

4. Construções para todos os sentidos

Este capítulo pretende ilustrar a aplicação de recursos sensoriais em projetos dirigidos aos demais sentidos além da visão. Para tanto, apresenta três construções projetadas para todos os sentidos e foi dividido em três seções.

A primeira descreve o SPA *Thermal Baths*, em Vals, na Suíça, projetado por Peter Zumthor, cuja principal função é proporcionar bem-estar aos seus visitantes. Para descrevê-lo, baseio-me em textos sobre a construção escritos por Scott Murray (2007), Euripides Bziotas (2010), por Sigrid Hauser e pelo próprio Zumthor (2008).

A segunda seção apresenta o *Blur Building*, projetado por Elizabeth Diller e Ricardo Scofidio, pavilhão de exposições temporário construído para a Expo 2002 na Suíça, que se destaca pelos mecanismos projetados para a socialização dos frequentadores. A descrição do pavilhão e seu processo projetual se baseia no livro *Blur: the making of nothing*⁴⁵ (2002), escrito pelos próprios arquitetos. Já a descrição do escritório Diller Scofidio e de seu trabalho em geral é baseada em autores de outras áreas além da de arquitetura, como a jornalista Jessica Dheere (2001), o professor da faculdade de arquitetura da Universidade de Columbia Reinhold Martin (2007) e pelos arquitetos Guido Incerti, Daria Ricci e Diane Simpson (2007).

A última seção corresponde à descrição do Museu dos Judeus de Berlim, projetado pelo arquiteto Daniel Libeskind. A apresentação dessa obra difere das demais por três motivos. Primeiramente, porque tive a oportunidade de conhecer o museu. Assim, além de basear-me na descrição de Libeskind (1999) e Schneider (1999), lanço mão também de minha vivência pessoal. O segundo motivo pelo qual a descrição desta obra distingue-se das duas outras é pelo fato de o museu ter sido concebido para, entre outras coisas, desorientar o visitante. Portanto, como a visita não se dá de forma linear, optei por separar os espaços em tópicos para melhor descrevê-los. Por fim, o terceiro motivo é que, por ocasião de minha ida ao

⁴⁵ A tradução literal do título do livro para o português seria *Blur*: o fazer do nada.

museu, tive acesso aos livros com os relatos dos visitantes sobre sua arquitetura. Tais relatos auxiliam-me a descrever o *impacto* e a *força* que o meio projetado exerce nos visitantes e ilustram cada um dos ambientes apresentados com as palavras e vivências pessoais de quem os percorreu.

4.1. Thermal Baths

O *Thermal Baths* foi construído em 1996 como um anexo a um hotel de luxo em Vals, na Suíça. Vals é um pequeno vilarejo mil e duzentos metros acima do nível do mar, junto a uma fonte de águas quentes naturais utilizada para banhos terapêuticos desde o final do século XIX. O local tem cerca de mil habitantes e uma densidade populacional de sete habitantes por quilômetro quadrado. Mesmo sendo um pequeno vilarejo, Vals sempre foi um ponto turístico no país em razão de suas águas termais.

Na década de 1960, um ambicioso complexo hoteleiro foi construído no local, com 270 quartos distribuídos em cinco prédios. O empreendimento levou o proprietário à falência, e em 1986 os habitantes do vilarejo — no intuito de potencializar o turismo da região⁴⁶ e preocupados com o que poderia vir a se instalar no local — compraram o complexo hoteleiro e decidiram ali construir um SPA que se utilizaria das águas termais.

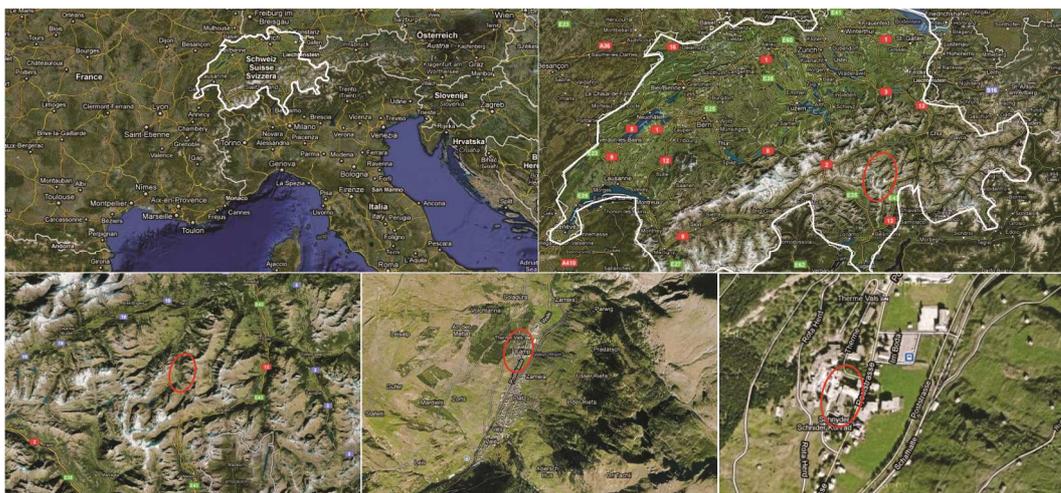


Figura 21 — Montagem.
A localização dos banhos de Vals, na Suíça.

⁴⁶ Informações oriundas do filme *Les Thermes de Pierre*. Direção de Richard Copans. Filme eletrônico (25min40seg). Parte 1 disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=6uGcQAC0VUw>> e parte 2 disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=ZxBqLQbExm4&feature=related>>. Acessado em 20/12/2010.

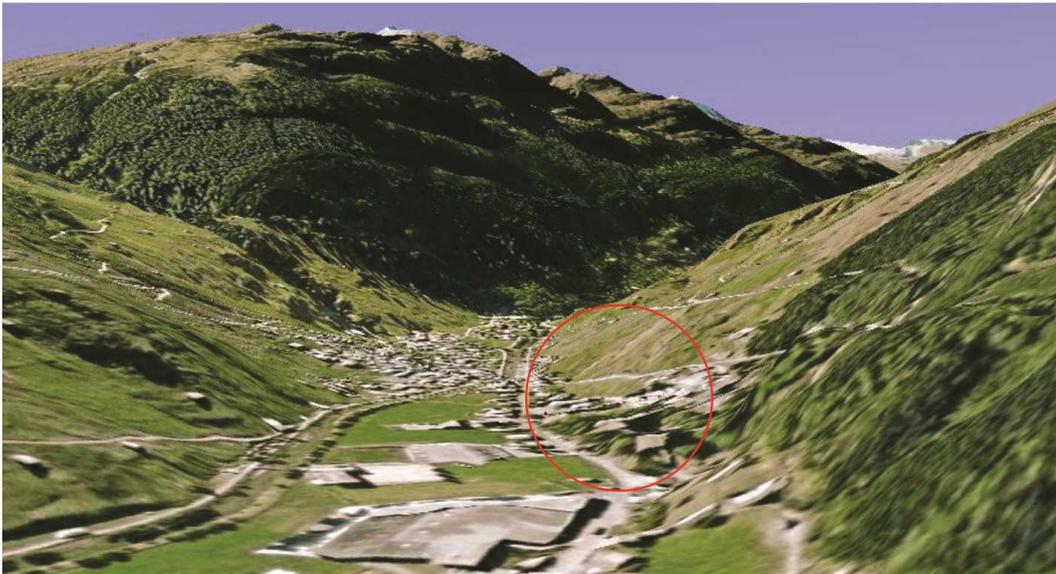


Figura 22 — Relação entre a construção e o vale.
Posição aproximada do *Thermal Baths* em relação às montanhas de Vals.

Pelo fato de Peter Zumthor ser natural daquele país, os moradores o contrataram para o projeto, partindo da premissa de que ele conhecia as especificidades do local. Zumthor então projetou uma edificação em harmonia não só com o entorno, mas também com a geologia e a topografia do vale.

Para chegar ao Thermal Baths, o visitante percorre uma sinuosa estrada montanha acima. Ao chegar, a construção não é vista de imediato, pois Zumthor a esculpiu na montanha, ofuscando a fronteira entre o natural e o construído⁴⁷. A escolha do arquiteto pelo teto verde, coberto por grama, também contribui para tal desfoque. Conforme explica Murray (2007, p. 364):

Esta é a primeira evidência de que Zumthor subverte a noção de que a arquitetura é uma mídia visual — um objeto para ser visto — para uma abordagem multissensorial, criando uma série de experiências que são reveladas ao indivíduo através de seu uso no espaço e no tempo.

⁴⁷ Para uma animação da relação entre a construção e a montanha, ver <<http://www.youtube.com/watch?v=cnQexyPIjsM&feature=related>>. Acessado em 20/12/2010.



Figura 23 — Teto verde do *Thermal Baths*.
Fotomontagem: o teto verde da edificação, que parece esculpida na montanha.

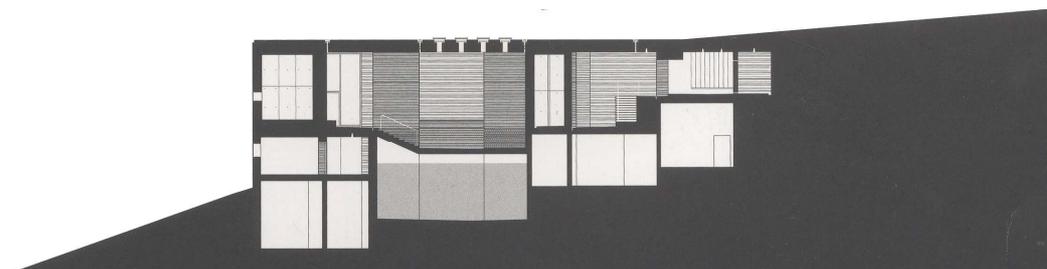


Figura 24 — Corte transversal do *Thermal Baths*.
Relação da edificação com a montanha (sem escala).

Ao descrever a construção, buscaremos mostrar como alguns conceitos para a criação de atmosferas apresentados por Zumthor (citados no capítulo 2 deste trabalho) se aplicam ao projeto por ele construído.

Os materiais predominantes no edifício são a pedra e a água. O arquiteto utilizou materiais locais para que a forma física da edificação, o *corpo da arquitetura*⁴⁸, como ele a chama (Zumthor, 2006, p. 21-23), pudesse estar em total harmonia com o meio ambiente, havendo assim um pertencimento da construção ao sítio. A pedra — que reveste não só a fachada como boa parte do interior da construção — é originária do próprio local e amplamente utilizada nos telhados

⁴⁸ O arquiteto refere-se ao corpo, à pele, à casca que envolve o interior da construção, protegendo-a do exterior.

das casas do vale. Sua formação geológica é contemporânea à dos Alpes suíços, e remonta a cerca de 50 milhões de anos.

Nos projetos de Zumthor os detalhes são minuciosos e minimalistas, enfatizando o que de fato é essencial: a atmosfera. O concreto, a madeira, a pedra e o vidro dão forma à construção e mediam as interações entre os ocupantes e a edificação. Segundo o arquiteto, o contato do visitante — que tanto pode estar vestido quanto descalço ou seminu — com a arquitetura e o envolvimento de seus sistemas sensoriais pelo ambiente têm extrema importância para a percepção geral da atmosfera: “experimentar concretamente a arquitetura, [...] é tocar, ver, ouvir, cheirar o seu corpo” (Zumthor, 2006, p. 54).

Zumthor preocupa-se em elaborar o que entende como uma coreografia para o emprego dos materiais na ordem e no momento corretos, para que a experiência final seja a mais agradável possível. Para isso, ele orchestra a variação de texturas, as quantidades empregadas do mesmo material e a incidência de luz nas diferentes formas de um elemento. O toque, o cheiro, o som, a temperatura e a luz são — juntamente com os acabamentos — minuciosamente projetados em ambientes com pedras polidas ou rústicas, cobre, couro e veludo. É a isso, como já foi dito, que Zumthor dá o nome de *compatibilidade material* (Ibid., p. 23-25).

Além da utilização em piscinas, chuveiros e outras situações óbvias, a água também cria “outras experiências de som, cheiros e gostos” (Murray, 2007, p. 364). Assim, a água é um dos principais materiais que compõem o projeto. Totalmente integrada, a água das fontes termais de Vals é canalizada e coletada para que o usuário tenha contato direto com elas. Murray (Ibid., p. 365) explica:

É essa combinação única de dois materiais extraídos das montanhas que cercam o sítio — pedra e água — que forma a arquitetura, que liga de maneira insolúvel a edificação ao seu sítio e de certa forma media [a experiência] entre o visitante e a especificidade do local, sua história e geologia.

