

4

Junkspace: Entre a Fragmentação e a Continuidade

Como visto até agora, todas as posturas anteriores relacionam-se à ação e ao fluxo. Enfatizado ou subliminar, ele está presente nas superfícies contínuas, nas reflexões, nas efemeridades e nas informações digitais. O fluxo está presente em todas as bases teóricas que apóiam os exemplos que escolhemos para cada postura arquitetônica que definimos. Mas existem ainda outras formas, desta vez mais pragmáticas e menos idealizadas, de se trabalhar o fluxo. Se nas posturas anteriores o fluxo servia de inspiração formal e plástica, de referência para as visualizações efêmeras do espaço e da imagem, e de matéria para as reflexões ilusórias, neste capítulo ele não será verdadeiramente figurado, mas assimilado como energia ou como movimento, como força motriz que age por trás das transformações.

Em todas as situações mostradas anteriormente havia uma intenção de se trabalhar com o fluxo de forma razoavelmente controlada, de se moldá-lo, manipulá-lo, de assimilá-lo e transformá-lo em algo visível. Mas nesta postura ele significa muito mais o caos irreduzível a uma forma e impossível de ser confinado a uma única imagem. Nesta postura o fluxo será a malha elétrica portadora de informação que define localizações espaciais, que permite o descentramento urbano e que alimenta a profusão de imagens e de formas das edificações, mas que não é confundida com o ambiente construído como pretendia a Fusão Digital. Material e imaterial seguem aqui uma mesma linha de desenvolvimento, paralela e intercambiável, mas permanecem sendo de natureza distinta.

A arquitetura vista até aqui captava o fluxo, digeriu-o e traduzia-o em construção adicionada de algo efêmero, algo que fazia parte dela, que estava parcialmente sob controle, que podia ser projetado, compreendido, manipulado. O fluxo possuía então uma visualização suave, translúcida, leve, etérea, curvilínea, sensual. Neste capítulo mostramos uma arquitetura que se contenta em saber que

não pode controlar fluxo algum, não pode transformá-lo em coisa alguma, não pode visualizá-lo e muito menos manipulá-lo. Ela é por ele manipulada. Esta arquitetura deixa-se contaminar pelo que o fluxo tem de melhor e de pior. Deixa-se construir, destruir, compactar e dispersar. Deixa-se deformar e embalar. Deixa-se estetizar, empacotar e vender a partir de um código não legível, não compreensível, que pode apenas ser sentido, temido, admirado e ainda desejado. Esta arquitetura deixa-se seduzir pelo bizarro e pelo sublime que existe em um fluxo que fragmenta e remenda.

Todas as posturas anteriores foram tentativas de compreender o fluxo e gerar uma imagem que o contivesse, mesmo que essa imagem não correspondesse a uma forma estável. Também foram tentativas de imprimir uma qualidade estetizada, artística, à arquitetura. A postura Baixa Resolução propôs a superação do digital, e a Fusão Digital acreditou em um aperfeiçoamento do real por meio do digital, mas em nenhuma destas propostas crêem piamente os arquitetos do *Junkspace*, pois estão cientes de que as redes eletrônicas são tão imperfeitas quanto os sistemas materiais que elas comandam, e que a ausência de hierarquia e centralidade que de certa maneira definem a urbanidade hoje se aprofundam com as redes de comunicação instantânea. Neste capítulo a arquitetura admite estar diante do incompreensível e deixa-se levar pelo fluxo de informações e atividades imediatas, vendo uma quantidade muito grande de significado que ela sabe não existir. É uma arquitetura ao mesmo tempo niilista e satisfeita. Para ela o fluxo é irresistível.

Se as posturas anteriormente discutidas vêem o digital ainda como um sistema de controle idealizado, tal visão será negada pelos arquitetos e teóricos do *Junkspace*, que reconhece que a matéria concreta da construção sofre interferências em sua projeção, mas permanece concreta e visível mesmo que seu conceito seja o da desmaterialização. Essa arquitetura nasce do virtual, mas sua presença física impede que o digital idealize o que existe de tangível. No capítulo do *Junkspace* assumimos as conexões invisíveis e as malhas telemáticas como fenômenos que podem sobrepor-se à edificação palpável, mas não fundir-se a ela. A rede de informação permeia a vida dos habitantes urbanos e conduz seu comportamento, assim como influencia a disposição urbana e arquitetônica, mas

não necessariamente deve existir uma visão unitária entre o virtual e o real. Na postura do *Junkspace* não nos dispomos a visualizar ambas as naturezas em uma só, de forma que o que é da ordem da informação é invisível, e o que é concreto, se nem sempre é perfeitamente visível, ao menos é palpável, possui resistência e materialidade física.

A principal teoria desta arquitetura é a que descreve o *Junkspace*, uma definição de Rem Koolhaas.⁸⁴ Koolhaas faz uma análise do resultado urbano da modernização criando o conceito de *junkspace*, ou “espaço-lixo” para definir as sobras da construção desenfreada que caracterizam a modernidade. Ele defende que se nossa história é feita de grandes obras, a história que está sendo feita e construída no presente possui obras em excesso, e este excesso quando somado não constitui muito mais do que lixo, restos que nascem quando se constrói pensando nas massas anônimas em lugar de considerar os indivíduos com poder de escolha e de reação.

O que consideraremos *junkspace* não é especificamente o que Koolhaas considera, já que muitas vezes ele deixa subentender *junkspace* como praticamente toda construção contemporânea que sofre influência da mentalidade econômica pós-capitalista e pós-moderna. Neste trabalho utilizaremos as características que definem este tipo de edificação urbana e que assim é feito propositadamente, que foi pensado para inserir-se dentre as outras edificações mantendo uma relação intencional com o tecido desestruturado das metrópoles. Existem edificações que vemos não como mero resultado de uma arquitetura que falhou em estabelecer-se como imagem forte, mas que foi, desde o princípio, concebida para aceitar as condições urbanas e nelas encontrar seu sítio ideal. *Junkspace* constituirá uma postura arquitetônica de um novo paradigma quando for um manifesto intencional em favor da situação contemporânea das cidades, concretizado em edifícios.

Assim, *junkspace* englobará o espaço fragmentário que se estende na procura de uma continuidade, mas define, mais especificamente, as construções

⁸⁴ KOOLHAAS, 2002, pp. 175-190.

que refletem em sua imagem o pós-capitalismo e a pós-modernidade em suas características mais icônicas: o consumo, o excesso e a velocidade desenfreada de informações. *Junkspace* será aqui tanto o fragmento perecível, quanto a continuidade descartável e a publicidade efêmera, quando estes forem transformados em imagens urbanas, objetos icônicos e obras arquitetônicas.

Uma característica que foi descrita quando falamos das *light constructions* reaparece, ainda que de forma menos romântica. A remoção da ênfase no espaço, para Koolhaas, não é uma evolução que vence as limitações da arquitetura do movimento moderno, como sugere Riley, mas a consequência da falha modernista em considerar erroneamente a possibilidade de se trabalhar o espaço. Se a grande inovação das teorias modernistas em relação a todo o pensamento arquitetônico anterior foi a descoberta e exploração dos conceitos de espaço, hoje algumas teorias contemporâneas reconhecem que o espaço, pela própria abstração dos conceitos, não é moldável, é apenas vazio e a arquitetura ocupa-se daquilo que é concreto, o oposto do espaço. Justamente na época da descoberta de um novo espaço, o virtual, e talvez mesmo por esse motivo, aparece uma corrente que tira o foco da profundidade espacial para colocá-lo sobre as propriedades físicas da construção. A imagem exacerbada de tridimensionalidade que buscavam os modernistas será abandonada em prol da aceitação de outras percepções visuais.

Quando pensamos sobre o espaço, apenas olhamos para seus recipientes. Como se o espaço fosse invisível, toda a teoria para a produção de espaço é baseada em uma obsessiva preocupação com seu oposto, substância e objetos, i.e., arquitetura. Os arquitetos jamais puderam explicar o espaço; *Junkspace* é nossa punição pela mistificação dos arquitetos.

(KOOLHAAS, 2002, p. 176)

Uma das principais estratégias de projeto que auxiliavam os modernistas na concepção de sua arquitetura espacial era a hierarquia de formas e volumes – a composição volumétrica. O *junkspace*, assim como acontece com diversas expressões culturais pós-modernas, nivela seus elementos e os considera todos em um mesmo plano, tanto conceitual quanto espacialmente. A hierarquia é abalada quando a tridimensionalidade perde sua ênfase, o que já fora exposto na postura anterior, o Virtual de Baixa Resolução. “[*Junkspace*] substitui hierarquia por

acumulação, composição por adição. Cada vez mais, mais é mais.”⁸⁵ Hierarquia e composição superadas são características tipicamente pós-modernas, como é pós-moderna a alteração da máxima modernista de Mies van der Rohe “menos é mais” por “mais é mais”. Não existe no *junkspace* a busca do que é mais. É apenas excesso, quantidade, massa. E, para seus arquitetos, não significa melhora, nem piora. É apenas cada vez mais.

E é este nivelamento que perturba as noções de precisão dos limites do *junkspace*. Onde antes existia a delimitação das formas e volumes, agora o excesso impede um reconhecimento exato dos contornos entre uma coisa e outra. Edificações mesclam-se com seu entorno, com o espaço público, com o mobiliário urbano, com a publicidade, com a comunicação visual, com o trânsito de pessoas e veículos, com todos os sistemas de infra-estrutura da cidade. Se a arquitetura já havia conseguido incorporar aquilo que se move, que não possui propriedades estáticas que lhe configuram forma, no *junkspace* estas categorias dissolvem-se ainda mais. Objetos de diferentes escalas equivalem-se, assim como objetos móveis e estáticos, efêmeros e perenes, opacos e transparentes, reais e virtuais. Mais do que nunca, a percepção desta arquitetura é subjetiva e flutuante, uma mesma imagem revela-se diferente de acordo com diversos pontos de vista ou contextos. Nivelados, os objetos do *junkspace* – de placas de sinalização e dutos elétricos até edifícios – encontram-se na área de transição entre uma massa contínua e um cenário de fragmentos.

A continuidade é a essência do *Junkspace*, ele explora qualquer invenção que permita expansão, desenvolva a infra-estrutura da continuidade: escada rolante, ar-condicionado, extintor de incêndio, saída de incêndio, cortina de fumaça. É sempre interior, tão abrangente que mal se podem perceber limites; promove desorientação por quaisquer meios (espelho, polimento, eco...).

(KOOLHAAS, 2002, pp. 175-176)

O excesso que não pode ser classificado, no qual simplesmente “mais é mais”, é um excesso não só de objetos, de matéria, mas de estímulos. Os fragmentos desordenados da cidade absorvem a grande quantidade de estímulos visuais colados às superfícies indistinta e profusamente. E tal saturação já havia

⁸⁵ KOOLHAAS, 2002, p. 176.

sido percebida por Simmel como impossível de ser completamente assimilada pelos sentidos, gerando a atitude *blasé*, cuja reação é fechar-se para impedir o sobrecarregamento do cérebro e o conseqüente entorpecimento do indivíduo. Com o advento da Era da Informação, mais crítico torna-se o fenômeno, já que, por sua própria natureza, a informação via eletricidade exige uma forma diferenciada de percepção.

Os circuitos elétricos envolvem profundamente os homens uns com os outros. A informação jorra sobre nós, instantânea e continuamente. Tão logo a informação é adquirida, é muito rapidamente substituída por informação ainda mais nova. Nosso mundo eletronicamente configurado nos forçou a mover do hábito de classificação de dados para o modo de reconhecimento de padrões. Não podemos mais construir serialmente, bloco-a-bloco, passo-a-passo, porque a comunicação instantânea assegura que todos os fatores do ambiente e da experiência coexistam em um estado de interação ativa.
(McLUHAN, 1967, p. 63)

Para a arquitetura, que nesta postura não se deixou virtualizar por completo, sendo ainda parte informação elétrica e parte construção material, os limites existem, mas sua percepção depende de parâmetros como posição, distância e subjetividade. Depende ainda de uma delimitação de território marcada pela atuação das pessoas presentes neste espaço. O conceito de *blur* (borrão) aparece novamente, mas como um significado abstrato, não mais se referindo literalmente à visão etérea e dissolvida da nuvem ou do movimento, mas a um conjunto de objetos cujas relações não se encontram definidas com precisão. “Um império confuso de borrões, [*junkspace*] funde alto e baixo, público e privado, reto e dobrado, inchado e subalimentado, para oferecer uma colcha de retalhos sem costura aparente do permanentemente desconjuntado.”⁸⁶

Também a “arquitetura borrada” de Toyo Ito (*blurring architecture*) responde por essa idéia, que não se refere ao volume dos edifícios nem à distorção formal, mas a uma questão de dificuldade de percepção das disposições dos objetos urbanos, se pertencem a uma edificação ou a outra, ou mesmo se possuem completa independência em relação a seu entorno, o que, como será discutido adiante, supõe-se dificilmente acontecer, pois a percepção do *junkspace* forçosamente engata os significados das coisas contíguas ou próximas, por maior

⁸⁶ KOOLHAAS, 2002, p. 176.

que seja sua discrepância.⁸⁷ Também a escala dos objetos parece indistinta quando a fragmentação de uma única peça desdobra-a em várias menores dando a impressão de multiplicidade, e a diferença clara entre edificação, mobiliário e objetos menores fica abalada. Mais especificamente Ito defende a inserção de edificações públicas na malha urbana sem separações entre interior e exterior, o que está condicionado à sua independência do território e ao seu estado de não-conclusão definitiva.

