, serve para fins utilitários e racionais. Diante dessa crítica, Woods afirmou que os arquitetos costumam trabalhar reinventando problemas já resolvidos ao invés de investigar respostas para problemas que ainda não possuem solução, como o caso das favelas, das cidades que enfrentaram períodos de guerras ou sofreram desastres naturais. Portanto, não se trata de utilizar a estética da destruição para um fim fútil, afinal, os arquitetos são criaturas essencialmente pragmatistas que lidam com condições problemáticas reais, como os efeitos de uma violência que já aconteceu e que devem ser tratados ou curados. Após duas décadas, Woods assumiu um discurso mais maduro no qual apontou que algumas experiências dolorosas ensinam pouco ou quase nada, ou ensinam algo que não pode ser aproveitado. A única coisa que se pode aprender com memórias de traumas é

como se recuperar, e esse é um ato que exige a transcendência da dor em algo completamente novo e criativo. Muito embora acreditasse, na época da concepção dos projetos, que estava celebrando a cura criativa das feridas causadas pela guerra ao invés da violência, da destruição e da morte, Woods afirmou que tinha construído uma visão romantizada do processo de recuperação das pessoas que subestimava sua necessidade de recuperar o que haviam perdido – uma tarefa impossível mas vital. Sendo assim, seus projetos não foram úteis na reconstrução de Sarajevo, uma vez que a população preferiam manter as lembranças de suas perdas do que esquecer-las em nome de uma nova experiência que tire algo novo das ruínas do antigo. Há nesse reconhecimento, anos depois, uma característica da arquitetura visionária que se revela como um princípio de humildade. Segundo Woods, arquitetos são pessoas que vivem de idéias, concebem conceitos e criam projetos que encarnam suas teorias, os apresentando de uma forma clara e aberta. Porém, não se pode esperar que os outros achem seus fins úteis ou factíveis, de forma que, se uma idéia não foi contemplada por aqueles que a recebem, não significa que houve uma falha. Ao contrário, a arquitetura visionária propõe exatamente um espaço para experimentos que podem funcionar ou não. Por fim, as idéias ainda podem se tornar úteis, de uma outra maneira completamente inesperada que nem mesmo o próprio arquiteto poderia conceber.

CONCLUSÃO

A proposta inicial dessa dissertação consistia de um questionamento sobre o papel funcional da arquitetura visionária. Em outras palavras, persistia uma angústia para finalmente descobrir como a concepção de espaços imaginários poderia interferir na prática, na técnica e na construção de edifícios e cidades reais. Comecei a pesquisa acreditando que a teoria deveria necessariamente se transformar em matéria, caso contrário não haveria sentido em desenvolver conceitos ou subjetividades que permanecessem no papel. E nesse caso, os americanos adeptos da “pós-crítica” teriam sua razão: a arquitetura visionária seria uma espécie de desperdício caso não causasse um efeito urbano e arquitetônico efetivo. Nesse processo, investiguei filmes e livros de ficção científica que tivessem inspirado a criação de novas tecnologias ou interfaces relacionadas à produção do espaço, com o intuito de estabelecer um fio condutor que pudesse me guiar ao resultado que eu gostaria de encontrar. Cheguei inclusive a desenvolver um artigo investigando como as obras do Archigram influenciaram negativa e positivamente a geração subsequente de arquitetos, que propõem intervenções concretas inspirados pela *Walking City* e pela *Instant City* – abordados no terceiro item do primeiro capítulo.

Porém, a dissertação tomou outro rumo a partir da leitura de *On the partial existence of existing and non existing objects* de Bruno Latour, que fez com que meu foco saísse da questão da prática para a questão da realidade. Latour começa o artigo mostrando uma foto em que cientistas franceses examinam o corpo mumificado de Ramsés II. Após longa análise, anunciaram que a causa da morte do antigo faraó foi a contaminação pela bactéria da tuberculose. Diante dessa afirmação, o autor destaca o anacronismo que é atribuir o falecimento de um homem que viveu há três mil anos a uma causa que só foi descoberta (ou inventada, ou resolvida, ou socialmente construída) em 1882 – o bacilo de Koch que causa a tuberculose. Nesse caso, há um transporte da existência potencial ou oculta do futuro direto ao passado, uma vez que o bacilo de Koch possui uma história local que limita sua existência a partir de 1882. Antes da sua descoberta, não havia tuberculose. Inclusive, a tumba de Ramsés II informa que a causa da