A sequência de ambientes para entrar no *Thermal Baths* começa no *lobby* do antigo hotel. Lá, há uma descida para um corredor escuro e subterrâneo, no qual os olhos dos visitantes gradativamente acostumam-se à nova atmosfera. “As pessoas muitas vezes falam que entrar no *Thermal Baths* é como imergir em outro mundo” (Hauser; Zumthor, 2008, p. 180).



Figura 25 — Corredor que liga o hotel ao SPA.

Sob a terra e revestido em pedra, o *hall* de entrada tem a ambiência de uma caverna moderna, de ângulos retos e desenho minimalista. O som ambiente é o de pingos d'água oriundos de uma série de torneiras de bronze na parede, que nada mais são do que bebedouros nos quais os visitantes provam da tão especial água. Esse é o primeiro contato — o *primeiro gosto*, literalmente — do cliente com o ambiente e com as águas do local (Murray, 2007, p. 365). Tal estratégia sensorial, raramente utilizada na arquitetura, incita o paladar do visitante a literalmente *provar* um dos principais materiais usados no projeto.



Figura 26 — Corredor do *Thermal Baths*. Bebedouros (à direita), imediatamente em frente às portas dos vestiários (à esquerda).

Após o corredor, os visitantes se dirigem aos vestiários, que são radicalmente diferentes do restante da construção. Os principais materiais neles

utilizados são madeira vermelha brilhante e cortinas de couro preto, o que acrescenta uma atmosfera teatral à experiência dos visitantes. Quando estes trocam de roupa nos vestiários, é como se estivessem se preparando para entrar num palco (Bziotas, 2010, p. 5). O *Thermal Baths*, nesse sentido, pode ser entendido como um palco que media uma experiência arquitetônica.



Figura 27 — Vestiários do SPA.
Radicalmente diferentes de todo o resto, preparam o visitante para a experiência teatral.

Ao deixar os vestiários, o visitante chega a uma plataforma e a uma escada. De lá, através de aberturas em vidro na parede oposta, ele pode ver relances da paisagem, além da maior piscina do SPA. Descendo as escadas de pedra do nível do vestiário, o visitante encontra-se, então, no andar principal da edificação: o das piscinas. Ao impedir a visão direta para os Alpes, que são apenas sutilmente insinuados, Zumthor leva o ponto focal do visitante para o interior da edificação — e não para a paisagem.

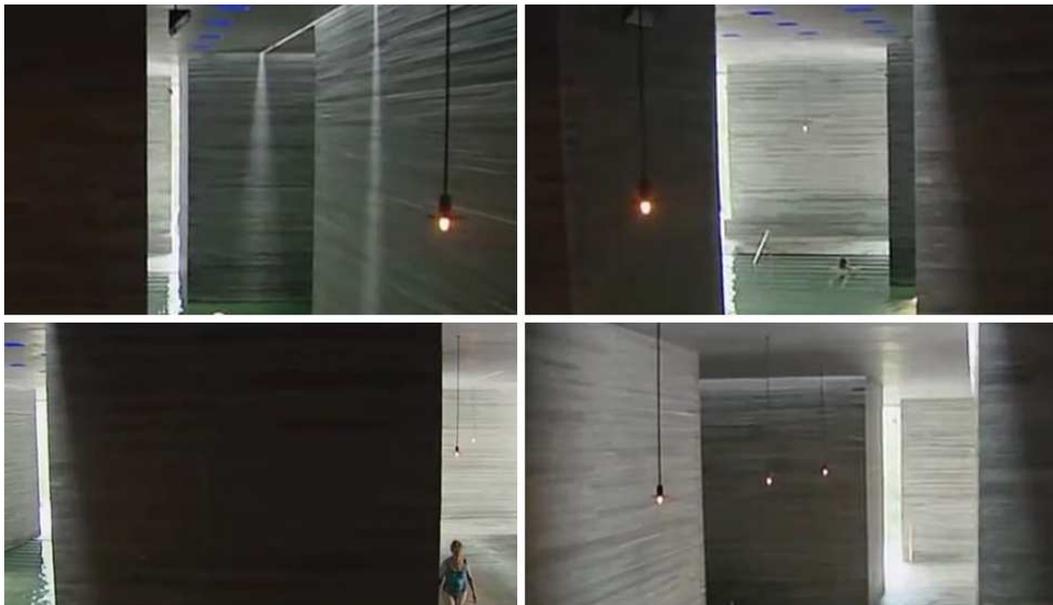


Figura 28 — As janelas do *Thermal Baths*.
Fotomontagem: as vistas de relance das janelas e a paisagem na chegada às piscinas.

A estratégia de Zumthor vai ao encontro da ideia exposta por Pallasmaa (2005, p. 47), segundo a qual grandes aberturas para vistas interessantes privam nossos edifícios de intimidade, como também dos efeitos da sombra e da atmosfera.

Essa estratégia vai ao encontro também do pensamento de Christopher Alexander, arquiteto considerado um dos maiores teóricos do campo e criador de uma das mais conhecidas metodologias de projeto de arquitetura. Em seu clássico *A pattern language*⁴⁹, Alexander explica que, a fim de preservar uma bela vista, as janelas de uma edificação devem ser colocadas não em locais de estar, mas em lugares de passagem, para não cansar ou acostumar os visitantes àquela vista. Tal estratégia prolongaria a emoção gerada pela bela paisagem (Alexander; Ishikawa; Silverstein, 1977, p. 642-3).

Voltando ao SPA, ao descortinar lentamente a vista através de relances das janelas, Zumthor preserva não só primeira impressão do visitante sobre o interior da edificação e sua atmosfera particular, como também a conexão da construção com a paisagem dos Alpes, ao não banalizá-la.

⁴⁹ A tradução literal para o português do título do livro seria *A linguagem padrão*.

O *Thermal Baths* é composto por 15 blocos de pedra e concreto que não se encostam e estão afastados uns dos outros por oito centímetros (Bziotas, 2010, p. 6). A entrada de luz natural no interior é controlada pelas janelas e por esse afastamento entre os blocos, o que acarreta os *rasgos* no teto e a entrada de raios de luz teatrais. Murray (2007, p. 365) relata que as estreitas aberturas fazem com que esses raios lavem dramaticamente a superfície texturizada da parede de pedra.



Figura 29 — Maquete eletrônica com os quinze blocos separados.

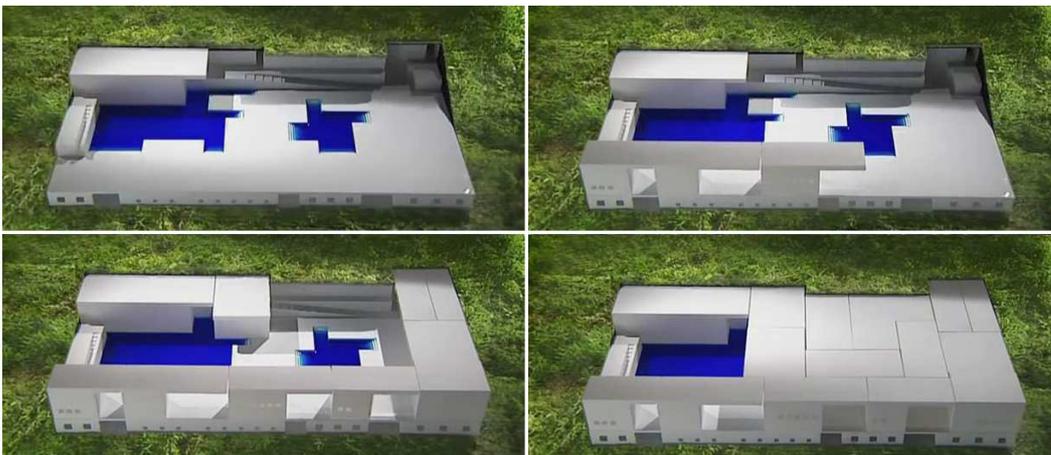


Figura 30 — Maquete eletrônica do SPA.
Esquema de encaixe dos quinze blocos que compõem o *Thermal Baths*.

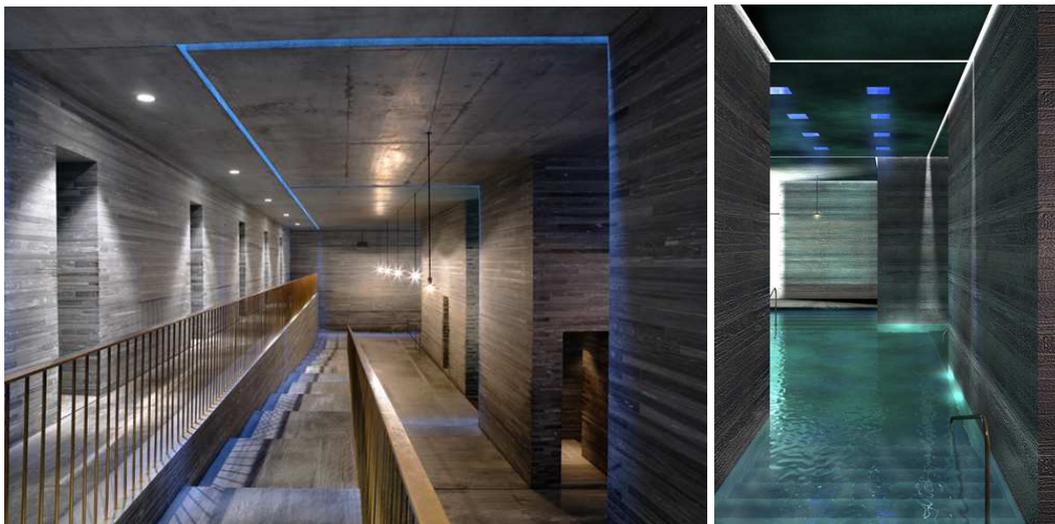


Figura 31 — Rasgos entre os blocos de concreto.
O efeito dos pequenos espaços (rasgos) entre os blocos de concreto no interior do edifício.

De acordo com Bziotas (2010, p. 14), a luz tem um peso especial na arquitetura de Zumthor. Ao ser combinada com os materiais primários do edifício — a água e a pedra rústica —, a luz natural adquire a função óbvia de iluminar os ambientes, e a função teatral de criar o clima dramático e variadas atmosferas nas diferentes piscinas. A luz indireta na piscina principal interna chama atenção de muitos banhistas. Como vimos anteriormente, Zumthor dá o nome de *luz nas coisas* a esta etapa do processo de criação de uma atmosfera.

Reforçando a relação entre a experiência do banhista e o projeto para os sentidos, Bziotas (Ibid., p. 14) descreve a atmosfera da piscina principal projetada por Zumthor, atmosfera essa criada com o emprego da umidade (causada pelo vapor de água quente) e da luz que entra pelos rasgos do teto:

A experiência que se tem no ambiente embaçado e úmido iluminado pelas linhas de luz que vêm de cima é brincalhona e mística. [...] A combinação de luz e sombra, espaços abertos e fechados e elementos lineares fazem da visita ao *Thermal Baths* uma experiência altamente sensorial e restaurativa.



Figuras 32 e 33 — O interior do *Thermal Baths* e sua atmosfera. A escada de pedra que leva ao andar principal das piscinas, os rasgos de luz no teto e seu efeito de iluminação.

Discorrendo sobre a importância do contraste entre luzes e sombras na construção da atmosfera de um local, Pallasmaa percebe as cidades antigas — com suas ruelas e cantos ora claros, ora escuros — como mais propícias do que as modernas à imaginação e ao sonhar acordado. Ainda segundo o arquiteto, para que possamos pensar claramente, a visão deve ser suprimida. Isso porque, para ele, a luz viva homogênea paralisa a imaginação, tanto quanto a homogeneização do espaço enfraquece a experiência de ser. Para o autor, o olho humano é mais afinado para a penumbra do que para a brilhante luz do dia (Pallasmaa, 2005, p. 46).

Os grandes blocos de pedra foram inicialmente projetados no *Thermal Baths* para suportar o peso do teto, mas alguns ganharam piscinas — cujo principal propósito é o relaxamento —, cada uma projetada para enaltecer um grupo sensorial. Em cada bloco há uma surpresa.