Discussão semelhante acerca da obra permanentemente incompleta que aparece nas teorias sobre a cibercultura é tomada por Ito para explicar os limites difusos de seu *blur*.⁸⁸ A *blurring architecture* está ligada à negação de espaços determinados, projetados estritamente para uma função. Ito defende que os ambientes não deveriam ter objetivos rigidamente determinados, de forma que caberia aos usuários desenvolver atividades diversas em um mesmo espaço de acordo com atitudes espontâneas individuais e coletivas. Uma arquitetura que não define funções específicas possui limites difusos, territórios demarcados temporariamente de acordo com atividades transitórias realizadas por seus habitantes. Edifícios que comportem tal flexibilidade perdem a distinção clara entre seus ambientes e também entre seu interior e exterior.

Assim como a obra aberta de Pierre Lévy é “acolhedora para a imersão ativa de um explorador e interpenetrada nas outras obras da rede”, sofrendo alterações de incontáveis autores anônimos que nela interferem em um fluxo constante de transformação, de maneira semelhante se comporta a *blurring architecture*, que pressupõe uma arquitetura viva, não acabada, que sofre interferência posterior do uso de seus habitantes dentro do arcabouço concebido pelo arquiteto.⁸⁹

O fluxo aqui vai adquirir uma dimensão mundana característica da pós-modernidade, que desce de seu nível abstrato e superior para confrontar-se e mesclar-se com questões pragmáticas. Toyo Ito, ao descrever sua filosofia de

⁸⁷ ITO, 2000, pp. 203-216.

⁸⁸ Ver LÉVY, 2000, pp. 145-155.

⁸⁹ LÉVY, 2000, pp. 145-155.

arquitetura, diz que sua busca é “dar uma forma espacial à descontração.”⁹⁰ A descontração, para este arquiteto, é ter a chance de relaxar tanto física quanto mentalmente, deixar os espaços criarem vida a partir das ações de seus habitantes, também de acordo com outros conceitos de fluxo já vistos, como o da “ação” de Moneo, pois é a ação que transformará os espaços e tornará difusos os seus limites. A arquitetura não deve mais ser a arte superior que impõe aos habitantes um modelo de conduta e estética, que dita sua utilização e sua apreciação. A arquitetura não pode mais ser projetada como um recipiente neutro e imutável, obra proveniente das opiniões de um artista e de um técnico, que restrinja ou direcione o desenvolvimento das personalidades dos indivíduos presentes em seu interior.

Assim, uma proposta crucial de Ito é não recusar a “contaminação humana” que acontece quando os edifícios são utilizados. Sua busca, na verdade, é a de chamar os habitantes a esse convívio, encorajar a contaminação. É uma reação à arquitetura da permanência, que pretende manter sua neutralidade e, principalmente, sua imagem desvinculada das atividades transitórias que abriga. É uma reação à edificação presa à *firmitas*, que enaltece a perenidade confortável de uma imagem única, que não se modifica com o tempo e que solicita uma percepção da construção separada da atividade que nela acontece, como um exercício de abstração que enfatiza apenas a construção.

Sempre existiram, segundo Ito, duas partes contraditórias que perfazem a arquitetura enfrentando-se mutuamente. Uma parte é a função a que se destina o espaço, cuja visualização seria a de um espaço fluido correspondendo aos atos das pessoas, que se modificam continuamente, e a outra é a que concretiza a arquitetura em um monumento imóvel, cuja imagem permanece congelada até que seja destruída ou materialmente modificada. A primeira vê a arquitetura como um processo de metamorfose em que os significados se formam posteriormente, ao passo que a segunda, contrariamente, “pretende submergir-se plenamente dentro do sistema de significados já existentes, tentando constantemente incorporá-los à

⁹⁰ ITO, 2005, p. 13.

ordem estável.”⁹¹ Mas a *blurring architecture*, em última análise, é aquela que se encontra no estado intermediário destas duas categorias, entre a instabilidade das ações e a permanência concreta da construção. Ao deixar margem à modificação e espaços indefinidos onde múltiplas atividades podem ter lugar, uma edificação destrói o sistema fechado pelo funcionalismo e abre-se à participação ativa. A verdade da arquitetura, para Baudrillard, é o que o usuário faz dela, no que se transforma sob o domínio do uso, ou seja, sob o domínio de um ator que é incontrolável.⁹²

O excesso de estímulos, para a *blurring architecture*, é bem-vindo e incita a transformação ou mesmo a reestruturação de ambientes inconclusos. Em termos de estímulos, a imagem caótica, na qual não são definidas hierarquias espaciais e visuais, tende a motivar um ambiente propício à diversidade e complexidade de atividades, definindo um comportamento de desvios do padrão instituído quando não há delimitação de áreas restritas a quaisquer funções.

A ação arquitetônica está situada sempre entre a liberdade da imagem e o domínio sistemático de sua materialidade. Neste espaço urbano que nos obriga a levar uma vida ambígua como a de hoje em dia, é inevitável que a arquitetura também tenha a mesma característica, oscilando entre a ilusão em direção à liberdade e as limitações da realidade. Não obstante, por mais inevitáveis que sejam estas limitações, temos que tentar liberar-nos desse domínio insistentemente, já que, em minha opinião, as imagens tanto da arquitetura como da cidade futuras não se descobrirão mais que neste intento de liberação.
(ITO, 2000, p. 201)

A liberdade de imagem de que fala Ito está diretamente relacionada à fuga da forma, que ele persegue como maneira de desvencilhar-se da sensação de uma obra acabada. Se uma edificação abre-se para acolher a atividade efêmera e inesperada, sua imagem deve refletir essa abertura e apenas uma obra em constante construção, cuja imagem se apresenta também efêmera, pode abrigar essa intenção. Vemos um paralelismo claro desta visão com a arquitetura líquida de Sola-Morales, cuja teoria de uma arquitetura mais do tempo que do espaço quer abrigar a performance de seus usuários como meio de visualizar o tempo. A arquitetura que se modifica com o tempo precisa enfatizar as pessoas que nela

⁹¹ ITO, 2000, p. 89.

⁹² Jean Baudrillard in BAUDRILLARD e NOUVEL, 2001, p.57.

habitam, além da transformação artificial operada por partes móveis e por imagens projetadas em movimento. A meta da arquitetura líquida e do *junkspace*, do qual faz parte o *blur* de Ito, é o desenvolvimento orgânico de uma edificação que envolve seus habitantes e a eles se adapta, mesmo em seu comportamento transitório. Essa é ainda a intenção de Nouvel, que também posiciona suas obras entre estas duas categorias opostas, questionando se a arquitetura pode aceitar a quebra de uma longa tradição que vinha se desenvolvendo com o planejamento e o controle. Nouvel diz que a quebra desta tradição é a subversão, e questiona se a arquitetura conseguirá programar o desconhecido, o imprevisível, oferecendo aos artistas, em um espaço aberto, ter condições fora de escala, sem interferência direta, aceitando não pôr limites aos seus projetos. “A arquitetura é uma coisa, a vida dos homens, outra. De que serve uma arquitetura que não está mais em sintonia com os costumes de seu tempo?”⁹³

Com as performances dos habitantes tendo livre capacidade de expansão, não sendo controladas pelas delimitações de espaços, as fronteiras da arquitetura acabam por apagar-se, ou pelo menos enfraquecer-se, uma vez que se enfatiza o contingente em detrimento do perene concreto. Mais radical ainda que o apagamento dos limites internos é a difusão dos contornos externos dos edifícios, quando estes extrapolam seus domínios ao exterior ao mesmo tempo em que permitem a invasão da esfera pública em seu interior, o que pode ser levado a fim tanto em termos de acontecimento quanto de imagem.

Para que uma edificação tenha suas fronteiras borradas com seu entorno, ela precisa seguir a mesma lógica de suas cercanias para então fundir-se com estas. Toyo Ito, arquiteto japonês, tem geralmente diante de si a imagem de Tóquio mudando rapidamente de aspecto e tenta passar às edificações que projeta a sensação, para ele agradável, de estar submerso em um mecanismo de transformação desmesurado, onde não haja controle do comportamento por parte da arquitetura.⁹⁴

⁹³ Jean Nouvel in BAUDRILLARD e NOUVEL, 2001, p.62.

⁹⁴ ITO, 2000, p. 22.

Ito aceita assim os excessos da metrópole e a profusão de elementos desconexos que constituem sua aparência. As grandes cidades são feitas de comportamento, de estímulos para todos os sentidos, de velocidade, de fluxo. Nas metrópoles, em áreas recém valorizadas pelo comércio e pelos serviços de entretenimento não é mais difícil aceitar que um edifício seja construído e destruído em um prazo de cinco ou dez anos. A vida útil das edificações diminui consideravelmente e sua substituição passa a obedecer a parâmetros muito efêmeros como os da moda e do consumo. O espaço urbano, neste momento, esquece das aspirações modernistas de controle totalitário e unificação estilística, de imposição de regras de conduta e de construção. A cidade assume a multiplicidade de forças que atuam sobre ela e que a destroçam em um plano descontínuo e caótico.

Junkspace é um domínio da ordem fingida, simulada, um reino do *morphing*. Sua configuração específica é fortuita como a geometria de um floco de neve. Padrões implicam em uma repetição ou, em última análise, regras decifráveis; *junkspace* está além da medida, além do código... porque ele não pode ser captado, não pode ser lembrado. É chamativo e gritante, mas imemorável, como uma proteção de tela; sua recusa em congelar-se assegura sua amnésia instantânea.
(KOOLHAAS, 2002, p. 177)

A ordem fugidia do *junkspace*, dentro do qual está a *blurring architecture*, não responde por uma forma facilmente reconhecível, impedindo que sua imagem possa ser apreendida pelo cérebro e retida na memória. Retomando a teoria de assimilação das informações elétricas de McLuhan, não há nesta imagem múltipla característica que adquira relevo sobre as outras, restando à memória apenas um campo de impressões.

O *junkspace* é visto por Koolhaas como lixo por não permitir a compreensão e por ter uma imagem cujos ícones acumulam-se sem hierarquia, mas o excesso não necessariamente tem a aparência de lixo, de sobras, e nem conforma uma paisagem degradada. Pelo contrário, *junkspace* também pode ser excesso de luxo e de objetos estetizados. Muitas vezes a proliferação da ação do *designer* e do arquiteto produz o exagero de objetos estetizados, de imagens e ícones esparsos que se sobrepõem caoticamente de maneira a revestir toda a cena urbana com uma aparência contínua de fragmentos isolados cada um deles

visualmente distinto, mas quando juntos percebidos como massa homogênea. Tal amálgama de objetos e edifícios pode tanto ser lixo quanto luxo generalizado, cuja importância não tem relevo. Featherstone remonta à metrópole moderna as origens deste fenômeno.

(...) Muitas das características associadas à estetização pós-moderna da vida cotidiana têm uma base na modernidade. É possível dizer que a predominância das imagens, da liminaridade, das intensidades ardentes característica da percepção das crianças, convalescentes, esquizofrênicos e outros, bem como os regimes de significação figurados, têm seus paralelos nas experiências de *modernité* descritas por Baudelaire, Benjamin e Simmel.
(FEATHERSTONE, 1995, p. 111)

Também a sensibilidade de encontrar o sublime no caos e na intensidade efêmera encontra seu início já nos primeiros desenvolvimentos das metrópoles. Featherstone diz que Simmel e Benjamin podem ser usados para chamar atenção à paisagem urbana que se torna “estetizada e encantada” mediante a arquitetura, *outdoors*, vitrines, anúncios, publicidade, embalagens, sinais de rua, além do elemento crucial para a compreensão do *junkspace* e deste espaço de fluxos, que são os habitantes que se deslocam neste espaço portando neles mesmos os signos da moda que também fazem parte da imagem da cidade.