sua morte foi uma maldição denominada *Saodowaoth*. Porém, a existência desse fator é inadmissível perante a nossa interpretação contemporânea baseada nos fatos científicos, porque consideramos que não há uma tradução possível entre a maldição e a tuberculose. A afirmação de que “Ramsés II morreu de tuberculose” é inadequada em dois sentidos: (1) não é possível transportar o bacilo de Koch ao passado, uma vez que até 1882 ele nem sequer existia, (2) é inaceitável pensar que a causa de sua morte foi uma maldição, ou uma condição metafísica, porque imaginamos ter comprovado verdadeiramente, a partir dos instrumentos da ciência de nosso tempo, que seu corpo foi contaminado pela tuberculose. Finalmente, Latour explica que, mesmo que a bactéria já existisse há três mil anos, os elementos que comprovam o contágio do corpo do faraó (os cirurgões do hospital, a máquina de raio-X, as roupas esterilizadas) não poderiam viajar ao passado para fazer essa afirmação. Quando imputamos retroativamente um evento moderno para o passado, resolvemos o fato (o efeito da tuberculose no pulmão) com a configuração material e prática necessária e disponível para tornar o fato visível. Portanto, “É só se acreditamos que os fatos escapam de sua ‘rede de produção’ que nos deparamos com questão se Ramsés II morreu ou não de tuberculose.” (LATOURE, 2000, p.250)

Fazendo um paralelo da ciência com a produção espacial, é possível pensar que a arquitetura em seu sentido ontológico possui certas características oriundas da combinação de todos os fatores políticos, econômicos, sociais e culturais que o constituíram e de todos os instrumentos e dispositivos disponíveis até aqui. Portanto, a arquitetura também é determinada pela sua rede de produção. Mas isso não impede que seus limites sejam maiores e distintos daqueles constituídos pela realidade, ou pelo que Latour chama de envelope espaço-temporal. É nesse ponto que identifico o sentido primordial da arquitetura visionária: ao invés de colaborar continuamente com a concepção e construção autoritária e incessante de cidades e edifícios sem resquícios de subjetividade – como apontado no primeiro ítem do segundo capítulo e do terceiro capítulo -, ela expande a visualização para além dos limites da rede de produção, especula possibilidades alternativas, trata de questões sensíveis, para então sugerir uma arquitetura com sentido crítico que valorize a experiência do homem no espaço.

Lebbeus Woods e NaJa & DeOstos demonstram, a partir de sua obra, que o arquiteto deve estar engajado nessa busca pelas alternativas da produção espacial, ostentando sempre um posicionamento crítico diante da conjuntura sócio-espacial. A função primordial da arquitetura visionária não é interferir diretamente nas práticas construtivas nem solucionar todos os problemas com uma verdade autoral. Pelo contrário, ela existe para instigar uma discussão coletiva, para aprofundar na investigação de questões que ainda não se tornaram soluções instrumentalizadas, para apresentar oportunidades para um futuro que se construa além dos limites do *status quo*. A imagem de um cemitério flutuante no Oriente ou de uma cidade oculta dentro de uma metrópole européia poder parecer devaneios, mas pretendem atuar como provocações críticas à realidades opressivas que necessitam de outras alternativas para ir além da sobrevivência.

APÊNDICE I – ENTREVISTA COM RICARDO DE OSTOS

Quais os critérios que vocês utilizam para escolher um contexto para trabalhar? O que leva a decidir que querem tratar a questão da guerra no Iraque ou a construção de barragens no Brasil? Por que apenas situações de traumas e não de problemas sistêmicos como as favelas?

