

## 6

### Considerações Finais

A arquitetura que aparece na transição do século 20 para o século 21 é ela mesma uma arquitetura de transições. Insere o questionamento das noções de estabilidade e solidez mantidas intactas desde as primeiras teorias arquitetônicas. De todas as transformações por que passou esta disciplina até agora, este foi o primeiro momento em que a mudança e a efemeridade foram verdadeiramente aceitas e mesmo vistas como positivas e desejáveis, o que implica repensar definições de arquitetura.

Na última década do século 20 e nesta que segue, nosso intervalo de estudo, aparecem tendências arquitetônicas que conseguem fazer justamente este questionamento e, das inúmeras razões que as levam a isso, colocamos nesta pesquisa ênfase na influência da revolução midiática. Novas formas de comunicação através das mídias eletrônicas e digitais geram novas formas urbanas, novos tipos de comportamento e novas formas de percepção visual que incidirão sobre o ambiente construído, e são estas transformações e suas relações diretas com as edificações que propusemos analisar no presente trabalho.

Os novos paradigmas da arquitetura são a **fragmentação**, a **fuga da forma**, e a **incorporação do tempo** à matéria construída, que há muito se pauta no espaço. Algumas novas definições de arquitetura que procuram manterem-se coerentes com a condição da sociedade atual e sua forma de pensamento inserem-se nestes novos paradigmas e a cada definição desdobram-se diversas maneiras de concretizar estes conceitos, de acordo com questionamentos específicos e diferentes formas de percebê-los e aceitá-los, de ter uma postura crítica ou niilista. São definições que abarcam instabilidade, velocidade, mudança, desmaterialização, sedução, escolha e ação.

É importante dizer que aparecem aqui diversas referências ao pós-modernismo como momento histórico, mas sem que este seja um estudo voltado à defesa dele. Apenas vimos que certas características geralmente consideradas pós-modernas são úteis para a compreensão deste momento da arquitetura, e o modernismo em diversos campos de pensamento, no que nos compete analisar aqui, ainda pertence aos paradigmas anteriores. Não foi nossa intenção transformar esta pesquisa em uma comparação entre modernismo e situação contemporânea, mas certas menções a momentos anteriores, ao Movimento Moderno da arquitetura em particular, se fizeram necessárias – uma vez que o Movimento Moderno geralmente aparece como a clara corporificação de posturas superadas pelos novos paradigmas, além do que é praticamente um momento mais imediatamente anterior ao atual, ao menos um momento do qual já podemos ter uma distância razoável permitindo uma análise mais profunda.

Percebemos que as características pós-modernas presentes na arquitetura contemporânea que se inserem nos novos paradigmas são: a perda da profundidade e do relevo e a conseqüente ênfase na superfície; novas relações entre tempo e espaço; o excesso de informações; a efemeridade; a indefinição; e novas formas de percepção visual decorrentes de todas as características anteriores.

Destacamos a questão pós-moderna da crise de certezas – que leva às idéias de indefinição, ambigüidade e instabilidade presentes em todas as posturas que definimos – questão frequentemente associada à incerteza que aparece na física moderna desde a teoria da relatividade e o princípio da incerteza da matéria, que refuta a idéia de os elétrons possuírem lugar, velocidade ou formas definidas, ou seja, se mesmo a matéria é indefinida, nada mais pode ser dado como certo e preciso. Esse questionamento aparece da mesma forma na filosofia, com a crise da noção de verdade e acaba por cair na arquitetura também, esta que se compõe de matéria e filosofia.

A maior contribuição desta pesquisa é a detecção de certas transformações por que passa a arquitetura contemporânea e sua classificação em **posturas** associadas ao digital. Cada postura refere-se a grupos de definições de arquitetura

defendidas por arquitetos ou teóricos de arquitetura, arte e *design*, unindo-se em uma tendência correlata. Cada uma das três posturas – **Fusão Digital**, **Virtual de Baixa Resolução** e **Junkspace** – é analisada a partir dos mesmos conceitos-base, mas as diferenças entre suas abordagens são explicitadas e discutidas.