A estetização da vida cotidiana, nesse sentido, assinala a expansão e a extensão da produção de mercadorias nas grandes cidades, que ergueu novos edifícios, lojas de departamentos, galerias, *shopping centers*, etc., produzindo uma coleção infindável de bens para revestir as lojas e os que por nelas passam.
(FEATHERSTONE, 1995, p. 111)

A revolução midiática exacerba essa tendência, na medida em que os bens materiais passam a ser carregados de informações adicionais na velocidade da luz elétrica, informações essas que possuem tanta carga simbólica quanto os próprios objetos. Não só aos objetos mas também à imagem da cidade aderem informações variadas sob diversos níveis de efemeridade e transformação. Cartazes podem ser substituídos a cada semana ou a cada minuto e *outdoors* eletrônicos exibem gráficos digitais que se modificam instantaneamente. Ação e deslocamento na cidade dependem, para a maioria de seus habitantes, de parâmetros visuais relacionados não apenas aos limites físicos, mas às características espaciais que as imagens criam.

A mensagem da luz elétrica é como a mensagem da energia elétrica na indústria: totalmente radical, difusa e descentralizada. Embora desligadas de seus usos, tanto a luz como a energia elétrica eliminam os fatores de tempo e espaço da associação humana, exatamente como o fazem o rádio, o telégrafo, o telefone e a televisão, criando a participação em profundidade.

(McLUHAN, 1969, p. 23)

Koolhaas mostra como essa nova abordagem em relação às preocupações culturais influencia o ato de projetar. A partir do momento em que o efêmero faz parte do vocabulário dos arquitetos, os materiais não podem mais ser os mesmos, nem a maneira de trabalhar com eles. Dois fenômenos paralelos modificam a projeção e seu resultado construído, sendo um deles a inclusão de mobiliário móvel como constituinte da arquitetura, e o outro a transformação da própria arquitetura em partes móveis provisórias, na qual há pouca diferenciação entre acessório e essencial. Ao adquirir um caráter provisório, a arquitetura incorpora também uma imagem passageira que entra em desacordo com toda a aparência sólida que sempre teve.

Máquinas, abrigos, instalações e objetos diferenciavam-se da arquitetura precisamente por sua transitoriedade e capacidade de modificação e destruição rápidas, mas a construção contemporânea pode ser transitória, não ser feita para durar e ainda assim ser arquitetura. Mobiliário de uso e de informação constitui agora arquitetura tanto quanto paredes e teto, escadas e marquises. Os elementos da construção, quando são removíveis e leves, equivalem às peças de sinalização e equipamentos menores. A convivência de todos estes elementos visualmente constitui uma coisa só de acordo com a teoria do *junkspace*, e a continuidade – entre interior e exterior, entre um ambiente e outro, entre móvel e imóvel, entre transitório e perene – é estabelecida dentro da fragmentação. Segundo Koolhaas, “A transparência desapareceu para ser substituída por uma densa crosta de ocupação provisória: quiosques, vagões, pessoas que passeiam, palmeiras, fontes, bares, sofás, carrinhos de compras...”⁹⁵, o que podemos interpretar como a superação da busca modernista pela transparência literal, pela composição e jogos de volume que dominam, simbolicamente, o caos das atividades humanas.

⁹⁵ KOOLHAAS, 2002, p. 181.

Toda materialização é provisional: cortar, dobrar, rasgar, revestir: a construção adquiriu uma nova suavidade, como a costura... a junção não é mais um problema, um tema intelectual: momentos transitórios são definidos por grampeamento e perfuração, fitas marrons enrugadas mal conseguem manter a ilusão de uma superfície não-partida; verbos desconhecidos e impensáveis na história arquitetônica – prender, aderir, dobrar, jogar fora, colar, atirar, duplicar, fundir – tornaram-se indispensáveis.
(KOOLHAAS, 2002, p. 178.)

A *firmitas* deixa-se esvaír em imagem e em matéria concreta. O pragmatismo domina a projeção da arquitetura do *junkspace*, que já não se prende mais a valores estéticos tradicionais. A construção liberta-se da composição e se torna reflexo da vitalidade urbana. É justamente esta ambientação provisória e desconexa que comportará o fluxo de atividades. Onde a velocidade torna-se visível com as transformações, também as ações das pessoas podem servir como visualização de algo em constante mutação e ser aceito como parte constituinte do espaço. Assim o tempo pode aderir ao espaço de forma aparente. No espaço disjuntado os habitantes sentem-se livres e mesmo movidos a um comportamento livre.

Mas se, como insistem os pós-modernistas, não podemos aspirar a nenhuma representação unificada do mundo, nem retratá-lo com uma totalidade cheia de conexões e diferenciações, em vez de fragmentos em perpétua mudança, como poderíamos aspirar a agir coerentemente diante do mundo? A resposta pós-moderna simples é de que, como a representação e a ação coerentes são repressivas ou ilusórias (e, portanto, fadadas a ser autodissolventes e autoderrotantes), sequer deveríamos tentar nos engajar em algum projeto global. O pragmatismo se torna então a única filosofia possível.
(HARVEY, 1993, p. 55)

Sendo pragmáticos, os projetistas de cidades, edifícios e objetos partem dos mesmos princípios imagéticos, que não são mais a harmonia clássica nem a teoria da *gestalt*, mas os estímulos do consumo, fazendo Koolhaas definir os módulos do *junkspace* como dimensionados para portar logomarcas, os símbolos que fazem com que os mitos sejam partilhados mundialmente, com o reconhecimento de uma cultura e uma estética familiares. A imagem assim calcada na efemeridade das marcas e dos rótulos, na transitoriedade de edificações feitas para não durar, com materiais pouco nobres que serão rapidamente descartados, participando promiscuamente de uma cultura da informação flutuante, de ambientes sem

forma, cuja percepção é atrelada ao comportamento e personalidade de seus habitantes dos quais a atividade deforma seus limites, está também relacionada ao gozo dos prazeres imediatos, sensoriais e físicos típicos da pós-modernidade. “*Junkspace* floresce no *design*, mas o *design* morre dentro do *junkspace*. Não há forma, apenas proliferação. (...) ao invés de criação, honramos, cultivamos e abraçamos a manipulação...”⁹⁶ E são essas impressões diretas que realizarão a perda da profundidade do *junkspace*, amontoado de objetos e estímulos que impede a percepção de relevo e de separação entre as coisas. Como na citação anterior de McLuhan, não há mais classificação de dados, apenas um campo de impressões.

O outro lado da perda da temporalidade e da busca do impacto instantâneo é uma perda paralela de profundidade. Jameson tem sido particularmente enfático quanto à “falta de profundidade” de boa parte da produção cultural contemporânea, quanto à sua fixação nas aparências, nas superfícies e nos impactos imediatos que, com o tempo, não têm poder de sustentação.
(HARVEY, 1993, p. 59)

Uma característica associada à fragmentação seria uma crise da narrativa ou da leitura da imagem, que não consideraremos aqui em seu meio original, a escrita, mas em termos de uma gramática visual da percepção da arquitetura. Sem entrarmos nesta discussão com toda a profundidade de sua análise histórica, poderíamos dizer, simplificadamente, que a gramática visual da arquitetura sempre foi baseada em formas e volumes, e a ausência da percepção de ambas as coisas impede a formação de um significado claro a partir da imagem. Quando a arquitetura era entendida como imagem única e permitia-se congelar em um momento estático, suas formas podiam ser “lidas”, assimiladas pelo cérebro e encadeadas de maneira a compor um sentido ou um significado razoavelmente preciso ou pelo menos intencional. Por meio de um vocabulário desenvolvido desde a era clássica, as edificações expressavam mensagens diversas ligadas à sua função programática e/ou simbólica, de cunho político, social, cultural ou econômico, muitas vezes todos estes entrelaçados e sobrepostos. Para algumas vertentes do Modernismo, a *gestalt* servia de instrumento para a análise mais racional dos efeitos estéticos e da percepção das formas e estas eram projetadas na

⁹⁶ KOOLHAAS, 2002, p. 177.

intenção de serem “lidas” muito mais como composição formal, como significados estéticos superiores ou anteriores à cultura e à subjetividade, como prazer estético objetivo, racional. Ao abdicar da forma e acolher o fluxo e a mudança, a arquitetura perde sua condição estática que permite a leitura clara de sua composição, já que essa proposta desconsidera a presença de uma forma reconhecível.

Em um escopo mais amplo, considerando a experiência da cidade e da vida contemporânea, Featherstone afirma que o fluxo contínuo de imagens diversas torna difícil encadeá-las em uma mensagem dotada de sentido, já que o grau e a intensidade de saturação de significantes resistem à sistematização e à narratividade. O *junkspace*, conjunto complexo de imagens e formas díspares, apresenta excesso de informações visuais e dificulta uma interpretação sistemática, uma operação de leitura. Mais ainda, poderíamos argumentar que em uma arquitetura mutável, móvel, não há tempo suficiente para encadear significados, a alteração constante da forma impede a possibilidade de percepção de uma seqüência. O enfraquecimento da hierarquia é também um reflexo da crise da narrativa, que remove dos objetos e dos elementos construtivos qualidades que poderiam facilitar sua compreensão. Quando acontece a perda de hierarquia, é difícil dizer quais edificações têm maior importância, quais são pontos nevrálgicos da malha urbana e quais são apenas secundários.

Assim como o urbanismo vem perdendo, gradativamente, sua hierarquia entre campo e cidade e entre centro e periferia, a arquitetura desfaz-se da clareza que comunicava suas partes principais e as auxiliares. Tanto interna quanto externamente, equipamentos acessórios confundem-se com o que sempre foi essencial. Estrutura e sistema de ar-condicionado podem concorrer em termos de imagem, e ser lidos com o mesmo peso ainda que se saiba o quanto a estrutura é fundamental e a ventilação artificial dispensável. Mas no *junkspace* a estrutura pode estar mascarada como elemento decorativo, da mesma forma que elementos decorativos podem passar a impressão de elementos estruturais.

Entretanto, mesmo reconhecendo a crise da narrativa que confunde a leitura dos códigos tradicionais da arquitetura, Koolhaas defende o aparecimento de uma

narrativa não-intencional. Uma vez embotada a narrativa que equivale à leitura linear, à seqüência lógica, a narrativa não deixa de existir, mas reaparece distorcida, como acontece na literatura e no cinema pós-modernos, com uma seqüência não-linear. O excesso de informação que impede a leitura passo-a-passo, bloco-a-bloco de que fala McLuhan impede também a classificação das formas, e todo o *junkspace* é percebido quase simultaneamente, como as informações da Era Eletrônica.

Reflexos narrativos que nos permitiram desde o início dos tempos juntar pontos, preencher vazios, agora são voltados contra nós: não conseguimos deixar de perceber – nenhuma seqüência é excessivamente absurda, trivial, sem significado, insultante... através de nosso antigo equipamento evolucionário, nossa irreprímível atenção se estende, inevitavelmente registramos, promovemos discernimento, esprememos significado, lemos intenção; não conseguimos parar de ver sentido no que é totalmente sem sentido...
(KOOLHAAS, 2002, p. 188)

Se não há propriamente um fim da narrativa, pode-se dizer que aparecem subversões da ordem tradicional que dotava de sentido uma seqüência. Os significados são muitos e muitas vezes estão desvirtuados, a imagem de uma peça arquitetônica não necessariamente corresponde à essência do material ou a sua função. Os significados flutuantes da simulação de Baudrillard, que também são decorrentes da abundância de imagens, transformam a leitura do *junkspace* em algo indecifrável, como o Virtual de Baixa Resolução, mas a aceitação dos signos familiares da publicidade, da atividade urbana e das construções fragmentadas permite ao observador uma leitura plana de códigos sem relação que ele, forçosamente, impõe um sentido, em uma narrativa feita de pedaços esparsos.

Trata-se do mesmo fenômeno que cria o padrão televisivo associado ao pós-modernismo, o dos fragmentos de imagens substituídos com extrema velocidade, na qual é possível apenas usufruir as intensidades multifrênicas e as sensações em sua superfície, sem que haja uma preocupação com linearidade lógica. McLuhan já previra o desenvolvimento desta linguagem como consequência dos meios eletrônicos, em particular da televisão, cuja forma mais apropriada de expor suas mensagens é justamente por meio de segmentos desconexos, onde o encadeamento do sentido não é importante.