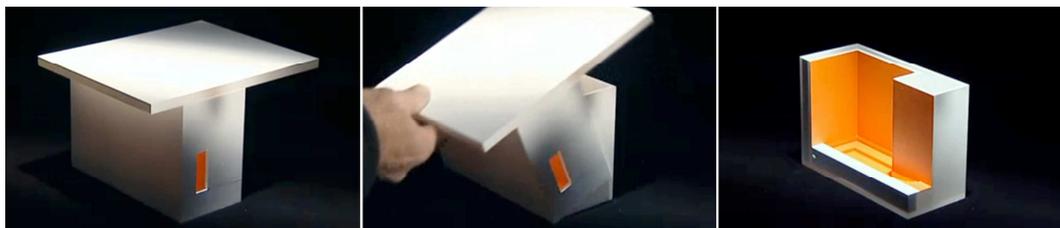
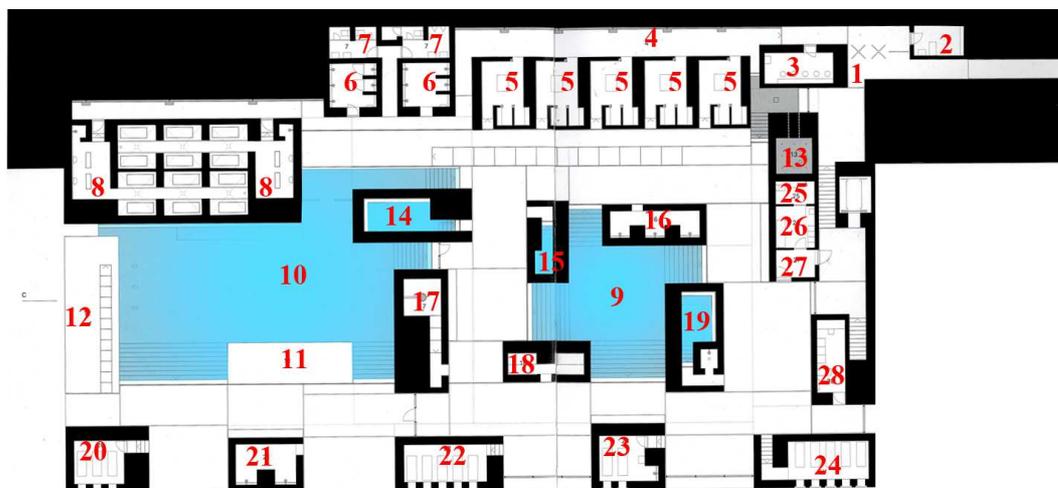


Figura 34 — Os esquemas exterior e interior de cada bloco.

Bziotas (2010, p. 7-8) descreve que o acabamento externo dos blocos, em pedra, contrasta com o interno, em concreto (muitas vezes colorido). Cada bloco

abriga uma piscina, com uma atmosfera distinta para compor aquele clima, e seus acessos não são óbvios. Isso permite que o visitante seja marcado por um sentimento de descoberta. De acordo com Murray (2007, p. 365): “De um bloco para o outro, os usuários do SPA inventam seus próprios itinerários e descobrem todas as experiências da água, numa ordem livremente escolhida⁵⁰.”

Há seis piscinas no total, com variadas temperaturas: a principal (32°C), as piscinas do fogo (42°C) e do gelo (14°C), o banho de flores (33°C), o banho de som (35°C) e a piscina externa (36°C no inverno e 30°C no verão).



- | | |
|---|---|
| 1- Entrada e saída | 14- Banho de fogo 42°C |
| 2- Depósito de limpeza | 15- Banho de gelo 14°C |
| 3- Sala de maquiagem | 16- Pedra do chuveiro |
| 4- Hall com bebedouros | 17- Pedra do bebedouro |
| 5- Vestiários | 18- Pedra ressonante |
| 6- Chuveiros | 19- Banho de flores 33°C |
| 7- Banheiros | 20- Espaço de descanso 1 |
| 8- Saunas com banhos turcos, umidade 75-100% | 21- Pedra externa do chuveiro |
| 9- Piscina interna (principal) 32°C | 22- Espaço de descanso 2 |
| 10- Piscina externa 36°C no inverno, 30-33°C no verão | 23- Massagem |
| 11- Ilha de pedra | 24- Espaço de descanso 3 |
| 12- Terraço de pedra | 25- Banheiro para portadores de deficiência |
| 13- Banho de som 35°C | 26- Entrada para portadores de deficiência |
| | 27- Empregados |

Figura 35 — Planta baixa do *Thermal Baths*.

O andar das piscinas principais e dos blocos de pedra que contêm as piscinas menores.

A exemplo dos banhos públicos romanos, os ambientes que contêm as piscinas do fogo e do gelo fazem uso de cores, acabamentos e materiais para reforçar ainda mais a experiência térmica. E apesar de usar os mesmos materiais

⁵⁰ *Les Thermes de Pierre*. Trecho extraído da Parte 1, em 12min:16seg, disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=6uGcQAC0VUw>>. Acessado em 20/12/2010.

em ambos os blocos, Zumthor conseguiu um efeito radicalmente diferente nos dois ambientes ao misturar pigmentos vermelhos e azuis ao concreto e ao adicionar luzes artificiais coloridas no interior das piscinas. As *temperaturas dos espaços* são meticulosamente harmonizadas para enriquecer a experiência final. Como descreveu o arquiteto, de modo similar à afinação de um instrumento, o *Thermal Baths* buscou em cada piscina uma *afinação térmica* dos materiais com sua respectiva atmosfera.



Figuras 36 e 37 — Piscinas do fogo e do gelo, respectivamente.

Pétalas criam um aroma particular no banho de flores e potencializam o sentido do olfato, o qual é também conhecido por nos trazer “memórias líquidas” e cujo efeito é imediato em nosso inconsciente. Além da experiência olfativa, o banho de flores oferece uma experiência tátil diferente em relação às demais piscinas, por conta das pétalas imersas na água.



Figura 38 — Banho de flores
Foto embaixo d'água.

O banho de som, por sua vez, foi projetado de modo a promover uma experiência com foco no sistema auditivo. Para entrar no bloco que contém a piscina, o banhista precisa passar por uma baixa e estreita entrada, que permite o isolamento acústico entre a piscina e o exterior e a sensação de imergir em outro mundo.

Com altas paredes de pedra, o espaço interno do banho de som ecoa os barulhos provocados pelas pessoas e os modifica. A característica, específica dessa piscina, estimula os visitantes a brincar com os sons e barulhos, incitando-os a produzir sons e a se conhecer⁵¹. A esse som do ambiente Zumthor dá o nome de *som do espaço*, e provoca uma socialização espontânea entre os visitantes, em resposta às estratégias projetuais dirigidas prioritariamente ao sistema auditivo.

Descrevendo o bloco de pedra que abriga o banho de som, Bziotas (2010, p. 8.) resume:

Seu interior cria um som inimitável e o barulho no espaço é de sua ressonância. Essa característica gentilmente força o grupo de banhistas ou indivíduos a conversar e produzir vários sons para que sejam escutados em um espaço tão único.

⁵¹ Para uma brincadeira com os sons nesse banho, ver *Les Thermes de Pierre*. O trecho entre 07min52seg e 09min20seg da Parte 2, que exhibe a brincadeira, está disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=ZxBqLQbExm4&feature=related>>. Acessado em 27/12/2010.



Figura 39 — Banho de som.
As altas paredes de pedra e a estreita entrada.

A piscina externa se estende até a parte interna e um grande vidro fixo toca a água, deixando apenas uma pequena passagem para que os visitantes possam passar do interior para o exterior (e vice-versa) por dentro da piscina. A piscina externa conta com terraços para relaxamento à temperatura dos Alpes suíços; nela há fortes bicas d'água para massagem das costas, de modo que a água e o seu toque no corpo são utilizados também dessa outra forma.



Figura 40 — Passagem por dentro da piscina.
A passagem do ambiente externo (à esquerda) para o interno (à direita).



Figura 41 — Bicas d'água da piscina externa.
As bicas durante o dia (à esquerda) e à noite (no centro); e um banhista aproveitando a força da água para massagem as costas (à direita).

Já a grande piscina principal interna é a mais simples de todas. No entanto, a atmosfera projetada — que utiliza a umidade gerada pelo vapor e os raios de luz provenientes dos rasgos no teto, já descritos anteriormente — faz desse banho “comum” uma experiência extremamente interessante. Sua temperatura média, de 32°C, propicia um ambiente ameno e controlado, apesar de aberto. Espreguiçadeiras em frente às grandes janelas com vista para os Alpes suíços também compõem o espaço central da construção.

O maior dos blocos do *Thermal Baths* é dividido em duas áreas idênticas e contém as saunas (ver número 8, Figura 35). Apesar de elas estarem situadas no nível da entrada e dos vestiários, seus acessos são discretos e somente percebidos na segunda ou na terceira visita ao local. Lá entrando, o visitante depara com uma antessala que leva a uma sequência de três saunas, cada uma sucessivamente mais quente e mais escura que a anterior. Na última e a mais quente delas, Zumthor usou um granito preto chamado Nero Absoluto (a mais negra de todas as pedras), originário da Itália (Hauser; Zumthor, 2008, p. 148).

Diante do que foi exposto até agora, podemos concluir que o arquiteto brinca com a água e com os materiais. No livro de Malnar e Vodvarka (2004, p. 262), Zumthor nos conta que ele explorou nessa obra o granito, a pedra da montanha, a luz e a escuridão, a reflexão da luz na água, a difusão da luz em um ambiente cheio de vapor, os diferentes sons da água em um ambiente de pedra e diferentes temperaturas para enaltecer o ritual do banhar-se. O arquiteto afirma, ainda, que seu projeto se baseia no silêncio, nas experiências primárias do banho, de limpar-se, de relaxar na água; no contato do corpo com a água em temperaturas diferentes e em espaços diferentes; no toque com a pedra.

O documentário *Les Thermes de Pierre*⁵², sobre o SPA, conclui:

O arquiteto criou um mundo onde os cinco sentidos são solicitados. Cada efeito funciona como parte do todo, que funde quente e frio, mistura o íntimo e o sublime. A riqueza da encenação esconde grande mistério sob sua aparente simplicidade.

⁵² *Les Thermes de Pierre*. A tradução literal seria *O SPA de pedra*. Trecho retirado da parte 2, de 11min40seg em diante. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=ZxBqLQbExm4&feature=related>>. Acessado em 27/12/2010.

4.2. Blur Building

O *Blur Building* foi um pavilhão de exposições temporário, construído para a Expo 2002 — realizada na Suíça — pelo escritório de arquitetura nova-iorquino Diller Scofidio⁵³.

A Expo 2002 foi montada em quatro cidades e três lagos, encorajando “voos de fantasia, encontros multiculturais e experiências dos sentidos; [...] pontuados por festivais e eventos”, tendo sido idealizada como uma plataforma para novas ideias e tecnologias. O objetivo da feira era lidar com questões relacionadas ao futuro, ao novo milênio e formular considerações duradouras no âmbito cultural, social e econômico.

De acordo com os arquitetos Diller e Scofidio (2002, p. 11), a Expo 2002 foi organizada para tornar-se “não só um laboratório de ideias como também um grande festival de imaginação e emoção”.

Como todas as Feiras Mundiais⁵⁴ na história, a Expo 2002 foi planejada para ser um *espetáculo*.

4.2.1. O escritório Diller Scofidio (D+S)

D+S é um estúdio interdisciplinar, liderado pelos arquitetos Elizabeth Diller e Ricardo Scofidio, que funde arquitetura com mídia, artes visuais e artes cênicas. Seu objetivo principal é reinventar a arquitetura (Dheere, 2001, p. 109).

Antes de projetar espaços arquitetônicos, Diller e Scofidio atuaram no cenário artístico de Nova Iorque. Várias de suas instalações questionavam, sob lentes contemporâneas, a hegemonia da visão. De acordo com Foster (2007), os arquitetos gostam de imbricar gêneros, assumindo que os campos de atuação da arte, arquitetura e mídia não são distintos e podem ser combinados para criar uma atmosfera envolvente. Os projetos de D+S tendem a interrogar convenções espaciais cotidianas e envolvem outros sentidos além da visão em seu

⁵³ Também conhecido como D+S. Atualmente, o escritório conta com mais um sócio, Charles Renfro e passou a ser chamado de DS+R.

⁵⁴ As Feiras Mundiais e exposições nacionais são grandes espetáculos públicos que tiveram sua primeira versão em 1851, em Londres, promovidas por entidades corporativas ou nacionais para mostrar os feitos dos trabalhos da indústria de todas as nações. Algumas importantes invenções foram apresentadas em eventos dessa natureza. Entre elas, o elevador foi primeiramente apresentado em 1853 em Dublin, a máquina de costura em 1855 em Paris, o telefone em 1876 na Filadélfia e a primeira projeção de um filme foi realizada em 1900, em Paris.

desenvolvimento e na apreciação pelo visitante, o que vai de encontro ao pensamento cartesiano da hegemonia da visão apresentado no capítulo anterior. Como explica Foster (2007, p. 249), Diller e Scofidio “usam peças multimídia, instalações [...], imagens e objetos que conjecturam sobre desejo, gênero e exibição; e intervenções eletrônicas que combinam arquitetura e mídia”.