Talvez critério não seja a palavra certa. Porém dentro de cada época da nossa pesquisa escolhemos similaridades em que a noção de contexto está em clara transformação. Entendemos cultura como algo dinâmico, que se transforma. Dentro disto, tradição e tecnologia não são opostos e fazem parte da necessidade de inovar. Sim, os contextos que pesquisamos apresentam trauma humano, também a perda da técnica (ou capacidade de criar e atuar, seja na prática da profissão ou no legado da passagem do conhecimento local), dos meios de subsistência. Dentro desta perda, muitas vezes da terra (entendida como lugar de memória, não só como propriedade), a questão de quais futuros são possíveis para estes locais ou pessoas (comunidades ou até cidades) é fundamental. Nos interessamos em como o meio-ambiente construído (e a arquitetura como parte dele) pode mirar para um futuro e não apenas ao passado como uma “terra prometida” para a qual estas comunidades voltariam, um contexto idealizado - existente de maneira diária antes do choque do deslocamento. Esta mirada no futuro não é uma mirada utópica ou idealista. Em contextos de trauma humano e técnico, a arquitetura pode fazer parte de um contexto em que a mirada futura é de apresentar possibilidades. Estamos interessados em como tais culturas, quando em fricção com tecnologias contemporâneas, apresentam oportunidades para um futuro além do da sobrevivência. Os contextos que escolhemos têm similaridades no processo de análise, porém são diversos nos leques de possibilidades que apresentam para projetos futuros, pois cada um possui culturas e circunstâncias diferentes. Um trabalho comparativo de contexto também se apresenta como uma nova necessidade de estudo para a disciplina de arquitetura, onde não só a diferença apareceria, mas também onde semelhanças poderiam ser encontradas.

Como definir a autoria da arquitetura visionária? Apenas a dupla de arquitetos radicados em Londres ou são considerados outros olhares? E como a questão da autoria influencia o resultado dos projetos criados por aqueles que não vivem na pele a situação - o olhar de fora?

Essa questão começa e termina na mídia contemporânea, e também passa por contextos específicos. Primeiramente, não posso defender uma arquitetura visionária, pois não acredito no jargão sem esclarecimento. Nós estamos interessados em elaborar perguntas que talvez não sejam ainda vistas como problemas clássicos do campo da nossa disciplina arquitetônica. Todo arquiteto tem um interesse mínimo em materiais, na ideia de lugar, meio ambiente, estrutura. Porém estas não são as únicas questões que o mundo contemporâneo nos apresenta. Tendo a chance de conhecer pessoalmente muitos dos arquitetos experimentais (ou visionários até) que pesquisei nos meus estudos - enquanto sentado na biblioteca da UFMG – muitos estão interessados em engajar com questões contemporâneas que ainda não se tornaram soluções instrumentalizadas na chamada “indústria da construção”. Ter como projeto “design an argument” (desenhar a pergunta/argumento) e achar o método de apresentá-las na linguagem arquitetônica necessita visão. Nos interessamos em articular - ‘to envision’ – como cidades e culturas em países em desenvolvimento estão mudando quando enfrentadas por projetos de infraestruturas e tecnologias de interação social. Cada projeto envolve uma grande pesquisa para definir os argumentos de contexto e tecnologia. Muitas vezes a pesquisa foi no local, com entrevistas, visitas. Em outras, como no caso do “Cemiterio Suspenso de Baghdad” foi diferente. A ideia deste ultimo projeto foi exatamente discutir como estamos conectados com geografias distantes através de satélites e redes sociais. Neste projeto queríamos questionar como a arquitetura poderia reagir não só com a questão da guerra, mas como estas geografias são codificadas e transmitidas dentro do espaço da sala de jantar das pessoas através da TV ou celular. Trabalhar com um caráter autobiográfico - não solicitado (pois não tínhamos cliente) - foi não só relevante mas a principal questão do início de tal projeto. “O será que a arquitetura pode fazer em tais contextos (what if)?” Pensávamos em 2003...

A primeira impressão de quem ouve falar de arquitetura visionária é a de que são obras que tratam de questões individuais, questões do autor, e o resultado é um solipsismo, a arquitetura ensimesmada nas idéias do arquiteto. É possível pensar na arquitetura visionária como uma arquitetura coletiva, que instaura diálogos ou não é disso que se trata?