Muitas vezes os poucos segundos ensanduichados entre as horas de programação – os comerciais – refletem uma verdadeira compreensão do meio. Simplesmente não há tempo para a forma narrativa, emprestada da tecnologia anterior da imprensa. O roteiro deve ser abandonado. Até muito recentemente, os comerciais de televisão era vistos simplesmente como uma forma bastarda ou arte popular vulgar. Estão influenciando a literatura contemporânea.

(McLUHAN, 1969, p. 126)

A maneira de assimilar as informações eletrônicas passa então a influenciar outros meios, inclusive a literatura, e acaba por transformar a percepção também das imagens dos objetos reais, e da compreensão da arquitetura, da leitura de sua superfície. Se McLuhan diz que “a trama do mosaico da TV não favorece a perspectiva nem a linearidade no viver”⁹⁷, podemos concluir que a falta da narrativa ocorre por causa da ausência ou impossibilidade de um pensamento perfeitamente linear. Os múltiplos *pixels* da imagem eletrônica pedem uma percepção dinâmica e simultânea que difere da análise racional e sistemática da leitura. Também as formas não podem mais ser lidas sequencialmente, e sim assimiladas através de uma apreensão dinâmica e simultânea, cuja narrativa é distorcida.

A malha elétrica que carrega o fluxo de informações exacerba todas as características caóticas da metrópole, a enxurrada de estímulos que agride os sentidos ganha força quando tanto as imagens digitais quanto as pertencentes ao real, à natureza física da cidade, têm a mesma lógica instável de substituição permanente.

A arquitetura do *junkspace* está em uma situação constantemente ambígua entre a leitura parcial e a não compreensão total, entre a fragmentação de suas partes que são a um tempo distintas mas equivalentes em significado, e a continuidade do conjunto. A arquitetura dos **Limites Borrados** sofre uma descentralização urbana e arquitetônica quando é perpassada pelo movimento, e sua percepção completa está a meio caminho entre a solidez de sua construção e a fugacidade da atuação de seus habitantes. Entre a mobilidade de seus componentes somada à aparência dinâmica de suas superfícies e a tutilidade inescapável dos objetos que não podem desmaterializar-se por completo.

⁹⁷ McLuhan, 1969, p. 361.

Também fragmentadas e contínuas são as **Embalagens Percíveis**, mas se na sub-postura anterior existia ainda uma transparência espacial, nesta as superfícies superam por completo a imagem de uma arquitetura que não encoraja a profundidade, mas o revestimento sedutor de algo que pode ser consumido como prazer estético imediato.

O digital e o eletrônico pertencem a esta nova situação urbana com uma presença enfática mas separada. Sem abandonar suas características materiais, a construção se reveste ou se dobra ante as definições urbanas tomadas em função do acesso à informação. O virtual e o real convivem e seus conceitos estão entremeados, mas aquilo que é construído permanece tangível, e a informação permanece impalpável.

4.1. Limites Borrados

O *junkspace* delineado por Koolhaas está muito próximo de um amálgama disforme resultado da prática por vezes inconsciente de edifícios cuja aparência muda constantemente e que não pretendem resistir a períodos muito longos de tempo. O *junkspace*, para Koolhaas, nasce quando existe um conjunto de obras de características marcantes mas, por concorrerem ferozmente cada uma na criação de uma imagem própria, nenhuma consegue destaque suficiente. Tal categoria de construção não parece configurar, para o autor, uma tragédia arquitetônica que deva ser eliminada ou mesmo combatida, menos ainda como uma tendência a ser seguida. Tendo uma atitude *blasé*, Koolhaas afirma que o *junkspace* simplesmente acontece. Acima da crítica, ele é ao mesmo tempo desejável e inócuo, chamativo e familiar.

Entretanto, ao ser projetado por arquitetos que conseguem percebê-lo e compreendê-lo, o *junkspace* não é inconsciente, mas pretende espelhar em si o entorno caótico acentuando as características sublimes que podem nascer ao se projetar dentro do excesso, pensando em uma durabilidade limitada, com interpretações múltiplas dos espaços e a possibilidade de absorver transformações

operadas por seus habitantes. Ao ser conscientemente projetado, o *junkspace* adquire ao mesmo tempo uma atitude crítica e de deleite em relação às suas peculiaridades. Uma das principais características desta arquitetura é a aceitação de certas conseqüências construtivas que tradicionalmente se quis evitar, como a discrepância entre o projeto puramente arquitetônico – que tem por missão apenas moldar o espaço – e os projetos auxiliares, que ao obedecer às regulamentações técnicas, entram em constante conflito com a intenção plástica e estética do projetista, mas são estritamente necessários ao seu bom funcionamento.

Nos projetos em que o *junkspace* assume-se como postura, quaisquer excedentes são incorporados à sua estética do exagero e da desordem. Em lugar de procurar esconder elementos acessórios puramente técnicos, estes são por vezes evidenciados a ponto de rivalizarem com a própria arquitetura. Nesta postura o *junkspace* responde pela *blurring architecture* de Ito, que denominamos de Limites Borrados.

A Midiateca de Sendai, projeto de Toyo Ito terminado em 2001, faz parte desta categoria. Se uma análise volumétrica a define como um grande cubo envidraçado, sua imagem, na maior parte do tempo, nega a unidade. Interna e externamente é uma construção feita de pedaços aparentemente soltos, de peças avulsas juntas ao acaso, de fragmentos sem arremate. Todas as suas fachadas são recobertas por planos de vidro com graus variados de opacidade, por vezes translúcidos como o *Blur Building*, por vezes repletos de reflexões superpostas como a *Maison Cartier*, em algumas partes texturizados e com grafismos suaves que enfatizam a materialidade de sua superfície.

A edificação da Midiateca possui uma aparência geral atrativa, mas sem uma imagem marcante, faltam-lhe pontos de apoio visuais e em alguns momentos a ausência de arremates, de finalizações da forma – como na cortina de vidro que se estende para baixo da primeira laje e deixa de demarcar sua borda – dão-lhe uma aparência evanescente. Sequer existe uma unidade monolítica forte o suficiente que lhe dê proeminência ou relevo significativo sobre sua circunvizinhança. As diferenças de cores e texturas entre os diversos andares não obedecem a nenhuma ordem ou composição, mas são definidos de acordo com

necessidades de disposição interna e impedem a leitura das fachadas como planos contínuos. Diversas superfícies reflexivas, como a fachada principal composta de duplos painéis de vidro e vários revestimentos internos, contribuem para gerar ambigüidades visuais semelhantes aos efeitos de aparição e desaparecimento mostrados nos Reflexos de Ilusões. Todas as fachadas podem ser reduzidas a simples faces planas e, entretanto, apresentam uma grande complexidade de materiais e detalhamento que as decompõem em muitos fragmentos formando, à distância, planos lisos não-uniformes.

Sua imagem externa depende também dos momentos do dia e das atividades realizadas no interior, podendo variar de uma transparência quase total a uma opacidade enevoadada. A iluminação interna e as condições externas confluem na percepção de transparências e cores mutáveis. Pode ter uma aparência mais unificada ou mais setorizada, de acordo com a divisão horizontal dos andares. Em qualquer das situações sua principal impressão é a de leveza.

Ito considera que esta edificação não possui verdadeiramente fachadas, mas abre-se como um cubo que fora seccionado em todas as suas faces para expor o interior. A profundidade do espaço, aqui, é tão relevante quanto a pele de revestimento. As atividades internas são por vezes perfeitamente visíveis, por vezes entrecruzadas com obstáculos visuais da embalagem da edificação. É através desta abertura ao exterior que a MEDIATECA permite que sua imagem externa seja fundida com a pluralidade do entorno, quando não há uma intenção clara de destacar-se. A continuidade com o entorno urbano se dá através da imagem da fragmentação e da complexidade de estímulos visuais que o interior deixa transparecer. No piso térreo esta intenção é ainda mais evidente por não oferecer barreiras visuais que realizem uma distinção explícita entre área pública e o espaço interno da midiateca. Os panos de vidro permitem uma transparência que borra os limites entre dentro e fora e a continuidade com a rua é conseguida ainda pela escala dos acessos e dos elementos construtivos e também pela informalidade do projeto.

Uma das principais características desta obra é sua estrutura, que contribui para a construção de sua imagem etérea e suave, pois também ela é fluida,

dispersa e leve. Se a estrutura de uma edificação tende a ser visível e literalmente um centralizador de forças, esta se encontra distribuída em grandes tubos vazados que à distância parecem feitos de malha metálica, mas na verdade constituem-se de tubos outros de aço muito mais esbeltos e de seção variável. A leveza extrema destes pontos de sustentação aparenta instabilidade e fragilidade, e eles diluem-se aleatoriamente por entre os pisos confundindo-se com o mobiliário e com outros elementos construtivos transitórios. Estes pilares esbeltos, diluídos fios verticais aparentemente maleáveis fundem-se com mobiliário, com equipamentos de ventilação e iluminação e agem ainda como pontos de comunicação entre os andares, pois perfuram os pisos e definem aberturas permitindo a passagem de luz e a vista livre entre andares.



Figura 37 – MEDIATECA DE SENDAI (TOYO ITO)

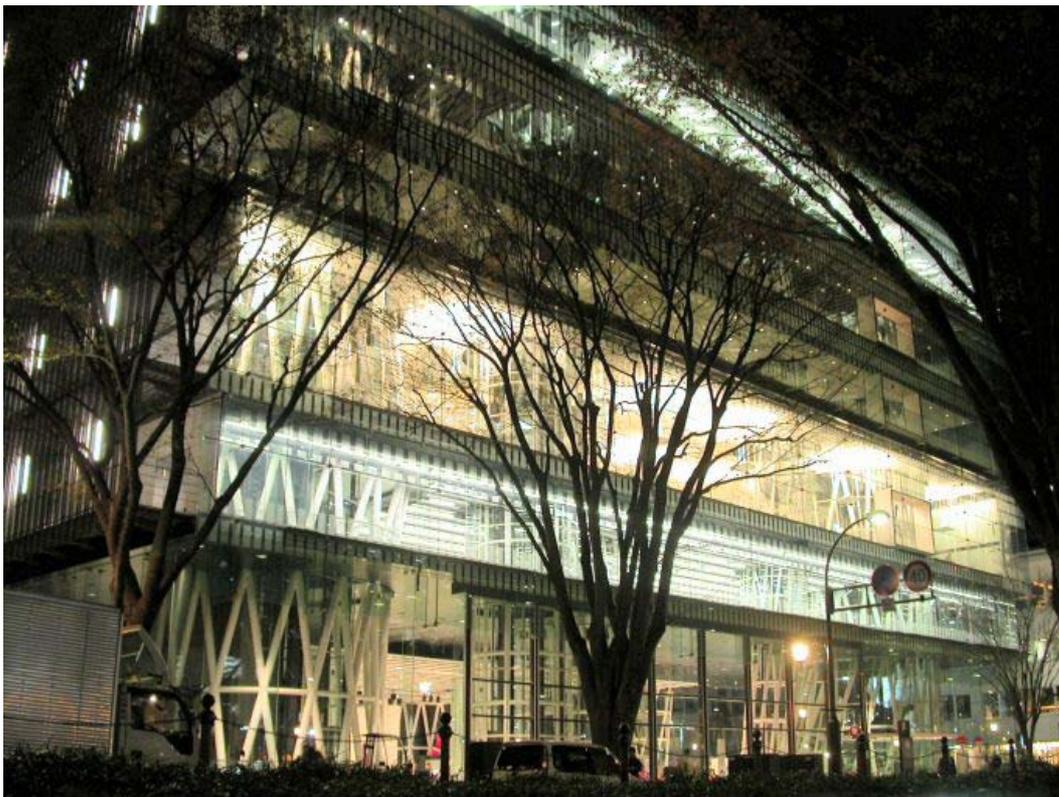




Figura 38 – Midiateca de Sendai (Toyo Ito)

Seguindo a lógica conceitual do *junkspace*, onde a hierarquia é perdida para dar lugar a uma planificação de significados e importâncias, mesmo estes elementos esculturais não ficam livres de poluição visual e poluição arquitetônica, não são idealizados como objetos estéticos puros. Mesmo distintos por sua originalidade e impacto visual, os tubos servem de suporte a diversos tipos de dutos e conduítes, abrigam as escadas, portam sinalização comum e em determinadas partes estruturam o espaço juntamente com o mobiliário, ao qual

muitas vezes encontram-se entremeados. Evita-se assim a valorização excessiva de um elemento construtivo que, em outras posturas que não o *junkspace*, mereceria manter-se limpo de acúmulo de objetos e signos para melhor ser apreciado, considerando-se seu valor estético e tecnológico.