O escritório D+S ganhou o concurso da Expo 2002 e projetou o pavilhão de exposições em Yverdon-les-Bains, na Suíça, juntamente com o time multidisciplinar *Extasia*, que consistia de paisagistas, cenógrafos, engenheiros e gerentes de logística.

O *Blur Building* virou o símbolo da Expo 2002 e foi concebido de acordo com Diller e Scofidio (2002, p. 41) sob “as regras do jogo ‘O Universo e Eu, Sensorialidade e Sexualidade’”, valendo-se de “sedução e tensão para acentuar o poder dos sentidos”.

4.2.2. O processo projetual do Blur Building

A premissa principal do projeto para o pavilhão de exposições foi a criação de um espaço constituído somente de água; uma edificação ausente, livre de arquitetura. Um rascunho em um guardanapo ilustrado no livro *Blur: the making of nothing* detalha a ideia (Figura 40): “sem escala, sem forma, sem massa, incolor, sem dimensão, sem peso, inodoro, sem centro, sem aspecto, sem profundidade, sem sentido, sem espaço, sem tempo, sem superfície, um clarão e um ruído branco” (Ibid., p. 33).

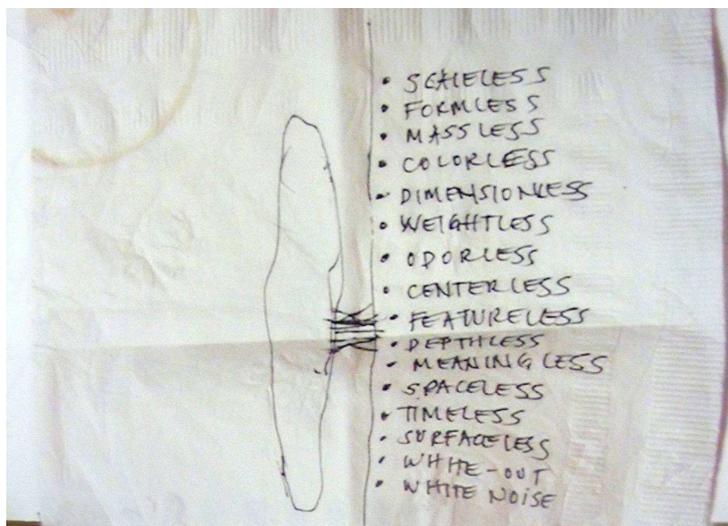


Figura 42 — Rascunho à mão em um guardanapo. Descreve as premissas projetuais do *Blur Building*.

Desde sua primeira versão, o projeto apresentado ao comitê de seleção da Expo 2002 e à imprensa consistiu numa nuvem que produzia um clarão, o qual privava os visitantes de estímulos visuais e, conseqüentemente, ampliava os demais sentidos. Como descrito por Scofidio: “A densidade do ar inalado a cada inspiração, a baixa temperatura, o som delicado e penetrante da água sendo borrifada e o cheiro da água atomizada do lago, engajam os sentidos” (Diller; Scofidio, 2002, p. 44).



Figura 43 — Primeira renderização do projeto do *Blur Building*. Apresentado ao comitê de seleção da Expo 2002.

Na palestra ministrada em 2007⁵⁵, Diller explica:

Queríamos usar a água não somente como um contexto, mas como o material de construção primário. Queríamos fazer uma arquitetura de atmosfera. Então, nenhuma parede, nenhum teto, nenhum propósito — somente uma massa de água atomizada, uma grande nuvem.

Ao suprimir a visão através do clarão, Diller e Scofidio planejavam enaltecer todos os outros sentidos. Sem nada para ser visto, mas sentido, “o Blur

⁵⁵ Liz Diller plays with architecture. Disponível em <http://www.ted.com/talks/lang/eng/liz_diller_plays_with_architecture.html>. Acessado em 25/10/2009.

Building, sem dúvida um espetáculo, põe em questão a convenção de espetáculo” (Diller; Scofidio, 2002, p. 162).

Cabe aqui uma pausa para explicar que a palavra espetáculo vem do Latim *spectare*, “ver” e espetáculos fazem parte de nossa cultura ocidental desde o Império Romano. Teatros sempre foram muito populares e construídos em todos os lugares desde essa época. Do grego *thea*, “um lugar de visão” ou “o senso da visão”, o teatro era um modo predominantemente visual de entreter a plateia, fortalecendo os primórdios da hegemonia da visão na cultura ocidental desde a Antiguidade.

Retornando ao pavilhão, Diller justifica o nome de sua obra explicando que *to blur* significa desfocar, ficar indistinto, escurecer, encobrir, esfumaçar, ficar vago, ofuscar; e que a *visão desfocada* é considerada uma deficiência. Assim, neste caso, o desfoque provocado pode ser equiparado à perda da nossa cultura visualmente obcecada, de alta definição e alta resolução. Scofidio (Ibid., p. 195) descreve o *Blur Building* como “um ambiente imersivo, no qual o mundo é posto fora de foco para que nossa dependência visual possa ser colocada em foco.” O pavilhão oferece pouco para ser visto e “provê um reequilíbrio dos sentidos”, segundo Scofidio (Ibid., p. 195). Diller explica:

Esta proposta foi uma reação à super saturação de tecnologias emergentes em recentes exposições nacionais e mundiais, que alimenta, ou tem alimentado, nosso apetite insaciável por estímulo visual com uma virtuosidade digital maior ainda. Alta definição, em nossa opinião, se tornou a nova ortodoxia. E fazemos a pergunta: podemos usar a tecnologia, alta tecnologia, para fazer um pavilhão de exposições que é definitivamente de baixa definição, que também enfrenta as convenções de espaço e pele, e repensa a nossa dependência na visão?⁵⁶

Uma das primeiras versões do projeto foi inspirada pelos panoramas construídos no início do século XIX. “Circundando o plano de pintura em volta do espectador”, explica Diller, “o panorama integrava espaço real e ilusionístico” (Diller; Scofidio, 2002, p. 94).

A página seguinte traz um texto explicativo sobre os panoramas.



⁵⁶ Liz Diller *Plays with Architecture*. Disponível em < http://www.ted.com/talks/lang/eng/liz_diller_plays_with_architecture.html>. Acessado em 25/10/2009.

Panoramas eram silenciosos espetáculos para os olhos e consistiam de prédios cilíndricos, com pinturas contínuas, que cobriam os 360° da parede na parte interna da construção e circundavam o observador (a palavra panorama vem de *pan-*, que significa *tudo, todo* e do grego antigo *-(h)órāma*, *ver, visão*). As pinturas, extremamente precisas e realistas de cidades, batalhas, conquistas e tempestades, eram conhecidas por transportar o observador no espaço e no tempo. Para a imersão da plateia, as pessoas deveriam entrar na sala principal através de um túnel escuro, vir por baixo da imagem e subir as escadas sob um telhado, bem no centro da pintura 360°, que era iluminada pela luz do sol, por cima. No momento em que entrassem no observatório circular e olhassem para a tela, as pessoas estariam circundadas pelo cenário e seriam transportadas magicamente no espaço e tempo para o momento do acontecimento retratado na pintura.



Figura 44 — Panorama dos jardins de Versailles. Metropolitan Museum of Art, Nova Iorque.

Panoramas eram uma opção de lazer e diversão muito popular no século XIX, e um dos primeiros fenômenos de mídia de massa; exemplo de como a pintura artística podia substituir a realidade, criando simulacros, escapes da realidade. Refletiam a busca por alegria e o desejo de imergir em um ambiente diferente. Tiveram grande influência em todas as áreas durante o século XIX, em especial na arquitetura.

Foram destronados somente pelo princípio do cinema, com os *cinemas*, apresentados na Feira Mundial de 1900. Os cinemas nada mais eram do que os panoramas com imagens em movimento.⁵⁷

⁵⁷ Todas as informações sobre panoramas e Feiras Mundiais vêm das aulas do Professor Dietrich Neumann, Ph.D., sobre Arquitetura do Século XIX. Universidade de Brown, janeiro a abril de 2010.

Voltando ao projeto do pavilhão para a Expo 2002, o conceito básico dos arquitetos para sua construção foi construí-lo como um panorama tecnológico do século XXI.

Como nos antigos panoramas, o pavilhão do *Blur Building* teria um vazio escuro e cilíndrico no centro, com uma tela de projeção circular, em 360°, aberta embaixo para a água, com uma plataforma suspensa para 250 espectadores no centro. Imagens seriam projetadas tanto na superfície da água como na tela circular, com nove projetores organizados radialmente em relação a ela, envolvendo os observadores com uma imagem panorâmica da cidade.

Webcams gravariam em tempo real imagens de prédios do local, dando e tirando *zoom* através de janelas de apartamentos ou escritórios (Diller; Scofidio, 2002, p. 94). Em tais espaços, atores encenariam a vida cotidiana ao vivo, questionando nossa obsessão em relação à visão.



Figura 45 — Comparação entre panoramas. Panorama de Bakers em Leicester Square, British Museum, Londres (à esquerda) e o projeto do *Blur Building* (à direita).

A primeira versão do projeto também contaria com um restaurante de *sushi* imerso no lago. A ideia desse restaurante no fundo do lago (servindo peixes crus), com um aquário ao redor, era outra tentativa de questionar convenções. O aquário, construído para incitar nos visitantes um interesse pelo ecossistema local, consistiria de duas paredes transparentes concêntricas, onde, entre elas, flora e fauna aquática seriam concentradas e monitoradas. Espécies presentes no lago seriam capturadas nesse aquário, que envolveria o restaurante de *sushi* com humor

e redundância (um restaurante de peixe cru *dentro* de um lago e de um aquário): outras duas características fortes dos projetos de Diller Scofidio.



Figura 46 — Restaurante aquático do *Blur Building*.

Devido a cortes no orçamento e problemas burocráticos com a administração da Expo, a ideia de realizar o panorama e o restaurante aquático precisou ser abandonada.

Pelas mesmas razões, o escritório D+S repensou o projeto radicalmente, criando o conceito de uma floresta composta por placas de *LEDs* fixadas verticalmente nas colunas estruturais do prédio, que exibiriam textos, palavras ou frases. A princípio, elas fariam parte de uma instalação artística.

No entanto, à medida que o projeto evoluiu e que um patrocinador para o projeto de mídia foi encontrado, o D+S começou a imaginar como essas placas de *LEDs* iriam interagir com cada visitante: este foi o primeiro movimento projetual no sentido de fazer com que a construção se relacionasse de alguma forma com o visitante.



Figura 47 — Floresta de LEDs.

O D+S pensou em um espetáculo não dirigido ao sentido da visão. Mas como seria um espetáculo não visual ou cego (Diller; Scofidio, 2002, p. 192)? Com tal propósito, o D+S e um time de profissionais de mídia começaram a desenvolver uma capa de chuva que teria um *chip* instalado contendo o perfil de cada convidado.

Esse perfil seria traçado a partir de dados fornecidos pelo visitante enquanto esperasse na fila para entrar no *Blur Building*, quando responderia a vinte perguntas de múltipla escolha sobre seus interesses pessoais. As respostas, após analisadas, resultariam em um perfil a ser transferido para o *chip* dentro da capa. E, ao entrar no ambiente, o visitante vestiria a capa — apelidada de *braincoat*⁵⁸ — contendo seus dados pessoais num *chip*, o qual se conectaria a um computador, que, por sua vez, deduziria o humor e as preferências de cada um.

A princípio, um dispositivo de rastreamento localizaria a pessoa dentro do pavilhão e seu humor e interesses seriam refletidos em cada placa de *LED*, como se um segredo revelado a todos. O visitante se conectaria ao pavilhão ao entrar e se desconectaria ao sair. Dessa forma, a construção seria onisciente, relacionando-se com o visitante (Ibid., p. 172-173).

⁵⁸ Em inglês, *braincoat* é a junção das palavras *brain* (cérebro) e *coat* (casaco), fazendo uma alusão à palavra *raincoat*, capa de chuva.

E, uma vez que a construção podia localizar cada visitante, conhecer seu humor e preferências, por que não sugerir que pessoas com perfis semelhantes se encontrassem?



Figura 48 — Entrada do *Blur Building*. Ainda na costa, local onde os visitantes receberiam sua capa de chuva.