Depende de onde se fala em arquitetura visionária. Pensar no futuro nunca é desnecessário, mas uma necessidade tanto econômica como cultural. Já estou fora do Brasil há muitos anos, mas sempre achei problemático o país não ter desenvolvido um movimento grande e substancial de ficção científica. Ficção científica não é solipsismo ou “viajar na maionese”, mas mostra que a sociedade está interessada em um projeto futuro (um futuro próximo, médio ou até distante). Nunca acreditei na ideia de “catch up development”, quer dizer, que primeiro tem de se curar todos os males sociais para então pensar em cultura. Nada mais longe da verdade. Em nossos estudos a cultura, e não o clima, tem mostrado como cidades e vilas evoluem e se vêem (através de instituições, eventos, projetos) como um projeto com um ou vários futuros. Este debate entre possibilidades criativas é um projeto coletivo. Porém, primeiro tem de se gerar um ambiente onde tolerância com novas metodologias são aceitas. No momento onde a ideologia do ordinário toma conta das perspectivas futuras, o ambiente criativo se torna um torniquete em vez de liberador. Arquitetura sempre passou por questões de criatividade individual e a crítica dentro da disciplina e do futuro da cidade é um diálogo sempre necessário. Aqui em Londres existem instituições (sejam a AA, ou RIBA ou London City) que são interessadas em fomentar novas visões, não como alternativas únicas, mas para enriquecer os passos adiante. (Nesta resposta não estou argumentando nada sobre modernismo, ou os “mestres” do século XX, mas sobre a nossa visão apenas dentro da discussão).

A quem são dirigidas as tão reforçadas críticas? Cada um de seus projetos se dirige diretamente a um problema, como a guerra, as barragens, os testes de bombas atômicas, a intervenção humana na biodiversidade. Porém, o que motiva todos eles? Uma crítica à estrutura capitalista, à

cultura, à disciplina da arquitetura? Onde se quer chegar e quem pretende atingir?

Estamos interessados em avançar como o meio ambiente construído pode ser entendido através da cultura e tecnologia de uma maneira dinâmica. Neste processo, nos engajamos com questões acadêmicas, mas ser puramente acadêmico ou abraçar causas acadêmicas não é o objetivo. Nestes 10 anos de aula na AA, e conquistando o espaço para esta discussão não somente na AA como também na Bartlett tem mostrado que existe um interesse em entender em que realidade o arquiteto quer trabalhar/atuar – ou se existem alternativas para atuar hoje no campo da cidade e da arquitetura diferentes de ser um CADista em escritórios. Entender questões sobre como recursos naturais são explorados na Índia, como companhias especulam terrenos no Cambodia ou como “coastal climate refugees” ocupam favelas em Bangladesh fazem parte do estudo, mas não são objetivos finais. Produzir um campo de estudo e atuação onde tecnologia e cultura possam ser entendidas fora do tecno-otimismo ou saudosismo-nostálgico respectivamente, é ajudar a criar uma nova realidade de atuação. Nos últimos três anos tivemos o grande prazer de ser entendidos por pessoas e contextos que encaram questões de perda total da propriedade ou cultura diretamente e diariamente. A necessidade de atuar no plano atual e futuro de maneira conjunta é uma prioridade no mundo de hoje. Vemos projetos arcaicos e horrendos declarando guerra no Oriente Medio, como a luta por um *Califate* do IS como um novo projeto de cidade (apontando para o passado com uma AK47). Por mais chocante que seja a comparação, desenhar tais perguntas, formular maneiras novas de entender contextos, aprender a dar importância e tempo ao entendimento da técnica como vigor em um futuro mais positivo são campos vitais para moldar o entendimento do que é arquitetura hoje, mas também na pratica onde os arquitetos de amanhã vão atuar também. Na AA aprendemos com clareza que o conhecimento morre e nasce novamente no mesmo lugar que abraçamos qual realidade queremos ajudar a construir.

Como a representação de seus projetos, quase sempre abstratas, ajudam na compreensão de seus projetos? Como funciona o processo de criação de imagens? Por que essa escolha?