À parte a impressão provisória e maleável que apresentam certas partes da Miateca, muitos de seus elementos constitutivos são realmente móveis e mutáveis, quando não descartáveis. A separação de ambientes raramente é feita com paredes, mas com o que Koolhaas chamou de ocupação provisória, ou seja, a divisão do espaço é feita por elementos desconexos, que não necessariamente mantêm unidade estilística com a arquitetura e pode sofrer alterações e remoções a qualquer momento. Mais do que um projeto definitivo de humanização, tem-se o entulhamento transitório de coisas dispersas e não há integração clara com a arquitetura, ainda que o entulho provisório faça parte essencial da imagem dela. Na Miateca de Sendai torna-se difícil a separação mental entre o que é verdadeiramente estático e perene, e o que aceita mudanças. Mesmo as escadas, engaioladas nos tubos, possuem uma aparência tão transitória quanto os sofás e os cubículos de leitura que podem ser transportados livremente.



Figura 39 – Miateca de Sendai (Toyo Ito)



Figura 40 – MEDIATECA DE SENDAI (TOYO ITO)

Como consequência desta forma de ocupação, não há percurso definido nos pisos da midiateca. A metáfora sempre utilizada por Ito para explicar o conceito de distribuição dos elementos permitindo fronteiras vagas e comportamentos momentâneos é a de uma floresta onde os tubos estruturais são as árvores, e os

intervalos entre eles são aleatórios, sempre diferentes em diâmetro e posicionamento, de forma que os ambientes que eles possibilitam são indeterminados, dependem de necessidades temporárias e atitudes por parte dos usuários. Na ocupação provisória o permanente e o transitório situam-se em um mesmo nível de importância e de percepção. Por esse motivo instalações diversas podem ficar expostas, concorrer com a arte da arquitetura e mesmo mesclar-se a esta. São escondidos apenas os equipamentos que não podem permanecer expostos por motivos de segurança, todos os outros são exibidos sem pudor estético, inclusive em lugares considerados tradicionalmente “nobres” pela arquitetura.

Como defende Koolhaas na teoria do *junkspace*, os elementos construtivos e os provisórios não se encadeiam em uma narrativa – esta é mentalmente forçada. A integração de todos os elementos, de todas as peças, a continuidade, é obtida pelo excesso, que faz perceber apenas uma massa. Os limites borrados nascem do entulhamento desordenado. Mobiliário, expositores e quaisquer partes de serviços, antes acessórios e escondidos, agora fazem parte presente da imagem da obra. Não há ordem, hierarquia ou padrão. Reflete-se em uma edificação conscientemente projetada o caos urbano que escapa ao planejamento. Portadores de diversos tipos de fluxos, os dutos fazem parte da imagem da construção. Sua percepção encontra-se entre o deselegante e o sublime. A beleza da Midiateca está justamente em sua indefinição, entre o sólido geométrico puro e a miríade de leituras possíveis, como o aspecto extremamente leve dos planos de vidro flutuantes, suportados pelos pilares esfacelados em tubos finos, ou o tratamento diferenciado e complexo de todas as superfícies, ou sua relação intensa com o entorno caótico.

A Midiateca de Sendai é uma obra de suma importância para a arquitetura internacional por corporificar de forma magistral muitos conceitos relacionados à projeção arquitetônica ligada ao digital que durante longos anos permaneceu no campo abstrato das idéias. Também reconhecemos nela o objeto responsável por uma transformação da ideologia de projeto de seu criador, Toyo Ito, com importantes conseqüências para o entendimento da arquitetura atual e mesmo para o desenvolvimento e aceitação do *junkspace* pela arquitetura acadêmica.

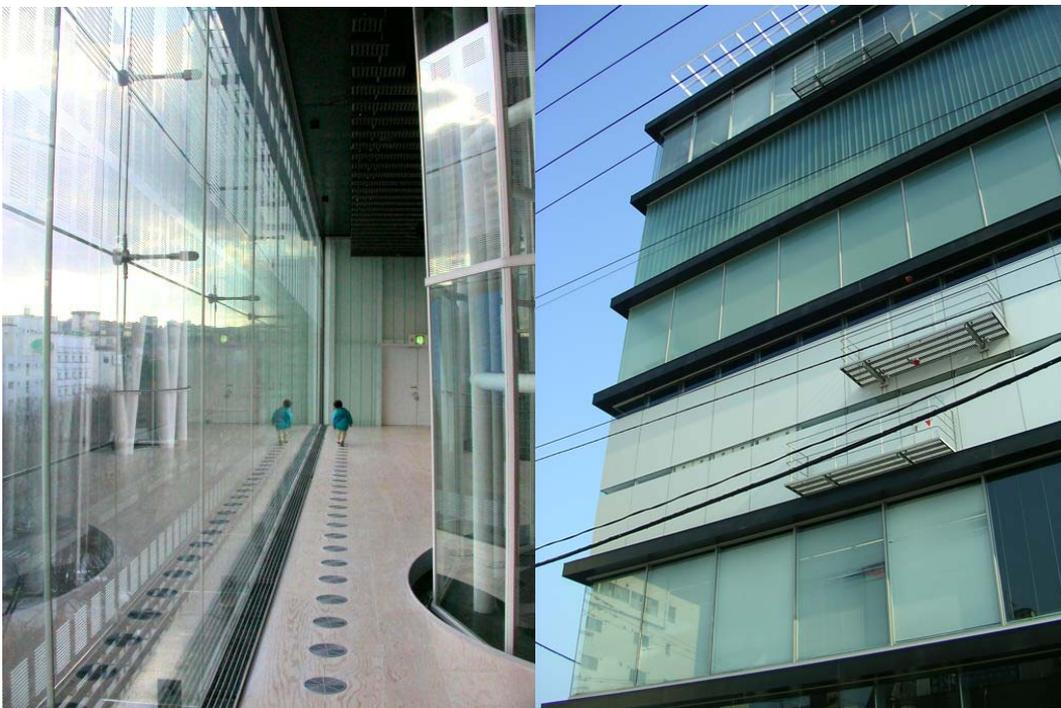


Figura 41 – Miateca de Sendai (Toyo Ito)



Figura 42 – MEDIATECA de sendai (Toyo Ito)

A era eletrônica e o digital foram, desde a década de 1980, alguns dos principais pontos de partida dos projetos de Ito e sua influência sempre foi enfatizada pelo arquiteto, um pioneiro em absorver as teorias do digital e da experiência virtual. Questões de efemeridade e dinamismo na arquitetura, e de descartabilidade urbana sempre estiveram no centro de seus questionamentos provendo inspiração para seus projetos que tencionavam estimular e participar da nova realidade midiática. Ao projetar a Mediateca de Sendai Ito possuía um discurso que estava mais próximo tanto da Fusão Digital quanto da Baixa Resolução, e que poderia ser inserido em ambas as posturas. Em diversos manifestos teóricos escritos concomitantes à concepção deste edifício, Ito descreve o indivíduo contemporâneo como possuindo duas existências, ou dois tipos de corpos fundidos em um: o primeiro seria o corpo “primitivo” que os seres humanos sempre tiveram, aquele que procura a luz e a brisa achadas na natureza, e o segundo seria o corpo virtual que surge com a revolução das mídias, que reage

ao ambiente eletrônico e que pode ser chamado de “um corpo midiático em busca de informação”.⁹⁸

A partir desta premissa a arquitetura deveria também desdobrar-se em algo novo que servisse de abrigo não só ao antigo corpo físico, mas ao corpo virtual que não está necessariamente preso à presença física, mas difunde-se nas malhas urbanas de informação com a tele-presença e a experiência virtual. Assim, o que Ito denominou “desenho dos ventos” transformava em um monumento visível a informação invisível que permeava o ambiente das cidades e corria entre os corpos físicos de seus habitantes. Teorias como esta já haviam sido materializadas em obras como a Torre dos Ventos de Yokohama (1986), um marco urbano interativo e o Ovo dos Ventos (1991), uma moradia nômade.

A Torre dos Ventos é uma grande estrutura cuja leveza quase desmaterializada é obtida de formas diferentes de acordo com as condições atmosféricas e com a atividade da cidade. Durante o dia é um objeto cilíndrico de 21 metros de altura localizado no meio de uma praça, ostentando revestimento de alumínio vazado que protege as luzes e as placas espelhadas internas. Mimetiza-se em meio às construções de aço e vidro de seu entorno, pois mais do que refletir condições climáticas, este objeto está sujeito a espelhar os muitos edifícios plantados ao seu redor, com materiais e luminosidades diversas, de fachadas de concreto a enormes letreiros digitais.

À noite, também à semelhança dos edifícios ao redor, brilha com 1.280 lâmpadas pequenas dispostas em uma grelha, e com anéis paralelos de néon branco “sustentados” por projetores na base que encontra o chão. Mas sua imagem depende da cidade e de seus habitantes. Todas as luzes, sua intensidade e suas cores são controladas por um computador que reage tanto às forças naturais quanto às do homem, como o som ambiente, a força e a direção do vento, a hora do dia e a estação. A luz e a transparência alternam-se fazendo com que a cada momento a torre ofereça uma aparência única. Não há controle de uma pessoa, mas de um computador programado para reagir a situações imprevisíveis.

⁹⁸ ITO, "The Transparent Urban Forest" *The Japan Architect* 19, 1995. pp77-8. *apud* BARRIE, sem data.

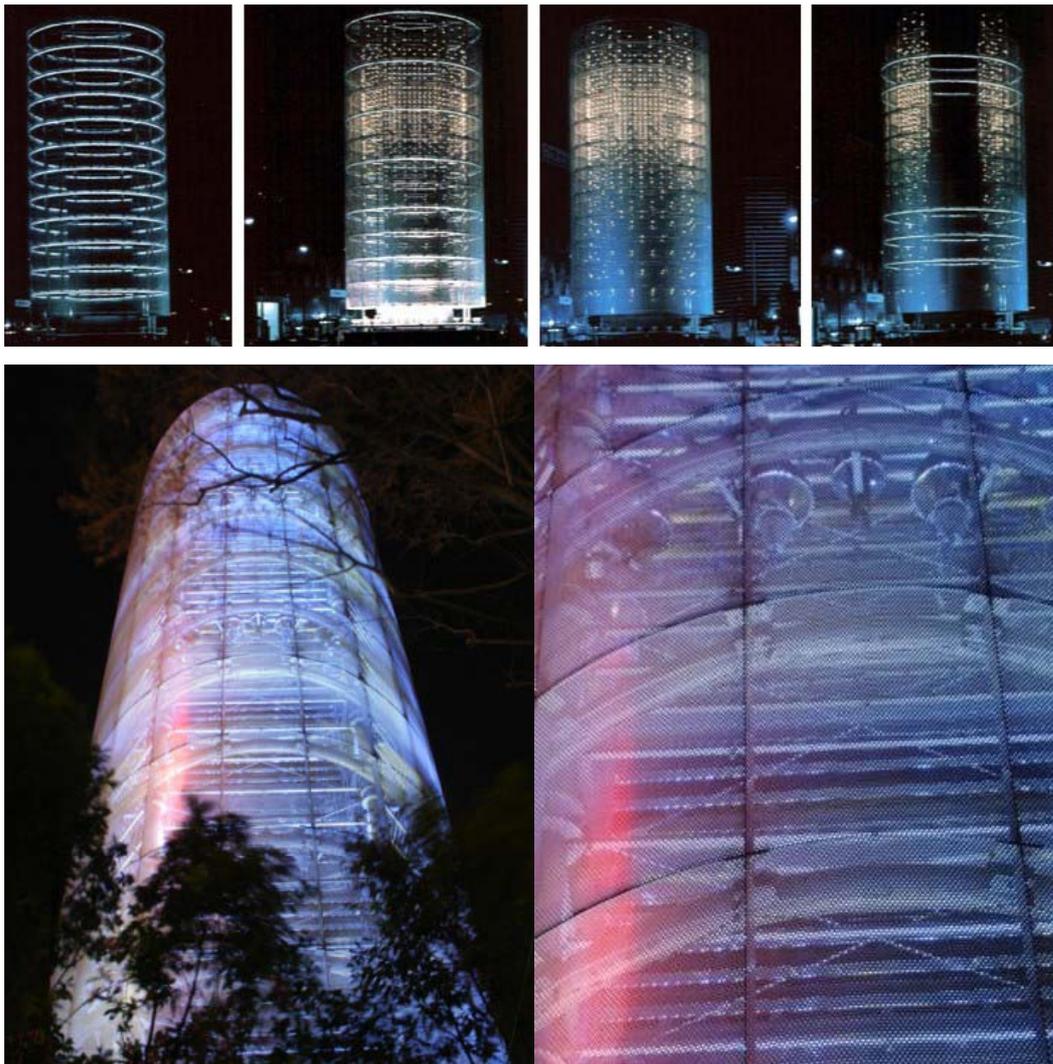


Figura 43 – Torre dos Ventos (Toyo Ito)

A estrutura da Torre é sempre a mesma, mas sua imagem é mutável e efêmera. Ela representa a cidade em suas características instantâneas. Ela captura o que se passa na cidade em termos de ações, de atividades, de situações e as devolve à cidade com uma linguagem mais poética. Assim como a cidade é instável, também o é a Torre dos Ventos, que filtra a instabilidade nos ventos saturados de informação.