Check one:

- Sinner or Saint
- Beauty or Beast
- Puccini or Prince
- Most or Least
- Saunter or Mince
- Fight or Faint
- One love or Two
- Old World or New
- Back Door, Front Door, Do Not Enter
- Left or Right or Center
- Seperate, Overlap
- Satin or Burlap

Figura 49 — Perguntas múltipla escolha. Respondidas pelos visitantes para traçar seus perfis.



Figura 50 — Capa de chuva conhecida como *braincoat*.

Com isso em mente, a equipe abandonou a ideia das placas de LED e projetou a capa com um *bipe* que poderia ajudar os visitantes a se mover na neblina, num espaço não orientado pela visão, e a conhecer outros visitantes. Assim, quando eles se locomovessem no espaço, movidos pelo som, o projeto contaria com o sistema auditivo das pessoas no auxílio ao sistema básico de orientação. Se os perfis de duas pessoas combinassem, suas capas de chuva começariam a bipar mais rápido à medida que elas se aproximassem, permitindo que se encontrassem a partir desse som. Para isso, foi desenvolvido um mecanismo especial de *rubor*, para que a capa ficasse avermelhada ao refletir os perfis correspondentes.

A capa de chuva também seria um nivelador social, já que todos estariam vestidos do mesmo jeito e, sem a visão aguçada, haveria uma intimidade anônima entre as pessoas que se encontrassem. Isso amplificaria as experiências físicas do *Blur Building*.

Projetando então para os demais sentidos além da visão e encarando o *braincoat* como uma extensão da nossa pele, Diller (1994, p. 12) argumenta:

A pele não é, paradoxalmente, o que há de mais profundo em nós? Uma borda definindo interno e externo, uma fronteira protetora, o envelope da carne, a armadura do corpo — a pele separa e isola. Uma interface de dores e prazeres [...] — a pele é tanto arma quanto armadura. Ruborizar-se, empalidecer, suar — como os olhos e a boca, a pele é também um meio, uma forma de comunicação.

Então, finalmente, mídia e arquitetura juntavam-se, como num típico projeto de D+S. No entanto, o patrocinador do *braincoat* se retirou do projeto; com isso, uma capa de chuva convencional foi adotada em vez do *braincoat*, que não foi executado. Ainda assim, entrar numa nuvem já era, em si, uma experiência que ofuscaria a visão, enfatizando os demais sentidos e questionando nossa dependência visual.

A última versão do projeto — a que finalmente foi executada — contou com um deque situado no último andar, que flutuava sobre a nuvem, chamado de Deque dos Anjos, e com um bar que vendia águas de vários lugares do mundo. Estar no Deque dos Anjos era como pisar numa nuvem no meio do lago e poder olhar a cidade de cima. Novamente, a redundância (um bar onde se podia saborear água, satisfazendo o paladar, num lugar onde havia somente água para se ver, respirar, ouvir e tocar) e a metáfora (de ser um anjo numa nuvem sobre o lago, olhando a cidade) criaram o humor típico presente nos projetos de D+S. Como Guido Incerti, Daria Ricci e Deane Simpson (2007, p. 41) resumem:

D+S têm explorado continuamente em suas carreiras a informação desfocada, usando mídia para criar uma visão subvertida do espaço arquitetônico e das mensagens geradas por ele e contidas nele. Essa é uma forma híbrida de espaço nascida da interferência artística e tecnológica. É um tipo de espaço constantemente mutante, que incorpora novas tecnologias midiáticas, desafiando o DNA arquitetônico típico, escaneando os processos sociais que o geraram.

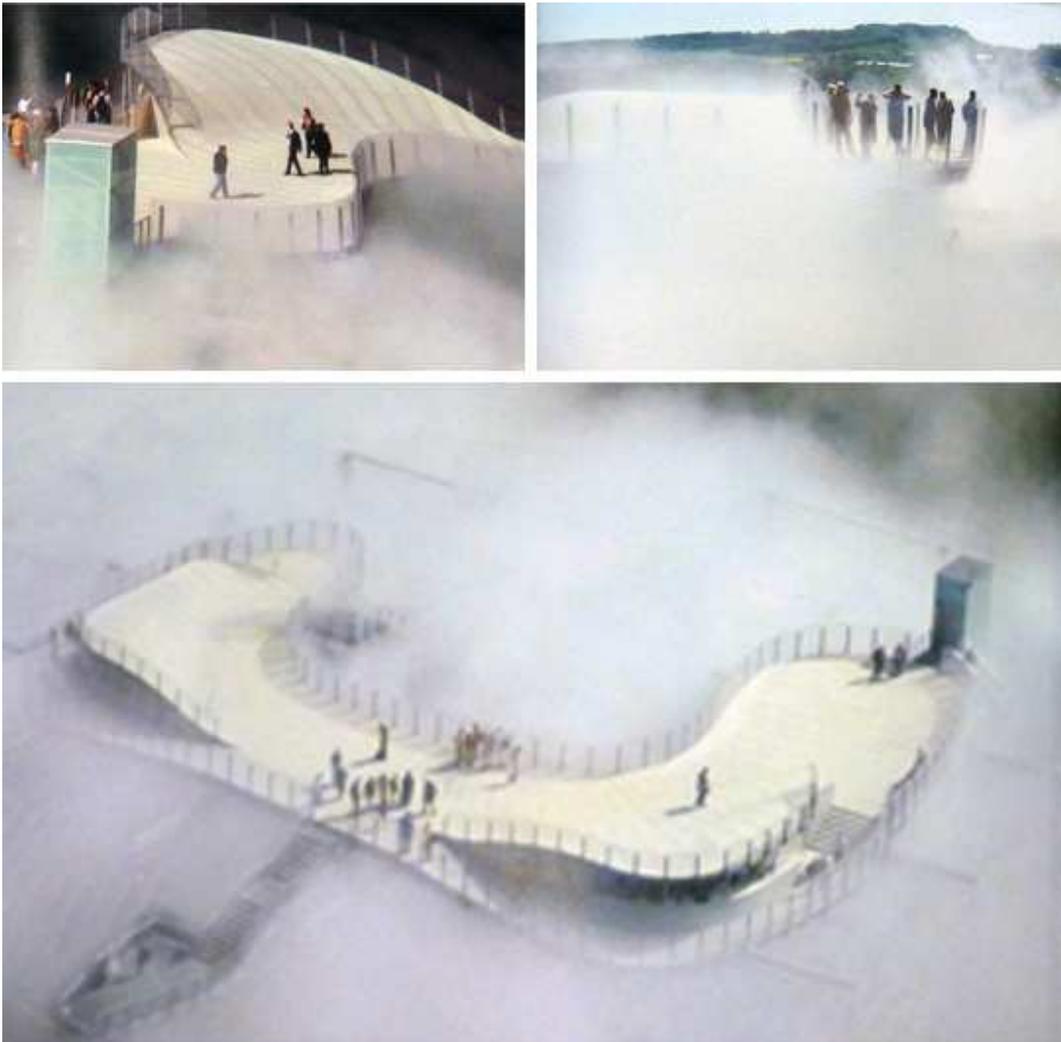


Figura 51 — O Deque dos Anjos sobre a nuvem.

Tal como idealizado inicialmente, nada havia para ser visto no *Blur Building*: sua arquitetura era quase transparente em razão da estrutura muito leve e o pavilhão parecia devotado ao anonimato. Contudo, deve-se paradoxalmente concordar com Reinhold Martin (2007, p. 9): “não há nada *senão* arquitetura no trabalho de D+S; arquitetura que se recusa a se manter firme”.

O pavilhão foi implodido logo após o final da Expo 2002, gerando pela última vez uma nuvem – só que desta vez cinza – de fumaça sobre o lago.



Figura 52 — Vistas do *Blur Building*.

O *Blur Building* apresenta-se como exemplo de uma arquitetura de atmosferas projetada para todos os sentidos. Ofusca a visão do visitante e combina estratégias que aguçam os demais sentidos que não a visão; entre essas estratégias, a desorientação espacial, o uso de bruma, neblina, som, temperatura, umidade, vento, controle do clima e mecanismos de interação social. O tato, a temperatura, o olfato, o paladar, os sons, a umidade e o sistema básico de orientação foram contemplados projetualmente nesse pavilhão, de forma a criar uma atmosfera que convida o visitante a escapar da rotina e a viver uma experiência única e — por que não? — significativa.

Assim, sem nada a ser *visto*, mas oferecendo um universo a ser *sentido*, o *Blur Building* não é apenas um *espetáculo*, mas uma *experiência* que engaja todos os sentidos.

4.3. O Museu dos Judeus de Berlim

A área na qual hoje se situa o Museu dos Judeus de Berlim foi quase totalmente destruída durante a Segunda Guerra Mundial, e nela somente alguns poucos edifícios históricos resistiram.

Uma dessas construções foi o *Collegienhaus*, projeto do arquiteto Philipp Gerlach, de 1735. Concebido para abrigar os poderes judiciários e escritórios administrativos do governo, o *Collegienhaus* anos depois se tornou a corte alemã, o *Kammergericht*. Bastante destruído durante a guerra, o prédio foi reconstruído em 1960 para abrigar o Museu de Berlim e, segundo Schneider (1999, p. 17-18), tornou-se um dos símbolos da resistência alemã.



Figura 53 — O Museu de Berlim e seu anexo. O edifício do arquiteto Philipp Gerlach, de 1735, que hoje abriga o Museu de Berlim⁵⁹. À direita, o Museu dos Judeus de Berlim.

Poucos meses após a queda do muro de Berlim, em 1989, foi promovido um concurso internacional para eleger o projeto do novo museu para homenagear os judeus da cidade. O Museu dos Judeus de Berlim foi concebido como um anexo ao antigo Museu de Berlim, tendo o júri escolhido o projeto do arquiteto Daniel Libeskind entre os 165 submetidos.

Libeskind nasceu na Polônia, naturalizou-se americano, e é judeu. Ainda criança, perdeu quase toda a família durante a guerra, tendo apenas seu pai sobrevivido ao holocausto. O arquiteto tinha 52 anos quando ganhou o concurso e o museu foi seu primeiro trabalho aprovado para construção.

O Museu dos Judeus de Berlim é uma edificação realmente impactante, como pude constatar pessoalmente.

Em agosto de 2010, durante o desenvolvimento desta pesquisa, tive a oportunidade de visitar o Museu de Berlim e seu anexo: eu queria *sentir na pele* o que havia lido sobre o *impacto* que o edifício exerce nas pessoas. Mas embora estivesse preparada para deparar com uma arquitetura impactante, não imaginei que eu fosse me emocionar ou cair nos truques projetuais de Libeskind. Pensei

⁵⁹ A construção é linear, reta; sendo o efeito arredondado da foto proveniente da montagem de três imagens.

que, por já conhecer o projeto e não ter nenhuma ligação com o universo judeu ou com o alemão, eu não seria tocada por sua arquitetura. O que mais me impressiona até hoje, meses depois, é que acreditei — ainda que por instantes — que pudesse permanecer imune àquela construção; porém o prédio me conectou ao mundo judeu, como se eu tivesse feito parte daquele capítulo da história da humanidade.

Libeskind faz uso de forte simbologia no projeto. Mas ainda que não conheçam os símbolos judaicos ou o processo projetual do edifício, os visitantes são — no mínimo — impactados sensorialmente.

Fui profundamente envolvida e tocada por aquele lugar em cada corredor, em cada vão, em cada quina, em cada parede, em cada eco; no silêncio cortante. Não por ser um marco de dor na história de milhões de pessoas, mas por suas características projetuais, o Museu dos Judeus de Berlim é exemplar no que diz respeito à arquitetura sensorial.

Tive também a oportunidade de conhecer a biblioteca e acessar os livros dos visitantes: durante a hora em que lá estive, pude ler e fotografar os livros com os relatos deles sobre a arquitetura do museu e o impacto físico e emocional que receberam. Além de comprovar ser possível projetar com foco na emoção, esses relatos também comprovam que a arquitetura tem a força de envolver emocionalmente as pessoas.

E ainda que suscite em seus visitantes vivenciar sentimentos negativos como dor, solidão e sofrimento, o Museu dos Judeus de Berlim é um excelente modelo de como projetar para *envolver e emocionar*.

No presente relato, entremearé a descrição do edifício com minhas impressões pessoais e com as dos visitantes do museu registradas nos dois livros a que tive acesso no dia da minha visita e que fotografei à exaustão.