Não concordo com a classificação de abstrata. Cada projeto tem um ângulo específico de composição e apresentação. Todos os projetos que fazemos são conceituais, especialmente os que construímos. Cada conceito, cada projeto, tem uma relação única com a realidade que ele vai atuar. Nos interessamos em como a questão do tempo, da luz e dos materiais fazem parte da composição espacial da arquitetura. Exploramos estas questões em animações com intuito de mostrar como tais relações se desdobram interagindo com determinados ciclos, sejam eles das estações, da mecânica de uma barragem hidroelétrica, das bombas que caem do céu antes da hora do jantar em Baghdad ou do uso noturno da floresta pelos vilarejos em Bangladesh. Usamos *renderings* para visualizar tais momentos no tempo. Os *renderings* são visões dos projetos e como eles existem nas realidades de cada contexto. Usamos muitos desenhos de corte e elevação para mostrar como os projetos são usados. O arquiteto Peter Cook sempre diz como cortes são ótimos para contar histórias e mostrar o movimento, uso da luz e balanço de espaços. Plantas têm um papel de organização. Privilegiamos cortes pois estamos interessados no movimento, na experiência dentro dos espaços, em volta, acima e abaixo deles.

Cada projeto estuda uma história que vai ser contada de maneiras diferentes. No começo de nossa carreira o projeto era a história, a projeto final era o espelho daquela história narrada. Naquele momento estávamos interessados em como a arquitetura poderia discutir contextos e condições humanas em cidades e ambientes construídos em processo de transformação radical. Em projetos como o “Cemitério Suspenso de Baghdad”, por exemplo, a imagem foi criada para interagir com o texto ficcional no livro. O balanço entre imagem e texto foi fundamental para explorar o que revelar e quando, detalhes ou vistas, etc.

Em nossos projetos de instalação e agora em construção (estamos desenhando um campus rural universitário para estudo florestal no sul de Bangladesh) usamos imagens para explorar atmosferas, ambiências, mas também o contexto

do lugar em questão. Muitas vezes nos defrontamos com questões de terra ou território, porém, diferente de muitas pessoas da área, não usamos mapeamento ou cartografia como ferramenta de trabalho prioritária. Para entendermos tais contextos, ou para descobrirmos tais contextos usamos composições que aludem a varias escalas do espaço tri-dimensional. Com tais desenhos procuramos entender os contextos políticos e estéticos através do prisma da relação tempo/espaço. Esta maneira de análise também foca em nossa prioridade como arquitetos interessados em proposições. Nossas análises não são somente para entender, mas também procurar pistas e ferramentas de como atuar, desenhar e projetar em tais contextos. Finalmente, para terminar, nos consideramos arquitetos que aderem à experimentação. Estas posições e atitudes explicadas acima não são manifestos ou uma verdade a ser reproduzida, são métodos e posições que nos permitem discutir, atuar e propor projetos nos contextos que nos interessam no dia-a-dia. Cada arquiteto ou professor tem o seu próprio método ou descoberta própria. Na constante evolução do estúdio NaJa & deOstos, e como professores, estamos sempre questionando os papeis da arquitetura e do arquiteto no mundo de hoje. Desenhar, pensar, modelar, experenciar, errar, pensar novamente, experimentar são o pão que alimenta a alma do arquiteto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALCARAZ, Rafael Camorlinga. Literatura fantástica borgiana e realismo mágico latino-americano. In: Fragmentos, Florianópolis, n°28/29, p.21-28, jan-dez/2015.

ALMEIDA, Eneida. L'Architettura Futurista: o manifesto de Antonio Sant'Elia. 2013. Acessado em 14 de fevereiro de 2018. Disponível em: <<http://www.usjt.br/arq.urb/numero-09/13-antonio-sant-elia.pdf>>

ARGAN, Giulio Carlo. Classico Anticlassico: o renascimento de Brunelleschi a Bruegel. São Paulo: Cia. Das Letras, 1999. 552p.

ARGAN, Giulio Carlo. O pensamento crítico de Antônio Sant'Elia. 1930. Acessado em 12 de fevereiro de 2018. Disponível em: http://citrus.uspnet.usp.br/fau/cursos/graduacao/arq_urbanismo/disciplinas/auh0313/Argan_Santelia.pdf

BALTAZAR, Ana Paula. A sedução da imagem na arquitetura: Materamoris como alternativa pós-histórica. In: Alice Serra; Rodrigo Duarte; Romero Freitas. (Org.). Imagem, imaginação, fantasia: vinte anos sem Vilém Flusser. Belo Horizonte: Relicário, 2014, pp. 9-20.