Ao utilizar a teoria do desenho dos ventos a um programa arquitetônico funcional além de simbólico, o arquiteto japonês concebeu o Ovo dos Ventos em 1991, uma forma oval revestida com chapas de alumínio que permanece flutuando em frente a dois arranha-céus habitacionais de Tóquio. Semelhante à Torre, à luz do dia trata-se de uma forma refletora e, à noite, faz acender-se em meio às outras luzes, já que tanto o revestimento externo quanto o interno são providos de

projetores de cristal líquido que exibem imagens de vídeo gravadas ou transmitidas pela televisão. A intenção do arquiteto foi a de transformá-lo em um objeto pouco discernível, de uma existência tridimensional vaga, destituída da impressão de realidade, quase uma imagem holográfica. Sua presença faz referência clara à efemeridade. Suas paredes virtuais estão ainda mais livres de seus suportes concretos, já que estão suspensas, mesclando-se com as imagens do céu e da cidade refletidas nos painéis de alumínio. “É o objeto feito de imagens de vídeo que podem ser vistas através do ar impregnado de informação das redondezas. É o objeto das imagens que vêm e vão com o vento.”⁹⁹



Figura 44 – Ovo dos ventos (Toyo Ito)

⁹⁹ ITO, 2000, p. 101.

Entretanto, uma vez erigida a Midiateca como objeto concreto, a sensibilidade de Ito com relação ao digital e à sociedade da mídia eletrônica mudou. Desde o início do processo de construção o projeto, que fora pensado para unir os corpos real e virtual da arquitetura em um único objeto, separou-se em uma existência dupla, com uma versão digital sendo apresentada e debatida nos círculos arquitetônicos de todo o mundo, oferecendo todas as possibilidades das ferramentas computacionais – como faz a arquitetura líquida de Novak apresentada no segundo capítulo desta dissertação – ao mesmo tempo em que uma estrutura física era erigida dentro das limitações do mundo real na cidade de Sendai.¹⁰⁰

O projeto de Ito foi escolhido para ser construído porque “não se preocupava com expressão formal”, sendo mais um esquema prototípico e conceitual.¹⁰¹ Mas precisamente estas características afastaram os esboços preliminares de sua execução efetiva. Os objetos edificados que tomavam forma no canteiro de obras impuseram diversas modificações nos projetos originais. Os pilares em forma de tubos vazados foram particularmente problemáticos, uma vez que haviam sido imaginados flexíveis e delicados, mas revelaram-se objetos bastante sólidos e rígidos. Ito declarou que ao vê-los concretizados sentiu-se sobrepujado por sua presença e obrigado a repensá-los. “Pintados de branco e colocados sob painéis de vidro, os tubos de aço tornaram-se menos brutos e ressaltados. Tornaram-se como produtos em uma vitrine. A transformação dos tubos virtuais em tubos reais implicou uma transformação em meu conceito de tubos.”¹⁰²

Ficou evidente para o arquiteto, a partir de então, a distância entre o conceito e a desmaterialização permitida pelo digital e a solidez da construção propriamente dita, que é necessária para a habitação dos homens. A idéia de uma arquitetura de aparência imaterial, feita de luz e completamente mutável permanece uma idealização que existe apenas durante o processo de projeto, mas

¹⁰⁰ BARRIE, sem data.

¹⁰¹ Id., 1995. p. 50.

¹⁰² Ibid., p.50.

que perde a força de suas características ao ser propriamente erigida. Uma arquitetura leve e fugaz, evanescente apenas em imagem permanece com a mesma presença concreta, dura e imóvel. A mobilidade e a transformação ocorrem em uma velocidade muito menor do que mostravam as fugazes imagens digitais, quando acontecem.

Mas o que é arquitetônico tem que ser estrutural e não pode continuar se expandindo; em última instância deve ser uma entidade fixa. Eu sou consciente demais – e dolorosamente – da lacuna entre, por exemplo, a Midiateca de Sendai, em seu estado de obra finalizada, e a imagem de floresta que preparamos em computação gráfica. Seria maravilhoso se tudo fosse infinitamente flexível e expansível, mas não, tudo sempre termina na solidez de uma rocha. O fato é que, no mundo real, nada do que eu projeto é exatamente do jeito que eu queria que fosse.

(ITO, 2005, pp. 76-77)

Mesmo não sendo Ito o autor responsável pela definição teórica do *junkspace*, sua nova relação com o digital é crucial para a aceitação desta maneira pragmática de entender a interação da arquitetura com as tecnologias digitais e as mídias eletrônicas. A Midiateca de Sendai, concebida parte como Fusão Digital e parte como Virtual de Baixa Resolução, materializa-se como *Junkspace* e sua existência física propõe repensar, no caso das obras mais pragmáticas, o quanto as posturas anteriores colocam-se como pensamento retórico que influencia fortemente a concepção arquitetônica, mas cujo resultado construído nem sempre corresponde à evanescência do virtual.

Uma das principais características desta postura, ilustrada pela concretização que representa a Midiateca de Sendai, é a não-romantização da arquitetura digital. Grande parte da arquitetura que discutimos até agora nesta pesquisa possui embasamento conceitual forte e desenvolvido e vê as edificações como a materialização de suas filosofias projetuais, enfatizando sempre a transformação da arquitetura contemporânea que se utiliza destes conceitos e rompe com toda a produção anterior. Mais ainda, essa arquitetura de vanguarda acredita situar-se sempre no limite entre abstração e construção física.

Koolhaas e Ito propagam discursos que abarcam teorias de todas as posturas anteriores, mas onde outros arquitetos conseguem ver em suas obras a

concretização perfeita de seus projetos conceituais, os projetistas do *junkspace* admitem a distância entre proposta teórica e construção real. A dura realidade física impõe-se perante as filosofias com suas necessidades pragmáticas a ponto de estas serem verdadeiramente um saber paralelo, que auxilia o projeto, especialmente em sua concepção, mas que não pode ser levado a cabo até o fim e gera, inescapavelmente, um objeto que pertence ao mundo real e obedece a regras próprias impostas mesmo por sua existência física. Arquitetos teóricos e críticos de arquitetura digital costumam enxergar obras através de um filtro conceitual omitindo uma percepção mais fenomenológica da construção, abordagem que inclusive foi seguida também por nós nas posturas anteriores – como forma de análise de intenções de seus arquitetos e como ponto de partida para se chegar a esta conclusão. Mas nesta postura conceitos são vistos como origem abstrata para a elaboração dos projetos até certo ponto, a partir do qual os objetos começam a adquirir concretude e exibem apenas uma expressão de seu conceito originário, mas sem incorporá-lo totalmente. De todas as posturas mostradas por esta pesquisa, essa é a que mais resiste à idealização.

A principal transformação operada pela construção da Midiateca de Sendai é a de que ao basear-se em conceitos abertos, a arquitetura construída permite, mesmo em sua solidez, um grau de indeterminação que deve ser buscado pelos projetistas do *junkspace*. A Midiateca restringe ao máximo as imposições espaciais dos componentes arquitetônicos tradicionais, e com isso atribui grande liberdade de ação a seus usuários, que se sentem estimulados a transformar os espaços expansivamente e a realizar ocupações inesperadas, não-planejadas. As conseqüências desta abordagem, em termos de imagem, é a assimilação da atividade, da velocidade e do caos urbano que nega o planejamento e o controle. Em comparação à opacidade e a esterilidade neutras da arquitetura tradicional, a Midiateca de Sendai implanta-se no meio urbano caracteristicamente desordenado do Japão absorvendo o que este tem de visível (a fragmentação) e de invisível (a informação e o movimento). A experiência urbana excessiva encontra nesta obra não somente um espelho, mas um monumento materializado que oscila entre a leveza que remete ao virtual e o caos estetizado da metrópole.

Espaço cheio de ruídos criado pela alta tecnologia: a atmosfera desta cidade [Tóquio] está cheia de diversos ruídos, cores, informações, odores, etc. Nem todos se percebem com a vista, mas estão esparsos e distribuídos na atmosfera graças à tecnologia, mudando sua densidade como se fossem nuvens ou névoa flutuando no espaço urbano.
(ITO, 2000, p. 196)

E o processo de projeção digital permanece fundamental para simulações e distorções perceptivas do produto final.

Na medida em que não purifica a arquitetura, este processo de transformação – de algum modo, de contaminação pela sociedade – é mais do que interessante; ao se deixar contaminar por diversos pontos de vista, a arquitetura torna-se muito mais forte. Isto nos obriga a considerar a miríade de demandas da vida real.
(ITO, 2005, p. 77)

A conclusão a que chegamos com os Limites Borrados é de que o fluxo é algo imaterial superposto ao material, mas não fundido a ele. O fluxo, aqui, é o do caos urbano, da atividade das pessoas, dos transportes, da comunicação. O fluxo responde pela velocidade do consumo, da informação, da eletricidade. Fluxo do trânsito das coisas invisíveis que fazem a cidade movimentar-se, transformar-se e fragmentar-se. O fluxo não está aderido à arquitetura, mas esta não pode ser compreendida se o fluxo não for levado em conta em sua percepção.

4.2. Embalagens Percíveis

O que faz com que o *junkspace* seja cada vez mais produzido é justamente a capacidade de seduzir seus habitantes. Caracterizado pelo excesso, como já dito, este tipo de construção não preza por preocupações de unidade estética ou estilística, mas tem na quantidade e na velocidade de substituição o prazer da experiência superficial das intensidades, esta exacerbada ainda pelo fluxo de imagens proporcionado pelas atividades que abriga. Tal capacidade garante que sua produção seja contínua, ao mesmo tempo em que ele apenas existe porque possui a promessa do efêmero, de uma edificação que não deve permanecer, que possui um tempo de vida razoavelmente determinado e curto. Ao ter sua imagem atrelada ao movimento e à ação, o *junkspace*, juntamente com sua transitoriedade, torna-se um objeto espetacular que acompanha a transformação da cidade. Segundo Koolhaas, *junkspace* mantém-se unido por sua vontade de criar sedução

e interesse, em lugar de perfeição. “*Junkspace* conhece todas as suas emoções, todos os seus desejos. (...) Ele vem com trilha sonora, cheiro, legenda, ele proclama chamativamente como quer ser lido: rico, impressionante, legal, grande, abstrato, ‘*minimal*’, histórico.”¹⁰³

Embora o discurso de Koolhaas seja em grande parte niilista, esta sub-postura que denominamos de Embalagens Percíveis encontra-se entre a sedução e a crítica da sociedade de consumo. Estes projetistas utilizam-se da lógica de rápida substituição da sociedade de consumo e da criação de ícones que são à primeira vista simples e de fácil assimilação, mas carregam em segunda análise uma crítica ao sistema econômico que produz a estética da percibilidade que eles adotam. Esta sub-postura está relacionada a fenômenos decorrentes da ação conjunta do consumo e da mídia, fenômenos que são as identidades flutuantes e a camuflagem urbana, conseqüências sociológicas também relacionadas à vida simulada teorizada por Baudrillard. Se desde os primeiros momentos de desenvolvimento das metrópoles a cidade era vista como palco e seus habitantes como atores que se identificavam mutuamente através do vestuário e da postura, na cidade pós-moderna os atores trocam constantemente de papel, de cenário e mesmo de personalidade. As identidades que antes precisavam ser exibidas através da moda e do comportamento agora adquirem códigos cada vez mais complexos por serem elas mesmas efêmeras.