É importante esclarecer que os depoimentos ali registrados foram escritos de janeiro de 1999 a janeiro de 2001, à época da inauguração e no período em que o museu esteve aberto, porém quando lá não havia qualquer exposição. Naquele momento, só havia visitas conduzidas pelos guias e vídeos sobre o projeto de Libeskind, de modo que os visitantes entravam em contato apenas com a arquitetura do museu.

Outro fato importante a ser ressaltado é a espontaneidade dos depoimentos, escritos por pessoas de vários países que lá estiveram e que fizeram questão de registrar as emoções suscitadas pela arquitetura do prédio.

Durante a hora em que estive de posse dos livros, fiz 206 fotos de suas páginas, cada uma com diversos depoimentos. Ao final, reuni mais de dois mil relatos, ali registrados em várias línguas.

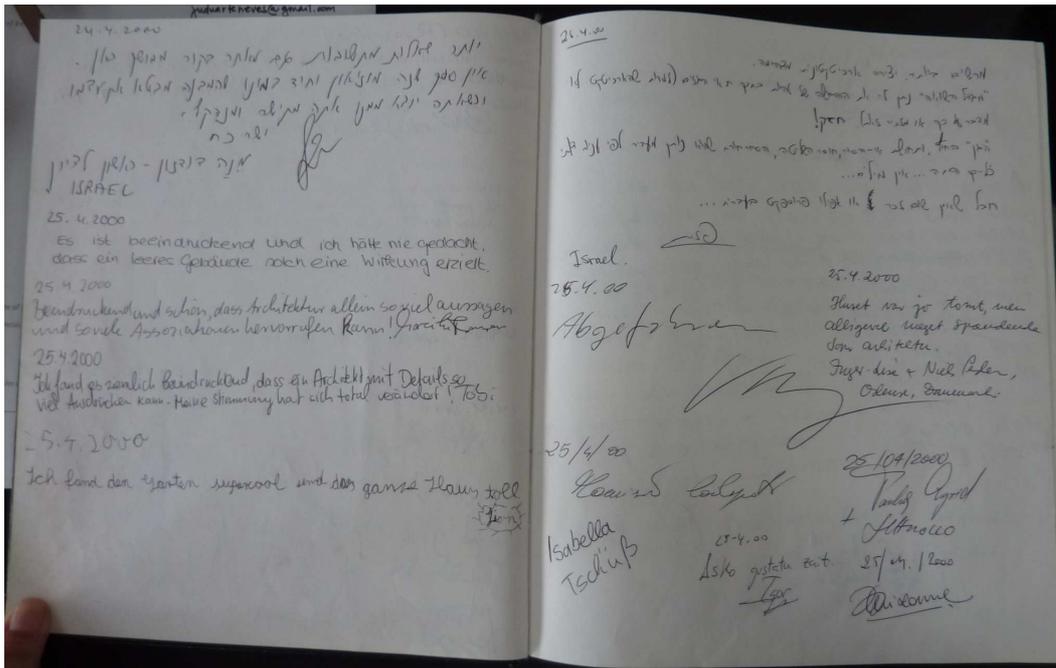


Figura 54 — O livro dos visitantes. Uma das mais de duzentas fotos que bati do livro dos visitantes, em alta resolução.

Dada a impossibilidade de traduzir todos os relatos, comecei eliminando aqueles em línguas que não utilizam o alfabeto tradicional, tais como mandarim, japonês e hebraico, equivalentes a um total de aproximadamente 5 a 10% de todos os relatos. Os restantes estavam escritos em inglês, alemão, espanhol, italiano, francês e português.

O próximo passo foi traduzir os textos que contivessem no mínimo uma das seguintes palavras: *experiência*, *atmosfera*, *emoção* (incluindo estados emotivos, como *feliz*, *triste*, *nervoso*, etc.), *sentimentos* (incluindo *compaixão*, *solidariedade*, etc.), *sentidos* (incluindo *visão*, *tato*, *olfato*, *cheiro*, *toque*, *som*, *barulho*, *frio*, *temperatura*, etc.) e *projeto arquitetônico* (incluindo termos como *vazio*, *rasgos*, *torre*, *paredes*, *janelas*, etc.). Com tal seleção, pretendia identificar *se* e *como* a arquitetura do Museu dos Judeus de Berlim emociona seus visitantes.

As traduções livres (para o português) dos relatos dos visitantes foram identificadas numericamente e os detalhes das fotos correspondentes do livro foram anexados ao final do trabalho (Anexo 1). As palavras ininteligíveis foram identificadas desta forma: *[Incompreensível]*.

4.3.1. A visita

Quando se dobra a esquina da *Lindenstraße* com a *Franz-Klühs-Straße* e se avista o Museu de Berlim e seu anexo, percebe-se de imediato que se está à frente de uma construção contemporânea. A fachada frontal do anexo exhibe uma mistura instigante de materiais, o que a destaca completamente de seus vizinhos.



Figura 55 — Contraste.
O contraste entre o Museu de Berlim (à direita) e seu anexo.

Na fachada do Museu dos Judeus de Berlim Libeskind utilizou o zinco tradicional (e não o estabilizado), que sofrerá a ação do tempo, passando por mutações em sua cor devido à exposição às intempéries. O zinco oxidará, se tornará mais azulado, mais acinzentado, mudará sua porosidade, seu brilho, de acordo com o passar dos anos e com fatores climáticos tais como a orientação solar. Isso significa que o edifício estará em constante transformação. De acordo com o arquiteto (Libeskind, 1999, p. 41), “materiais por si só não são nada.

Apenas quando eles são colocados num certo contexto é que começam a ter uma dimensão humana.”

Vale, neste ponto, resgatar a breve explanação do arquiteto Juhani Pallasmaa sobre materiais e suas funções emocionais, em seu livro *Eyes of the skin* (2005, p. 31), onde ele afirma que os simulacros e os falsos materiais produzidos em larga escala industrial⁶⁰ raramente se deixam desgastar e, portanto, não incorporam a dimensão do tempo. Por essa razão, não transparecem sua história e a daquele lugar, de modo que não podemos perceber a passagem dos anos por meio deles.

De acordo com Schneider (1999, p. 36), o formato em ziguezague do Museu dos Judeus de Berlim foi consequência das linhas traçadas pelo arquiteto, que conectam no mapa da cidade os endereços de renomadas figuras ao longo da história cultural alemã judaica: Heinrich von Kleist, Heinrich Heine, Mies van der Rohe, Rahel Varnhagen, Walter Benjamin e Arnold Schönberg. Assim, o desenho resultante se tornou um marco na cidade, tal como um raio que caísse sobre Berlim.

O anexo à construção barroca do século XVIII não possui qualquer conexão aparente com o exterior: embora se aproxime do Museu de Berlim, o novo edifício não o toca (Ibid., p. 34).



Figura 56 — Vista aérea.
O Museu de Berlim e o anexo Museu dos Judeus de Berlim.

⁶⁰ Pallasmaa refere-se a materiais tais como pisos emborrachados que imitam madeira, por exemplo.

Além disso, o acesso ao anexo é feito por dentro do edifício histórico: uma escada leva o visitante a um corredor no subsolo, que por sua vez o leva à nova construção. Dessa maneira, a entrada (e todo o primeiro andar) do Museu dos Judeus se dá por baixo da terra.

Ao percorrer o edifício barroco do Museu de Berlim, com seu interior simétrico, *previsível*, com umas poucas paredes em tijolo aparente e outras com pintura branca, a entrada da escada que desce para o anexo logo chama atenção. Tortuosa, inclinada, pouco iluminada, com paredes de cimento e piso metálico, aquela escada é, obviamente, uma intervenção contemporânea no edifício histórico. O meu frio na barriga começou ali.



Figura 57 — A conexão entre os dois museus. Escada que leva ao corredor no subsolo, que conecta o antigo museu ao novo anexo.

4.3.1.1. O subsolo

É no subsolo que o visitante tem os primeiros contatos com o Museu dos Judeus de Berlim. Dividido em três principais corredores, o intuito desse andar subterrâneo é desorientar quem o percorre.

Os corredores — também conhecidos como *eixos* — se cruzam, formando um desenho labiríntico que atordoa os visitantes. São eles: o Eixo da Continuidade (o qual começa na escada que leva ao antigo Museu dos Judeus e

termina na outra escada, que leva aos demais andares do edifício de Libeskind), o Eixo do Exílio (que leva ao Jardim do Exílio e Emigração) e o Eixo do Holocausto (que leva à Torre do Holocausto).

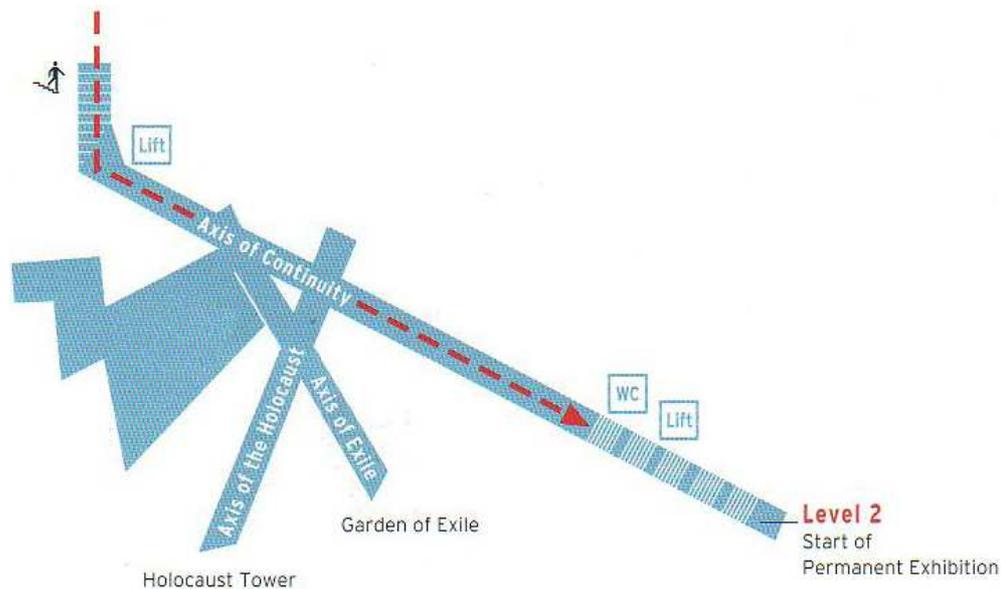


Figura 58 — Planta baixa esquemática.
Os três corredores do subsolo do Museu dos Judeus de Berlim.

Esse cruzamento dos corredores torna confuso saber para onde se deve ir no espaço do subsolo. Com isso, Libeskind reforça a impressão de que o visitante está perdido, sem saída; de que é difícil se orientar diante da história dos judeus de Berlim.

Na realidade, a (des)orientação é um fator crucial em todo o projeto e nosso sistema básico de orientação é solicitado a todo momento. Segundo Schneider (1999, p. 57), “[...] nossa percepção do espaço e estrutura e do nosso próprio ponto de vista deixa de ser uma questão de trajeto — se torna uma nova experiência”.

A planta baixa do subsolo é propositalmente diferente da configuração dos demais andares. Mesmo com o desenho da planta simplificado do subsolo em mãos, o visitante frequentemente se perde nos corredores desse andar, tendo sempre que pedir informações para se localizar.

Os relatos a seguir confirmam que o confuso espaço provoca tal desorientação:

Relato 01

Julho de 2000

A arquitetura teve o efeito de me deixar desorientada, ela se expressa melhor do que fotos e documentos.

*Sylvia Selmster
Feiwald, Munique.*

Relato 02

11/09/2000.

Confusa, desorientada, desprovida de luz do sol, etc. — mas sortuda, pois podemos sair por vontade própria.

*Marilyn Gelding.
Londres.*

Relato 03

*Desorientação que toca a alma.
Amor + paz.*

Pat.

Relato 04

Espaços labirínticos, luzes, sombras, sentimentos fortes.

*Beatrice Tasca.
Brescia — Itália.*

De acordo com Libeskind (1999, p. 29), o subsolo representa a complexa cidade de Berlim, que leva tanto ao exílio (através do Eixo do Exílio) quanto ao holocausto (através do Eixo do Holocausto). Após a guerra, sobre a cidade destruída (representada pelo subsolo), cresce uma cidade completamente nova, representada simbolicamente pelos demais andares do edifício, cujo formato é o de um raio. É o Eixo da Continuidade que leva o visitante aos outros andares do museu.

4.3.1.2. O Eixo da Continuidade

O Eixo da Continuidade é o mais longo e o principal corredor do subsolo. Começa na pequena escada que sai do edifício barroco (o Museu de Berlim) e termina em uma longa escada, que leva aos demais andares do Museu dos Judeus de Berlim. Esta, localizada no final do Eixo da Continuidade, é cortada por vigas baixas e inclinadas e por um longo rasgo na lateral com vista para fora do prédio, como uma janela. O último degrau dá de frente para uma parede branca.