BALTAZAR, Ana Paula. Cyberarchitecture: the virtualisation of architecture beyond representation towards interactivity. Unplished PhD thesis, Londres: Bartlett School of Architecture, University College London, 2009.

BALTAZAR, Ana Paula; KAPP, Silke. Por uma arquitetura não planejada: o arquiteto como designer de interfaces e o usuário como produtor de espaços. Piracicaba: Impulso, 2006. P. 93-103

BALTAZAR, Ana Paula; KAPP, Silke; MORADO, Denise. Architecture as critical exercise: little pointers towards alternative practices in architecture. In: Alternate Currents International Symposium, 2007, Sheffield. Field: an Alternate Currents International Symposium, vol. 2, n°1, out. 2008, pp.7-30

- BANHAM, Reyner. Sant'Elia: one of the least understood pioneers of the modern movement. *Architectural Review*, 1955, vol. 11, p.295-301.
- BLACKBURN, Simon. *Dicionário OXFORD de Filosofia*. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.
- BRANDÃO, Carlos Antônio Leite. *A formação do homem moderno vista através da arquitetura*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999. 240p.
- BRANDÃO, Carlos Antônio Leite. *Arquitetura e humanismo: do humanismo de ontem à arquitetura de hoje*. In: MALLARD, Maria Lúcia (Org.). *Cinco textos sobre arquitetura*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005. P.21-56.
- CABRAL, Cláudia. *Uma fábula da técnica na cultura do bem estar: grupo Archigram, 1961-1974*. Disponível em: <www.periodicos.pucminas.br>. Acessado em: 5 nov. 2015
- CABRAL, Cláudia. *Grupo Archigram, 1961-1974: uma fábula da técnica*. Disponível em: <<http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/6083/01INDICE.pdf?sequence=1>>. Acesso em 5 nov. 2015
- CARVALHO, Diogo Ribeiro. *Arquitetura situacional: investigação sobre memória e imaginação como aportes teóricos para a construção de narrativas*. 2011. Dissertação – Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.
- COATES, Nigel. *Narrative Architecture*. Chichester: John Wiley and Sons Ltda, 2012, 168p.
- COOK, Peter. *Drawing: the motive force to architecture*. Londres: John Wisley & Sons, 2008. 208p.
- COOK, Peter. *Experimental Architecture*. Londres: Studio Vista Limited, 1970. 160p.
- COOK, Peter. *Peter Cook is concering by contemporary drawing culture, and here's why*. Archdaily, 04 de maio de 2017. Acessado em: 22 de dezembro de

2017. Disponível em: <https://www.archdaily.com/870552/peter-cook-concerned-by-contemporary-drawing-culture-gsapp-conversations>

CORDEIRO, Silvio Luiz. *Transversal do tempo: a transformação da paisagem urbana*. 2013. Tese – Programa de Pós-Graduação em Arqueologia e Etnologia, Universidade de São Paulo, São Paulo.

FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain. Realismo maravilhoso: o realismo de outra realidade. In: *Realismo Mágico no século XXI*. Rio de Janeiro: Globo, 2013, p.17-22.

FERRO, Sérgio. O canteiro e o desenho. In: ARANTES, Pedro Fiori (Org.). *Arquitetura e trabalho livre*. São Paulo: Cosac Naify, 2006, p. 105–200.

FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain. Realismo maravilhoso: o realismo de outra realidade. In: *Realismo Mágico no século XXI*. Rio de Janeiro: Globo, 2013, p.17-22.

FOUCAULT, Michel. *O corpo utópico, as heterotopias*. São Paulo: n-1 edições, 2013

FRASCARI, Marco. *From models to drawings*. Nova York: Routledge, 2008. 312p.

GONÇALVES, Ricardo Felipe. *Utopias, ficções e realidades na metrópole industrial*. 2014. Acessado em: 11 de fevereiro de 2018. Disponível em: <file:///C:/Users/Adriano/Downloads/ME_GONCALVES_RICARDO.pdf>

GRAAFLAND, Arie. Sobre a criticalidade. In: SYKES, A. Krista. *O campo ampliado da arquitetura: antologia teórica 1993-2009*. São Paulo: Cosac Naify, 2013. p.301-320.