Identidades são fluidas e dinâmicas. Elas são substituídas. Elas mudam. Não há mais um eu singular e único. As pessoas, na verdade, adaptam-se, e variam seu comportamento e mesmo suas personalidades de acordo com o ambiente. Em uma era de performatividade “identidades” devem sempre ser entendidas no plural. A personalidade múltipla emerge menos como um distúrbio que como uma tática de sobrevivência, uma reação necessária à fragmentação da existência contemporânea. Identidades podem ser experimentadas e descartadas como roupas em uma boutique. Identidade como moda. Identidade como camuflagem urbana.
(LEACH, 2002, p. 58)

A arquitetura das Embalagens Percíveis é o palco desse processo. Para Leach, o papel da arquitetura hoje é prover os espaços de identidades fortes e específicas que ofereçam ambiente propício a cada identidade transitória portada pelos habitantes urbanos. “Espaços de *designer*”, projetados por profissionais que

¹⁰³ KOOLHAAS, 2002, p. 183.

seguem as tendências mais recentes e que podem ser reconhecidas universalmente, que enfatizam a estetização da vida cotidiana com personalidades artificiais que simulam familiaridade, mas com um grau de estetização extremo. Espaços onde os atores urbanos sentem-se camuflados, mimetizados, confortáveis e consolados, ainda que estes ambientes artificiais não representem sua realidade doméstica. São lugares globalizados, que exibem uma “marca” ou grife reconhecível em qualquer ponto do planeta, mas geralmente associada às metrópoles, lugares escapistas devido ao luxo que as caracteriza e que as torna confortáveis. São de uma familiaridade artificial já que não refletem a realidade econômica e estética da habitação de seus usuários mas, ainda assim, conseguem fazer com que estes se sintam em um “lugar” (no sentido dado por Augé) em sintonia com alguma de suas identidades transitórias.¹⁰⁴ Leach afirma que freqüentar estes lugares é similar a “conectar-se a um computador. Cultura *hotmail*. Instantaneamente transportável. Dependente apenas de um ponto de acesso.”¹⁰⁵

Estes lugares, segundo Leach, permitem que se desenvolva um sentido de identidade e personalidade atrelado a um contexto, uma fuga da alienação provocada pelo recente enfraquecimento da hegemonia das tradicionais estruturas de pertencimento, como a família e a igreja. Mas além desta territorialização efêmera de que fala Leach – e que também gera os mesmos limites borrados da arquitetura que adota e se modifica sob as ações, ou, no caso, sob as identidades de seus usuários – aparece uma arquitetura que tenta ela mesma essa troca de identidades e com essa mesma desenvoltura. Uma outra resposta à fragmentação da vida moderna são os cenários que apresentam territorialidades tão efêmeras quanto são efêmeras as identidades de seus usuários. A arquitetura por vezes tenta uma modificação de toda sua estrutura, uma transformação completa de seu espaço interno, externo e de sua forma. Por outras vezes, mantém sua forma principal, seu “corpo”, e deixa flexível, passível de mudança rápida, somente sua casca externa, seu envelope, sua roupa. Como uma forma evoluída dos *decorated sheds* de Robert Venturi, cria a possibilidade de uma imagem mutante sem que seja necessária a sua transformação plena. Mas não apenas a transformação da

¹⁰⁴ AUGÉ, 2004.

¹⁰⁵ LEACH, 2002, p. 58.

imagem pela substituição de fotos em escala urbana aplicadas a uma fachada neutra, ou de imagens digitais sobre sua superfície. Além da idéia de fachada, a transformação constante e a lógica do produto descartável e da troca de roupa, faz com que a imagem das construções se desfaça em embalagens.

Se as novas condições econômicas causadas por uma combinação de tecnologias da comunicação e da computação e sistemas econômicos modificados ('a terceira via') tornaram alguma coisa evidente, foi que hoje a embalagem é tudo. O valor é cada vez mais abstrato e efêmero, flutuando no éter de zeros e uns. [...] o que faz tudo isso funcionar é a aparência vendável. Imagem, ícone e marca são os pontos focais de atividade e atenção econômicas. Se o arquiteto escolher participar deste esforço, ele ou ela deve fazer embalagens poderosas que servem para seduzir, atrair e lubrificar a assimilação de dados.
(BETSKY, 2002, p. 7)

Trata-se de uma arquitetura que destaca o envoltório de seu conteúdo, tornando-os elementos separados, não necessariamente relacionados em termos de materiais e conformação espacial, diluindo o espaço interno em fragmentos desconectados, mobiliário, sinalização ou dispositivos eletrônicos, ao mesmo tempo em que sua imagem aglutina ambas as situações: envelope e partes interiores desagregadas. Ambas as situações tanto podem ser reflexo de sua transformação constante, já que peles leves e estruturas flexíveis são facilmente adaptáveis a diferentes situações e também desmontáveis e substituíveis, quanto podem apenas representar falsamente essa precibibilidade, através de materiais e formas fragmentados, de aparência provisória, ou ainda em construção. A precibibilidade pode ser associada ao consumo, à cultura do descartável, ao desejo e ao culto da imagem. “*Junkspace* é selado, amarrado, não pela estrutura, mas pela pele, como uma bolha.”¹⁰⁶ Aaron Betsky diz que os arquitetos podem agora dar-se ao luxo de serem criadores de imagem como os *film-makers*.

Suas edificações se sobressaem, fazem perguntar-se o que são, e têm uma identidade individual. São atores da cena urbana. Como tais, eles se posicionam entre nós e as grandes forças econômicas, sociais e políticas que modelam a cidade. São formas individuais como nós, mas feitas do material do resto da cidade.
(BETSKY, 2002, p. 10)

O fenômeno social das identidades flutuantes pode, assim, produzir manifestações arquitetônicas decorrentes de conceitos como o da transitoriedade

¹⁰⁶ KOOLHAAS, 2002, pp. 175-176.

inerente à moda e aos desejos insaciáveis que esta produz. A precibilidade dos produtos e das imagens influencia também a arquitetura, que se não pode, por motivos pragmáticos de custo e viabilidade, ser substituída com uma constância tão grande quanto à dos bens menores, numa atitude muitas vezes irônica toma para si ao menos a imagem e a impressão de construções transitórias, na tentativa de “(...) adiar, como disse uma vez Roland Barthes, adiar tanto quanto possível, o *status* de obra concluída, de algo que então, como um objeto reificado, estaria de uma vez por todas feito e acabado (...).”¹⁰⁷

Este é o caso de obras que não têm verdadeiramente a intenção de serem transitórias, como o *Grand Palais* de Lille (1994), projeto do OMA de Rem Koolhaas e o também seu *Kunsthal* (1992) em Roterdã. As duas obras, ao contrário, são prédios importantes cuja perenidade das respectivas instituições supõe longa vida às sedes. Mas a estruturação e os materiais de que é feito o *Grand Palais* se assemelham muito aos que são usados em galpões provisórios, de baixo orçamento e rápida desmontagem prevista. Há também uma nítida recusa de um projeto formal de composição, de diálogo claro entre as partes. Em lugar disso, a fragmentação desta edificação lhe confere uma identidade pouco coesa, de aparência inacabada e até bastante instável. Tem a aparência de uma edificação sem projeto, que foi construída às pressas, por partes, sem uma linha-guia identificável. É uma forma também de refletir a fragmentação do atual conjunto urbano, complexo e múltiplo. Um único objeto arquitetônico tendo a aparência de uma colagem disforme e disjuntada.¹⁰⁸

Sendo um dos principais edifícios da cidade francesa de Lille e um dos símbolos do grande investimento feito na cidade para torná-la um importante centro europeu tanto cultural quanto econômico, o *Grand Palais*, ou *Congrexpo*, exprime mais pelas enormes dimensões sua importância simbólica, mas externamente não se utiliza de materiais caros para atestar luxo, nem de detalhamento sofisticado para criar imponência. Partindo de uma forma geral elíptica em planta, as elevações são fragmentadas em várias superfícies irregulares e muitas vezes não relacionadas entre si. Sendo a planta elíptica, a fachada não

¹⁰⁷ JAMESON, 1994, p. 212.

¹⁰⁸ Sobre os dois projetos ver: OMA, KOOLHAAS e MAU, 1995.

apresenta separações em planos definidos, mas separações parciais, segmentadas, que não obedecem quaisquer regras de composição ou valores estéticos tradicionais. Extensa parte da fachada é revestida por grandes telhas de poliéster semi-transparente que brilham com pó de alumínio aderido ao material, formando um volume incerto, uma parede ondulada que não acompanha com perfeição a forma curva da cobertura deixando inclusive à vista partes de sua estrutura. Assume a aparência de uma embalagem feita às pressas, de uma edificação recoberta despreocupadamente. O poliéster tem aspecto de um material de baixo custo e sem sofisticação, de gosto estético discutível para uma obra de tal porte e importância simbólica para a região, o mesmo podendo ser dito do revestimento do muro de entrada, ao nível térreo, em concreto pré-moldado estampado. O mesmo muro é encimado por grades de ferro de desenho extremamente simples.

A displicência na escolha dos materiais e em alguns detalhamentos que costumam ser valorizados por arquitetos, como os guarda-corpos das escadas de acesso da rua e o arremate da cobertura também contribuem para a impressão geral de obra inacabada ou de galpão provisório, de mera embalagem rápida. Também a instabilidade dos pilares não alinhados, aliada à simplicidade e crueza de acabamento dos materiais denota a impressão de obra ainda em processo, de algo que será descortinado, que está sendo construído sob esta capa sem identidade.

Desprezando controle e direcionamento espacial, as escadas de acesso externo são posicionadas aparentemente de maneira aleatória, não apresentando hierarquias formais nem qualquer diferenciação entre si, mesmo que algumas dêem acesso às diferentes partes do edifício (Centro de Congressos, Auditório Zenith e Centro de Exposições) e várias delas levem ao mesmo lugar, sendo apenas subdivididas. Mais ainda, no *Grand Palais* podemos ver a crise da narrativa materializada em construção, com suas diversas partes desconexas e forma principal – a elipse extrudada – dispersa em pedaços de diferentes formatos, em elementos disformes que se acoplam a ela, nos fechamentos imprecisos, nos elementos superpostos em seu perímetro (pilares e vedações, por exemplo), nos volumes que a atravessam e nas perfurações que a distorcem. Onde se concentram as escadas de serviços, por exemplo, a edificação sofre uma falha e a cobertura

desaparece ainda que permaneça sua estrutura, de forma que ao observador cabe completar a forma (ou narrativa visual) que literalmente se ausenta, mas mantém guias (as vigas e treliças metálicas) que insistem em sua existência.



Figura 45 – Grand Palais de Lille (OMA)

Internamente existe uma continuidade desta linguagem fragmentária e crua, que é uma das formas de manifestação do *junkspace* e, dentro da lógica deste, a sobriedade que lembra os elementos puramente técnicos convive com detalhes delicados e complexos como os das janelas sem caixilhos que formam uma imagem marcante da obra, com seu complexo jogo de reflexos. Alguns revestimentos internos receberam maior cuidado e materiais luxuosos, além de desenho elaborado, principalmente nos auditórios, com revestimentos em couro e

com telas translúcidas de policarbonato como na loja Prada, além de vários jogos de iluminação sofisticados. Externamente, entretanto, o edifício encontra-se encapado como se prestes a ser revelado, a ter sua casca provisória substituída por construção verdadeira, pois não passa de uma embalagem perecível que seduz os observadores com a novidade de algo que está para acontecer.



Figura 46 – Grand Palais de Lille (OMA)



Figura 47 – Grand Palais de Lille (OMA)

O mesmo pode dito do *Kunsthall* de Roterdã, sendo que este alterna materiais nobres com pobres em uma montagem ainda mais impactante. À noite pode ser uma fascinante caixa de luz e durante o dia uma caixa fragmentada. Também este edifício possui uma forma principal simples que se desdobra em pedaços de muitas outras. Do interior desta caixa vemos rampas e linhas transversais que se interceptam em um complicado desenho de níveis e o rompimento da narrativa acontece a todo momento, com a mistura de inúmeros sistemas construtivos, materiais e linguagens. Soluções incomuns quebram os significados geralmente atribuídos às formas, que adquirem assim valores diferentes, que também dificultam a leitura da arquitetura, como acontece com o auditório completamente envidraçado, inclusive por trás do palco. As cadeiras leves e móveis deste mesmo auditório também lhe conferem uma imagem efêmera e desmontável, paralela à irreverência de todo o projeto, com materiais inesperados, como nas passarelas de chapas metálicas perfuradas, as paredes de vidro ondulado, os pilares de troncos de árvore, e toda a estrutura envelopada por fragmentos de superfícies que constroem juntos planos simples. Encaramos essa fragmentação também resultante do excesso de imagens atual, já que “argumenta-se que o fluxo contínuo de imagens diversas torna difícil encadeá-las numa

mensagem dotada de sentido; a intensidade e o grau de saturação de significantes resistem à sistematização e à narrativa.”¹⁰⁹



Figura 48 – Grand Palais de Lille (OMA)

¹⁰⁹ FEATHERSTONE, 1995, p.102.