A estratégia de Libeskind — de finalizar a escada com uma parede e cortá-la com vigas baixas e inclinadas — provoca estranhamento e desorientação nos

visitantes, como se reproduzindo a história dos judeus de Berlim, que foi abruptamente interrompida.

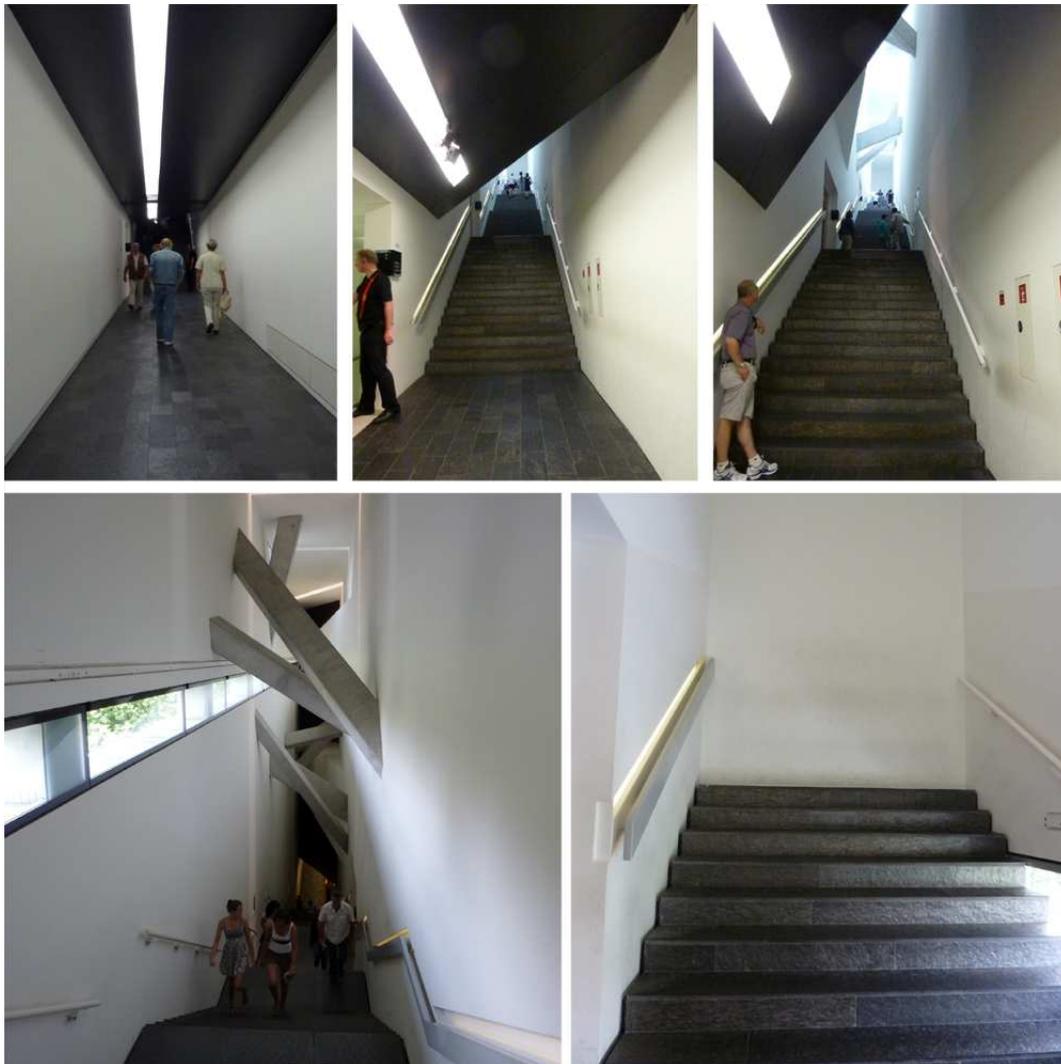


Figura 59 — Fotomontagem: o Eixo da Continuidade.

Apesar de o Eixo da Continuidade ser um corredor em linha reta que liga duas escadas (a que leva ao Museu de Berlim e a que leva aos outros andares do Museu dos Judeus de Berlim), o visitante se sente impelido a desviar dele, pois os outros dois eixos cortam este em dois pontos, formando uma planta um tanto labiríntica (ver Figura 58). É nessa hora que — ao invés de prosseguir no Eixo da Continuidade — o visitante se perde nos Eixos do Exílio e do Holocausto; e foi exatamente o que aconteceu comigo. Segundo Schneider (1999, p. 57-58), “a reta da história judaica é costurada à história alemã, mas somente em alguns trechos, com muitas interrupções e pausas, fragmentada.”

4.3.1.3. O Eixo do Exílio e o Jardim do Exílio e Emigração

O Eixo do Exílio leva ao Jardim do Exílio e Emigração. Essa é a única saída do subterrâneo para o exterior e, de acordo com Schneider (1999, p. 50), evoca a ideia de que o exílio era a única saída para a liberdade.

No Jardim, Libeskind projetou um piso irregular e inclinado. Schneider (Ibid., p. 50) explica que as 49 colunas projetadas por Libeskind, perpendiculares ao piso (e também inclinadas em relação à linha do horizonte), são separadas a igual distância umas das outras e “induzem uma vertigem e fazem com que os edifícios que circundam pareçam cambaleantes.”

Naquele lugar nosso sistema básico de orientação é abalado, pois *sentimos* que estamos inclinados devido ao desnível do piso, mas quando caminhamos entre as colunas não *vemos* essa inclinação com nosso sistema visual, pois a linha do horizonte — que seria nossa referência — não pode ser vista dali (ver a terceira foto da Figura 60). Perdemos, assim, a noção da linha do horizonte.

Ademais, o piso irregular também nos força a olhar para baixo para que não percamos o equilíbrio — o que também abala nosso sistema básico de orientação.

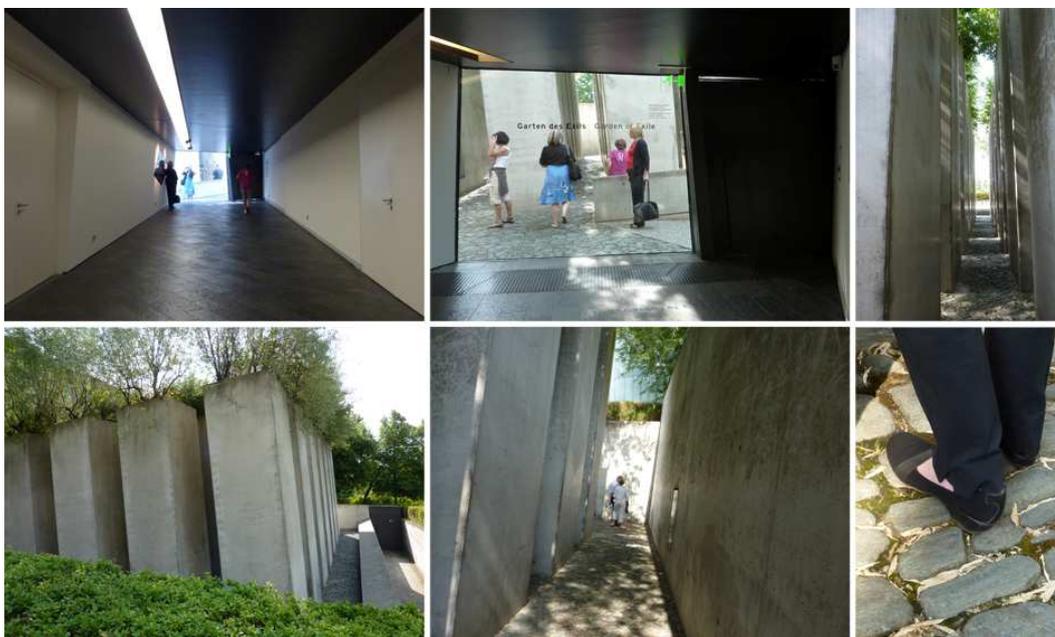


Figura 60 — Do Eixo do Exílio ao Jardim do Exílio e Emigração. Fotomontagem: o percurso do final do Eixo do Exílio ao Jardim do Exílio e Emigração, além das colunas tortas e do piso irregular do jardim.

O Jardim do Exílio e Emigração é o único local em todo o edifício onde há ângulos retos nas paredes; elas estão em 90° tanto quando as olhamos de

cima quanto de frente. Trata-se de um jardim de cabeça para baixo, com a terra no alto, dentro de colunas de concreto, raízes acima de nossas cabeças, vegetação entrelaçada lá em cima e o solo firme abaixo de nossos pés.

De acordo com o arquiteto, o jardim foi projetado para os visitantes se sentirem como em uma cova, tal como eu me senti⁶¹. Libeskind (1999, p. 41) nos revela que:

O jardim representa uma tentativa de desorientar completamente o visitante. Representa um naufrágio da história. Quem entra acha uma experiência desconcertante. Sim, é instável, e a gente se sente um pouco enjoado ao caminhar através dele. Mas é correto, porque é exatamente o que se sente quando deparamos com uma ordem perfeita, ao deixarmos para trás a história de Berlim.

Os relatos dos visitantes confirmam essas informações:

Relato 05

...desconfortável, ameaçador, opressivo. Passa uma impressão de ser imponente. De qualquer forma, eu me senti muito mal ao final quando estava no jardim.

Relato 06

25/9/2000

[...] Fiquei desorientada em muitas seções do edifício, especialmente no jardim do exílio. Certamente ilustra a dor e o vazio através do espaço e forma.

Justine Jacobi

Melborne, Austrália ([A família do] lado do meu pai é de Berlim).

Cabe aqui lembrar brevemente a ideia de que as experiências proporcionadas ao visitante por meio da arquitetura são muito pessoais. A forma com que cada indivíduo passa por uma determinada situação é influenciada por suas vivências anteriores, seus conceitos prévios (determinados culturalmente) e seu estado de espírito naquele dia. Assim, apesar de a maioria dos relatos sobre o Jardim do Exílio e Emigração descrever desorientação, mal-estar e outros sentimentos negativos, o texto a seguir demonstra que alguém o interpretou de modo diverso daquele imaginado pelo arquiteto:

⁶¹ Disponibilizei um vídeo que gravei caminhando no Jardim do Exílio e Emigração em <<http://www.youtube.com/watch?v=-XWy2G1DVNc>>. Acessado em 04/02/2011.

Relato 07

05/09/2000

Nunca pensei que a arquitetura pudesse mostrar o sentimento da história dos meus avós. Eu senti sua sensação ao chegarem ao porto de Buenos Aires escapando de Hitler, sem nenhum conhecimento da língua ou cultura do país que os recebia. Para mim é ótimo poder voltar à Alemanha e ver que a história deles não foi esquecida e que posso seguir minhas raízes até aqui. Também o sentimento de pertencimento às plantas vivas no topo do jardim de pedras, como se eu fosse as raízes que eles plantaram no exterior. Parabéns por este lugar tão especial para pensar em quem somos. Não imaginei que um edifício pudesse fazer isso...

Muito obrigada.

*Florencia Fernandes Frank
Buenos Aires — Argentina*

4.3.1.4. O Eixo e a Torre do Holocausto

O terceiro e último corredor do subsolo do Museu dos Judeus de Berlim é o chamado Eixo do Holocausto, que começa numa parede preta cega e termina numa porta. Essa porta é a entrada para a Torre do Holocausto, que é desconectada do museu, ficando isolada na fachada sul do prédio.

Tanto o Eixo do Holocausto quanto o Eixo do Exílio têm o piso ligeiramente inclinado, enquanto a altura do teto continua a mesma, perfeitamente horizontal. Ao manter o teto na horizontal e inclinar *sutilmente* o piso, Libeskind mais uma vez desarticula nosso sistema básico de orientação, já que temos a sensação de que o teto aproxima-se gradativamente de nossas cabeças, espremendo-nos.



Figura 61 — Fotomontagem: a variação de pé direito no Eixo do Holocausto.

A sensação de confinamento e aperto causados por essa estratégia projetual pode ser comprovada no relato a seguir:

Relato 08

Julho de 2000

*Prezado Sr. Libeskind,
Sua arquitetura é impressionante — ela tem efeitos físicos e psicológicos. Eu nunca imaginei que uma construção pudesse transmitir as sensações de algo apertado e de algo estreito tão bem.*

[Incompreensível]

Aliado ao recurso do piso em rampa, as paredes de ambos os Eixos são também levemente inclinadas na direção dos visitantes e os corredores se cruzam formando interseções em ângulos agudos e arestas vivas.