HAYS, Michael. *Arquitetura em números*. In: SYKES, A. Krista. *O campo ampliado da arquitetura: antologia teórica 1993-2009*. São Paulo: Cosac Naify, 2013. p.252-262.

HUCHET, Stéphane. “Ficção” e sintomas arquiteturais ou o recalçamento, hic et nunc, do sensível. *Coarquitectura*, Belo Horizonte, set. 2012, p. 96-103

- JACKOWSKI, Nannette. OSTOS, Ricardo de. Pamphlet Architecture 29: Ambiguous spaces. Londres: Princeton Architectural Press, 2013. 80p.
- JACKOWSKI, Nannette. OSTOS, Ricardo de. The hanging cemetery of Baghdad. Londres: Springer, 2007. 71p.
- JAMESON, Fredric. Archeologies of the future: the desire called utopia and other science fictions. Londres: Verso, 2005. 431p.
- JAMIESON, Claire. NATØ: Narrative architecture in postmodern London. Nova York: Routledge, 2017. 272p.
- JENCKS, Charles. The Language of Post-Modern Architecture. Nova York: Rizzoli, 1991. 204p.
- KAMIMURA, Rodrigo. Archigram: além da arquitetura. Disponível em: <www.projedata.grupoprojetar.ufrn.br>. Acessado em: 5 nov. 2015
- KAPP, Silke. Síndrome do estojo. Disponível em: <<http://mdc.arq.br/2009/05/09/sindrome-do-estojo/>>. Acesso em: 1 nov. 2015
- KÖKEN, Burcu. *Drawing as a "critical act": fiction and the unconventional architecture of Lebbeus Woods*. 2015. Tese – Graduate School of Natural and Applied Sciences, Middle East Technical University, Çankaya.
- LATOUR, Bruno. On the partial existence of existing and nonexisting objects. In: DASTON, Lorraine. Biographies of scientific objects. Chicago: University of Chicago Press, 2000. p.247-269.
- LATOUR, Bruno. Why has critique run out of steam? From matters to fact to matters of concern. *Critical Inquiry*, Chicago, v.30, p.225-248, 2004.
- LEACH, Neil. The Anaesthetics of architecture. Cambridge: The MIT Press, 1999. 120p.
- LOOS, Adolf. The poor little rich man. In: *Spoken into the void: collected essays 1897-1900*. Cambridge: MIT Press, 1989, p.125-127.
- MANNHEIM, K. Ideologia e Utopia. Tradução Sérgio Magalhães Santeiro. 4. ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986. v. 1

MARINETTI, Filippo Tommaso. Manifesto Futurista. 1909. Acessado em 12 de fevereiro de 2018. Disponível em: <<http://www.espiral.fau.usp.br/arquivos-artecultura-20/1909-Marinetti-manifestofuturista.pdf>>

MARTIN, Reinhold. Crítica a quê? Rumo a um realismo utópico. In: SYKES, A. Krista. O campo ampliado da arquitetura: antologia teórica 1993-2009. São Paulo: Cosac Naify, 2013. p.263-275.

MAZUCATO, Thiago. Ideologia e Utopia em Karl Mannheim. *Sem aspas*, Araraquara, v.2., n.1., p.187-195, 2013.

MORIN, Edgar. Ciência com consciência. 7ª ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003

PELLETIER, Louise; PÉREZ-GÓMEZ, Alberto. Architectural representation and the perspective hinge. Londres: The MIT Press, 1997. 505p.

PEREIRA JÚNIOR, Luiz Costa. Santo Antônio já foi vereador no Brasil. In: Realismo Mágico no século XXI. Rio de Janeiro: Globo, 2013, p.45-49.

PÉREZ-GÓMEZ, Alberto. Polyphilo or the dark forest revisited. Londres: The MIT Press, 1992. 309p.

PESSOA, Denise Falcão. Utopia e cidades: proposições. São Paulo: Annablume, 2006. 198p.