Figura 49 – Grand Palais de Lille (OMA)



Figura 50 – Grand Palais de Lille (OMA)

Trazendo a falta de coesão e a descartabilidade do ambiente urbano para os interiores, Lars Spuybroek, do Nox, desenhou para os escritórios *V2_Lab* (1998) um espaço que é visual e materialmente tão efêmero quanto imbuído de uma estética precívvel. Os móveis com acabamento precário, o piso irregular e com

grandes desníveis artificiais, as paredes sem revestimento, instalação e iluminação soltas, negligentes, todo o ambiente despojado de um lugar de criação de alta tecnologia parece prestes a receber uma reforma. Além do caráter de instalação provisória, a leve lona plástica transparente que ao mesmo tempo isola e integra a circulação do andar também faz jus à idéia insipiente nos projetos de Koolhaas de arquitetura com intenção de embalagem de espaços. Embalagens descartáveis que o consumo se encarrega de substituir segundo seu sistema de renovação perpétua. Ou que aparentam uma substituição iminente sem que isso necessariamente ocorra.

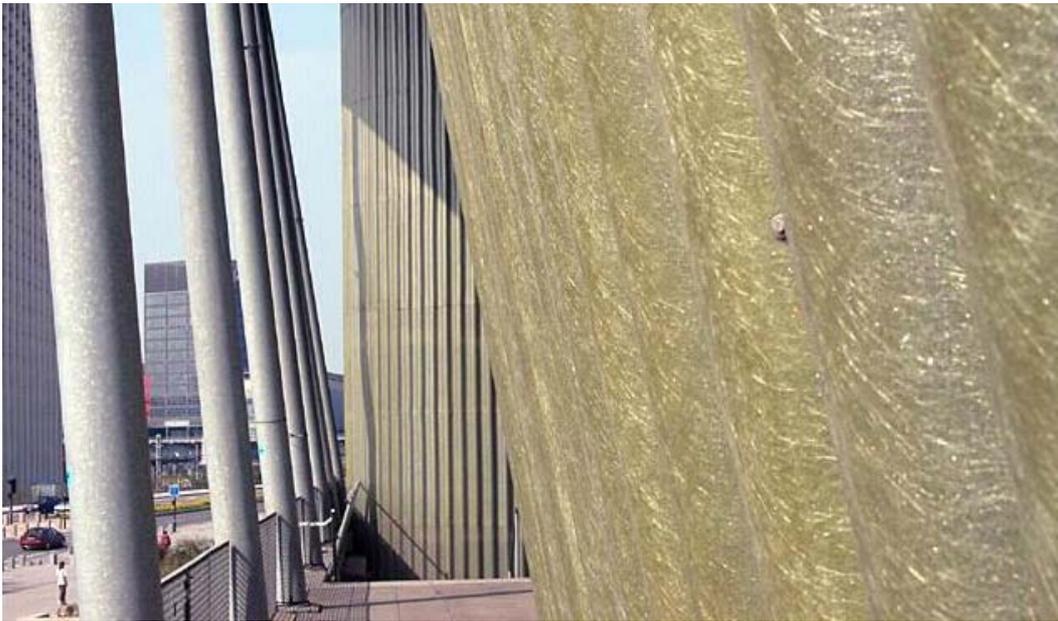


Figura 51 – Grand Palais de Lille (OMA)



Figura 52 – Kunsthal de Rotterdam (OMA)

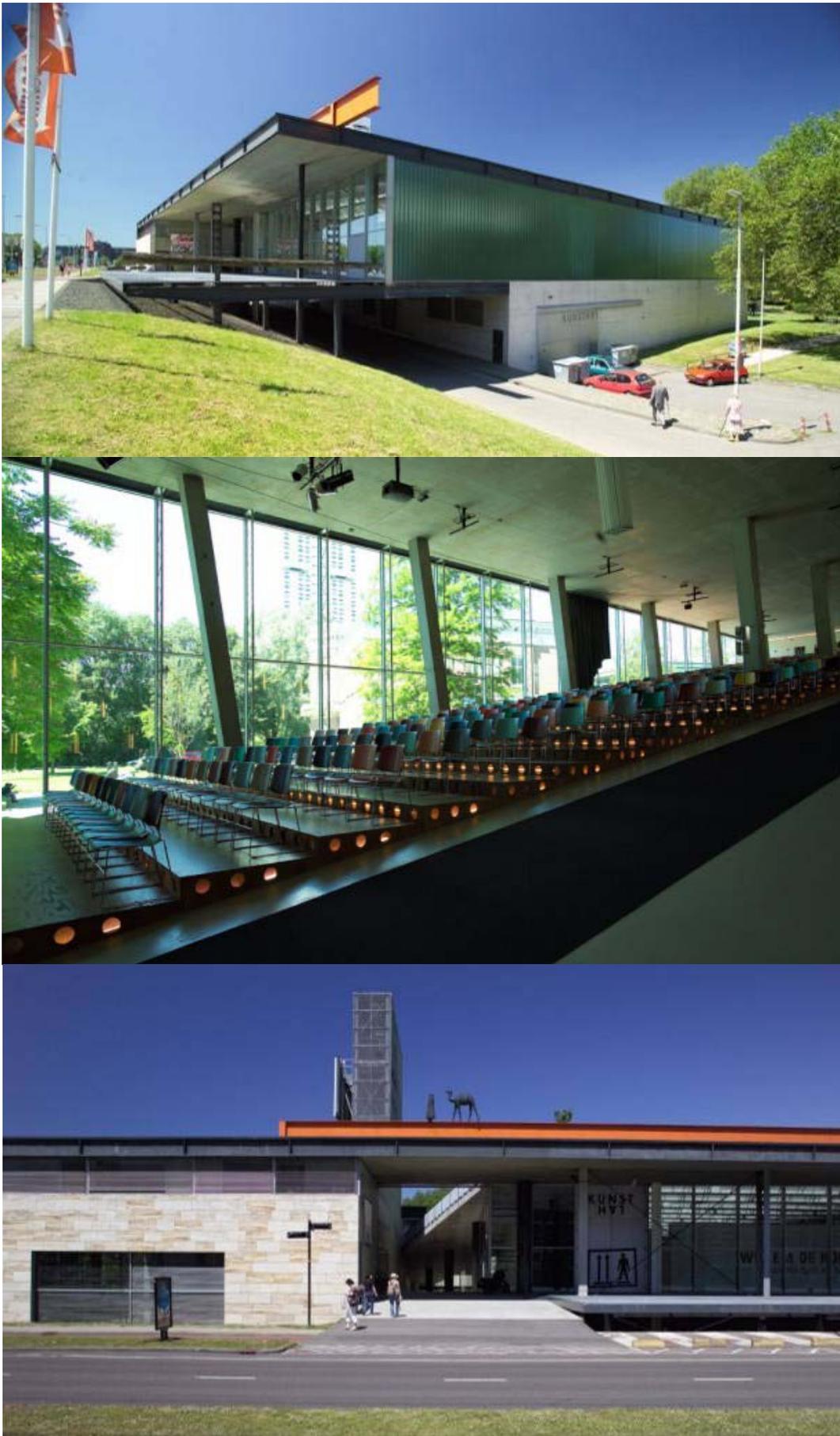


Figura 53 – Kunsthall de Rotterdã (OMA)



Figura 54 – Kunsthall de Rotterdam (OMA)

Na *Maison Folie* (2004) também em Lille, do mesmo escritório, a arquitetura vira, finalmente, uma embalagem de si mesma, um leve embrulho transitório que atualiza a construção existente. Como renovação de um antigo edifício fabril, sua proposta foi a de empacotá-lo, à maneira de Christo e Jeanne-Claude, com uma tela metálica sinuosa. As linhas suaves e reluzentes desta tela translúcida revestem os antigos tijolos com um embrulho tecnológico, emprestando, enquanto durar seu tempo de validade, uma bela imagem reluzente (“quase holográfica” no dizer de seu autor) à cidade que ganha um espaço de artes que “incorpora as pulsações da arte e da vida.”¹¹⁰ Lançando mão de uma atitude pós-moderna de revitalização, Spuybroek não desfaz a história da antiga construção, demolindo-a ou descaracterizando-a. Ela é apenas embalada provisoriamente com a estética evanescente da atualidade, mas subsiste intacta sua materialidade, seu conteúdo objetivo e simbólico, que poderá mais tarde ser re-empacotado com a estética de uma nova mentalidade, reaproveitada para outro tipo de consumo.

¹¹⁰ SPUIBROEK, 2004, p.236.



Figura 55 – Escritórios do V2_Lab (Nox)

Tanto a arquitetura permeada de informação quanto a arquitetura que se apresenta como embalagem descartável parecem caber no conceito literário resgatado por Jameson de “realismo sujo”: “o que aqui se apresenta como o diminuto e o local é, na realidade, o novo valor estratégico do fragmento e do não totalizável, a constelação efêmera, o conjunto difuso, o descartável, o provisório, e

o modelo de escala fictício.”¹¹¹ O regionalismo crítico, que para Jameson completa o realismo sujo, também parte de princípios semelhantes. Nas palavras do autor:

A ideologia do regionalismo é a sentimentalização, pelos contistas em questão, da natureza da vida social e do sistema socioeconômico no megaestado atual. Ela busca, pela inclusão dos detritos das embalagens de *junk food* e das janelas quebradas de carros destruídos, validar suas credenciais como uma representação realista da vida norte-americana (...).
(JAMESON, 1994, p.190)

O *junkspace* é, em suma, expressão de situações urbanas contemporâneas das mais radicais, assim como são radicais os discursos e os projetos de seus arquitetos. O *junkspace* tem seus limites borrados através da indefinição espacial que acontece quando objetos móveis configuram a arquitetura para além de sua estrutura e seus elementos fixos; e transforma-se em embalagem ao deter uma aparência mais efêmera do que sua arquitetura realmente é, em uma atitude de cinismo e falsidade pós-modernos.

Todo o *junkspace* nega o formalismo ao adotar aquilo que Moneo¹¹² afirma ser um dos causadores da fragmentação: a escolha. As identidades são escolhidas e substituídas constantemente, aleatoriamente, satisfazendo a vontade dos indivíduos e a arquitetura – o cenário onde se deslocam os personagens – obedece à mesma lógica e reveste-se de acordo com a ocasião. A escolha de Moneo é dinâmica, implica mudança, transformação, movimento, impede a inércia e a permanência. A *firmitas* aqui é abalada não apenas como imagem, como acontece com as imagens digitais cujos referentes permanecem inalterados, mas a alteração ocorre também com a matéria, com os elementos concretos.

¹¹¹ JAMESON, 1994, p. 191.

¹¹² Ver capítulo 1 desta dissertação.



Figura 56 – Maison Folie (Nox)

Sob a forma de embalagem a mutação é, na verdade, uma alusão e uma ilusão de algo que está para acontecer, o que não necessariamente será levado a termo. É uma promessa de substituição, uma alusão à transitoriedade, ainda que a intenção seja a da permanência dos objetos instáveis construídos. Trata-se de uma postura cínica frente à efemeridade e, por isso mesmo, muitas vezes crítica.

Consideramos que estas edificações encontrem-se entre o tempo e o espaço porque estão, de certa forma, entre a mudança (possível, insinuada) e a permanência (também possível, provável até, mas velada por uma imagem provisória). A ausência de forma descrita por Moneo¹¹³ reaparece ainda em todo o *junkspace* que, mesmo sendo composto de objetos múltiplos que por vezes possuem uma forma definida, sua unidade é diluída em inúmeros fragmentos que não resultam em uma forma reconhecível, mas na imagem fugidia de excessivos estímulos.

¹¹³ Ver capítulo 1 desta dissertação.