Figuras 62 e 63 — Cruzamento do Eixo do Exílio e o Eixo da Continuidade. O Eixo do Exílio leva ao Jardim do Exílio, no final do corredor à direita nas imagens e o Eixo da Continuidade leva às escadas, no final do corredor da esquerda. Interseção formando ângulos agudos e arestas vivas.

Por desconcertar nosso sistema básico de orientação e agredir nosso sistema visual, tais arestas e ângulos tornam o ambiente aflitivo e ameaçador. Esses sentimentos são descritos nos relatos a seguir.

Relato 09

24/08/2000.

Parece que as paredes estão se fechando.

NUNCA MAIS.

*Dr. Ann Smith
Irlanda do Norte*

Relato 10

01/09/2000

Arestas afiadas mas também embotadas. Fez com que eu me sentisse pequena e vulnerável, até os sons aqui dentro são duros. Mas existe uma tranqüilidade definida, talvez uma paz melancólica. Um edifício muito poderoso.

*Rosalie Kohler
Londres, Inglaterra.*

Relato 11

15/09/2000

Eu estou muito impressionado com esse Museu Judaico. Entretanto, as formas pontudas e a escuridão são muito opressivas.

*Sophia Jleosing
Schleswig-Holstein. Langwedel
[Incompreensível]*

Ao final do Eixo do Holocausto, encontramos a porta que nos leva à Torre do Holocausto. Em minha opinião, adentrá-la significa imergir em outro mundo.

Ao entrarmos na Torre, ouvimos a pesada porta sendo fechada às nossas costas. Lá dentro, nada há senão um faixo de luz entrando por um rasgo no teto, a mais de trinta metros de altura. As paredes são em concreto aparente, escuras, cinzas e frias, como se o local fosse um *bunker* de guerra. Não há aquecimento ou ar condicionado; na torre, a temperatura é a mesma da rua, sem o conforto térmico do interior do museu. Aliás, quando a temperatura externa está mais baixa do que a interna, o ambiente da torre provoca — fisicamente — um arrepio em quem entra ali.

Dentro da Torre do Holocausto, ouvem-se as vozes dos outros visitantes e os barulhos da cidade, que ecoam nas paredes, cortando o silêncio. Uma escada, alta demais para ser atingida, lembra não haver qualquer saída ao alcance no holocausto. Segundo Libeskind (1999, p. 30), o espaço austero e nada convidativo do interior da torre lembra o visitante da *ausência* deixada por quem foi sacrificado no holocausto.



Figura 64 — Fotomontagem: a Torre do Holocausto. No círculo vermelho (primeira foto), a escada humana. Nas imagens seguintes, o faixo de luz entrando pelo rasgo no teto e a parte interna da torre.

A Torre do Holocausto provoca alguns de nossos sistemas sensoriais. O silêncio interrompido pelo eco dos passos de alguém, as vozes dos outros visitantes e da cidade e o som da porta se fechando às costas do visitante aguçam nosso sistema auditivo.

Também o sistema visual está envolvido nessa experiência, pois é ele que nos permite perceber o rasgo para a entrada de luz do sol no teto, o frio tom de cinza do concreto aparente e a escada na parede, a qual não podemos alcançar. Mas vale ressaltar que nosso sistema visual é envolvido em todos os ambientes do Museu dos Judeus de Berlim.

Diferentemente do restante do museu, o espaço sem iluminação (artificial) da torre faz com que nossos olhos estranhem a escuridão, e sentimos os músculos de nosso globo ocular se contraindo para se habituar à pouca luz. Trata-se de um movimento muscular cinestético, involuntário, cujo sistema responsável por sua percepção é o háptico.⁶²

O sistema háptico talvez seja o maior alvo da atmosfera projetada por Libeskind, já que esta também foi planejada com foco na sensação térmica do visitante. Pelo fato de o ambiente não possuir aquecimento no inverno ou ar condicionado no verão, a temperatura da Torre do Holocausto é, na maior parte do ano, contrastante com a constância térmica do restante do Museu dos Judeus. No inverno, o frio na Torre potencializa a austeridade do ambiente. No verão, se comparado aos demais ambientes do museu, o calor sufocante e a baixa umidade do ar da cidade fazem com que o visitante se sinta numa estufa.

Cabe aqui resgatar o pensamento de Hechong de que nos acostumamos rapidamente às temperaturas que estão dentro da nossa zona de conforto térmico (22 a 27°C). Dessa forma, com o corpo habituado à temperatura interna do Museu dos Judeus, ao entrarmos na Torre do Holocausto temos a sensação de que o local é abandonado, como um *bunker* de guerra. No entanto, por essas sensações serem tão inesperadas, a torre é um dos locais que provocam maior impacto — físico e emocional — nos visitantes, conforme os relatos a seguir.

Relato 12

30/04/2000

⁶² Vale lembrar que este recurso também foi usado por Zumthor no projeto do corredor de entrada do *Thermal Baths*.

*Impressionante, tocante, ameaçador;
mas também é possível sentir esperança, sempre há um ponto de luz.*
[Incompreensível]

Relato 13

É bonito, mas parece um bunker!

Giovanna Turri.

Relato 14

*A arquitetura desse museu é impressionante. Na Torre do Holocausto, o sentimento de desconforto é indescritível.
Um museu incrível.*

Franziska Günther

Relato 15

27/06/2000

A sensação que se tem na Torre do Holocausto é de extremo temor e horror, maior do que qualquer memorial judeu que eu já visitei.

[Incompreensível]

Relato 16

04/10/2000

Impressionante — sem palavras — indizível — mudo!

Impressão aterradora: a Torre do Holocausto. O vazio fala, grita e emudece.

[Incompreensível]

Relato 17

19/08/2000

Este é um poderoso lugar de lembrança — eu acabei de ver o filme⁶³ e experienciei o que deve ter sido para minha mãe no trem — o pequeno rasgo de luz. Obrigado por este testemunho.

Hanna (Zack) [Incompreensível]

Relato 18

[...] Eu fui atraído[a] pela estrutura impressionante também; eu entrei na torre 2, 3 vezes, eu ouvi “a porta fechando pesadamente nas suas costas” e olhei fixamente para esta luz indireta, sentindo o que “esperança” significa na minha pele. [...]

S.V., set. 2000

Relato 19

Fui tomada pela Torre do Holocausto, tomada pela insegurança e silêncio lá de dentro, que não permite a ninguém falar ou respirar. Somente o barulho das portas faz com que alguém retorne para o frio das Torres. No geral, é um museu comovente, que induz à reflexão e dá força.

Karoline Rähle 15.9.2000

Relato 20

Eu nunca havia desmoronado e chorado por causa da arquitetura de um edifício. Este museu foi meu primeiro encontro com medos irresistíveis. A torre do holocausto, vazia de almas, mas cheia de memórias, me fez pensar na minha tia predileta, Rose Baum, com quem passei duas férias em sua casa em Hamburgo/Saer, em 1936 + 1938. Eu tinha 11 anos de idade em 1938, nós emigramos para os EUA mais tarde naquele ano. Tia Rose, como muitos outros parentes, morreu em Auschwitz. [...]

Gerald Gunthe ([Incompreensível]), Escola de Direito de

⁶³ O filme ao qual o visitante se refere é sobre a arquitetura do museu, exibido quando ainda não havia exposição; quando a arquitetura era a exposição.

Stanford, Stanford, Califórnia.

7.9.2000

(este edifício é ainda melhor que o Museu do Holocausto em Washington, D.C.)

4.3.1.5. Os ‘vazios’

Percorrendo o museu, o visitante passa por seis trechos onde o pé direito tem altura equivalente a cinco andares, e que, segundo Schneider (1999, p. 53) “suscitam o buraco deixado na história e na cultura alemã e europeia”.

Esses locais não são aquecidos nem têm ar condicionado. De acordo com o arquiteto Libeskind (1999, p. 30), “‘O Vazio’ é algo mais — é espaço de Berlim, pois se refere ao que jamais pode ser exibido na história dos judeus. É a humanidade reduzida a pó.”

Um dos seis vazios projetados é o chamado Vazio da Memória. Apenas três dos seis vazios podem ser fisicamente adentrados e o Vazio da Memória é um deles: lá está a instalação do artista plástico israelense Menashe Kadishman intitulada *Shalechet*, que em hebraico significa *Folhas caídas* ou *Folhas mortas*⁶⁴.

O trabalho consiste em diversos discos de ferro cortados no formato de rostos com as bocas abertas — como se gritassem, agonizantes —, diferentes entre si em tamanho e peso, dispostos uns sobre os outros no piso. Uma vez no Vazio da Memória, o visitante passa a caminhar sobre os rostos, fazendo o barulho do metal contra metal produzir um eco. Esse som me remeteu a correntes sendo arrastadas. Além disso, ao pisar nos discos, o visitante é compelido a acreditar que está pisando em pessoas.



Figura 65 — *Shalechet*, de Menashe Kadishman. Fotomontagem: discos de metal com rostos agonizantes recortados em um dos vazios do museu: visitantes pisam sobre eles⁶⁵.

⁶⁴ Na abertura do museu (quando os relatos foram escritos), lá não havia qualquer exposição.

⁶⁵ Disponibilizei o vídeo que gravei pisando sobre os discos em <<http://www.youtube.com/watch?v=Y2vpFFW0adA>>. Postado em 04/02/2011.

Schwartz (s/d) explica o efeito de se caminhar sobre os rostos:

Esse exercício de caminhada difícil provoca um profundo sentimento de mal-estar porque não só é difícil manter o equilíbrio, é também uma relutância em pisar, inconscientemente, numa obra de arte que representa tantos sentimentos dolorosos⁶⁶.

O vazio — com o qual tomamos contato por meio da arquitetura de Libeskind e da instalação do artista plástico Kadishman — provoca nossos sistemas sensoriais. O sistema básico de orientação é estimulado à medida que os visitantes olham (porque são obrigados a olhar enquanto caminham) fixamente para os rostos em que estão pisando, para que não se desequilibrem. Isso pode ser comprovado no vídeo que gravei no local⁶⁷, onde os visitantes mantêm por boa parte do tempo suas cabeças voltadas para o chão e para os discos de metal. O movimento cambaleante de nosso corpo sobre os discos sobrepostos (captado pelos músculos) nos faz estranhar o “chão” que pisamos, incitando — através da cinestesia e do toque — nosso sistema háptico.

Esse sistema é também o responsável por perceber a diferença de temperatura entre o interior do museu e o vazio. Nosso sistema auditivo capta o barulho dos discos de metal que ecoa nas paredes do espaço. Com o sistema olfativo, sentimos um leve cheiro de ferrugem, proveniente do metal. O sistema visual auxilia na compreensão do *todo*, em especial do simbolismo presente no pisar em rostos agonizantes, o qual dificilmente seria captado por outro sistema.

Os relatos a seguir comprovam o impacto dos vazios nos visitantes.

Relato 21

10/09/2000

Impacto tremendo, intensificado pelo vazio.

*[Incompreensível]
Londres, Inglaterra.*

Relato 22

25/09/2000

*Que fala encontrada no silêncio.
Que eloquência no vazio.*

*Rosemary Hunter.
Austrália.*

⁶⁶ SCHWARTZ, Arturo. Disponível em <http://www.kadishman.com/works/shalechet/Articles/Arturo_Schwartz/>. Acessado em 29/08/2010.

⁶⁷ Disponibilizado em: <<http://www.youtube.com/watch?v=VJOb9LrzgrQ>>. Postado em 04/02/2011.

Por meio de estímulos sensoriais e da criação de atmosferas singulares, o Museu dos Judeus de Berlim tem a força de envolver emocionalmente os visitantes e propiciar-lhes uma experiência significativa, conforme podemos comprovar pelos relatos abaixo transcritos.

Relato 23

27/04/2000

O calor, o frio, o gelo... O esquecimento, a solidão... o cheiro... todos maravilhosamente juntos em uma fusão mágica de luz e sombras. [...]

Lara (Nápoles).

Relato 24

Uma construção expressiva e impressionante.

Todos os visitantes saem daqui com arrepios pelo corpo, mesmo o prédio estando vazio ainda.

Jesse.

Relato 25

Uma poderosa e esmagadora experiência. O simbolismo é agudo. Um apelo sensorial quase forte demais para aguentar.

Alice [Incompreensível] Jerusalém.

Relato 26

Uma construção impressionante, que estimula tanto os olhos quanto os sentidos/sentimentos.

[Incompreensível]