RAJCHMAN, John. Um novo pragmatismo? In: SYKES, A. Krista. O campo ampliado da arquitetura: antologia teórica 1993-2009. São Paulo: Cosac Naify, 2013. p.73-83.

SARGENT, Lyman Tower. Em defesa da utopia. Trad. Irene Enes. Via Panorâmica: Revista Electrónica de Estudos AngloAmericanos, 2ª ser. 1 (2008): p.3-13. Disponível em: <http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/5168.pdf>

SCOTT, Felicity D. Involuntary Prisoners of Architecture. Acessado em 28 de setembro de 2017. Disponível em: <<https://www.mitpressjournals.org/doi/10.1162/016228703322791034>>

SEKLER, Patricia May. Notes on old and modern drawings: Giovanni Battista Piranesi's Carceri etching and related drawings. In: The Art Quarterly, n°25, p.331-363, 1962.

SILVA, D. F. da. *Utopias e Micro-utopias: abordagens e práticas criativas para a arquitetura no campo expandido*. 2014. Dissertação – Programa de Pós-Graduação em Urbanismo, História e Arquitetura da Cidade, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

SOMOL, Robert; WHITING, Sarah. Notas sobre o efeito Doppler e outros estados de espírito do modernismo. In: SYKES, A. Krista. O campo ampliado da arquitetura: antologia teórica 1993-2009. São Paulo: Cosac Naify, 2013. p.143-155.

SPEAKS, Michael. Inteligência de projeto. In: SYKES, A. Krista. O campo ampliado da arquitetura: antologia teórica 1993-2009. São Paulo: Cosac Naify, 2013. p.156-164.

SPILLER, Neil. *Visionary Architecture: Blueprints of the modern imagination*. Londres: Thames&Hudson Ltd, 2006. 272p.

STERLING, Bruce. *Shaping Things*. Londres: The MIT Press, 2005. 151p.

TAFURI, Manfredo. *The sphere and the labyrinth: avant-gardes and architecture from Piranesi to the 1970s*. Londres: The MIT Press, 1987. 386p.

TOORN, Roemer van. Acabaram-se os sonhos? A paixão pela realidade da nova arquitetura holandesa... e suas limitações. In: SYKES, A. Kistra. O campo ampliado da arquitetura: antologia teórica 1993-2009. São Paulo: Cosas Naify, 2013. p.221-241

VELLOSO, Rita de Cássia Lucena. O fracasso da utilidade. In: Rodrigo Duarte; Virgínia Figueiredo, Imaculada Kangussu. (Org). *Theoria Aesthetica*. Em comemoração ao centenário de Theodor W. Adorno. Porto Alegre: Escritos Editora, 2005. p. 169-182.

WIGGLESWORTH, Sarah. Place setting. In: COOK, Peter; SPILLER, Neil. The love lectures: the power of contemporary architecture. Bartlett School of Architecture. Londres: Wiley, 1999, p.116-119.

WOODS, Lebbeus. Anarchitecture: Architecture as a political act. Londres: Academy Press, 1992. 144p.

WOODS, Lebbeus. Sant'Elia Words. 02 de novembro de 2010. Acessado em 23 de fevereiro de 2018. Disponível em:

<<https://lebbeuswoods.wordpress.com/2009/11/02/santelias-words/>>

WOODS, Lebbeus. The experimental. 12 de agosto de 2010. Acessado em 29 de junho de 2016. Disponível em:

<https://lebbeuswoods.wordpress.com/2010/08/12/the-experimental/>

WOODS, Lebbeus. The question of space. In: ARONOWITZ, Stanley; MARTINSONS, Barbara; MENSER, Michael. Techno science and cyber culture. Nova York: Routledge, 1995, p.279-292.

WOODS, Lebbeus. War and architecture: the Sarajevo window. 02 de dezembro de 2011. Acessado em 02 de dezembro de 2017. Disponível em:

<https://lebbeuswoods.wordpress.com/2011/12/02/war-and-architecture-the-sarajevo-window/>

YOURCENAR, Marguerite. *Notas à margem do tempo*. Trad.: Vera de Azambuja Harvey e Ecile de Azeredo. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1988, 91p.