A **Fusão Digital** é definida pela fusão de imagens múltiplas a substratos concretos quase desprovidos de imagem. Em outras palavras, a adição de imagens digitais (ou matemáticas ou de síntese) aderidas a objetos concretos cuja imagem própria acaba por desfazer-se na visualização digital. O **Virtual de Baixa Resolução** almeja chegar, por meio da própria construção, a uma imagem além do digital, que o supere ou que não seja subordinada a projeções de imagens digitais nem de interfaces, ainda que tenha sido necessária sua alusão. A Baixa Resolução tenta simular o digital na materialidade do real. O Virtual de Baixa Resolução traz à arquitetura da Era Digital subjetividade e sedução, para dar novo fôlego ao que é tangível e material na fuga à virtualização do mundo e dos indivíduos.

O **Junkspace** é a postura mais complexa e a que mais envolve categorias contraditórias. É a que promove a união entre material (construção) e imaterial (informação e fluxo) como percepção e como discurso, mas que mantém as duas naturezas distintas em sua definição. É também a postura que mais evita a artificialização do digital ao mesmo tempo em que aceita a experiência estetizada do consumo. O **Junkspace** renega completamente a idealização e o controle, e promove o caos e o acontecimento como características principais da vida urbana.

A crise de certezas reflete-se em uma discussão que permeia todo o trabalho que é a **superação dos conceitos binários**, onde as posturas encontram-se em regiões indefinidas, são ambíguas por não pertencerem plenamente a nenhuma categoria específica e transitam, na verdade, entre duas categorias tradicionalmente opostas. Estar a meio caminho entre duas situações diferentes e aparentemente incompatíveis foi decisivo para a compreensão das vertentes dessa nova arquitetura, o que foi expresso nos subtítulos de cada postura. “Entre a desmaterialização e a materialização” serviu para a Fusão Digital, uma vez que esta postura parte da total desmaterialização dos ambientes virtuais da arquitetura líquida de Marcos Novak para ter a estética da projeção informática

materializada em objetos concretos, os *blobjects*, e finaliza com exemplos de uma arquitetura híbrida em que o virtual é transposto apenas em imagem para o real, com imagens digitais sobrepostas às superfícies reais gerando uma percepção unificada ainda que ambígua. Nesta última fase, a arquitetura exige um movimento mental de ida-e-volta entre a imagem digital e o substrato concreto.

O Virtual de Baixa Resolução situa-se “entre a visibilidade e a ilusão” porque todas as suas subcategorias evitam a visão objetiva de sua arquitetura, oferecendo ao observador sempre imagens dúbias, como as que são materiais mas remetem ao digital, as semi-transparentes que apenas permitem entrever o que está por trás, as que se modificam ininterruptamente e as que realizam inúmeros jogos de reflexão, refração e transparência, tornando embaçados seu conteúdo e sua materialidade. O *Junkspace* transita entre as fronteiras da “continuidade e fragmentação”, pois seus objetos e os elementos constituintes desses objetos são distintos e díspares, sem relação entre si, mas o excesso de estímulos que eles proporcionam impõe a percepção de um conjunto, uma massa única. Também o aspecto dinâmico dos acontecimentos e atividades aderidos à sua imagem material revela uma continuidade feita de fragmentos.

Em todas as posturas aparecem definições de **virtual** e de **simulação** relativas às preocupações específicas de cada uma. Na Fusão Digital “simulação” e “virtual” estão ligados à informática e ao computador como ferramenta, que são definições mais técnicas que investigam a natureza e as possibilidades da imagem digital, do ambiente virtual da informática e das trocas e interações pessoais por meios telemáticos. No Virtual de Baixa Resolução “simulação” responde pelos significados flutuantes que distorcem a noção de realidade e oscilam entre o verdadeiro e o falso. O “virtual” é a experiência de vagar por entre imagens midiáticas e objetos sem referente sem que se possa atribuir-lhes significados precisos. O *Junkspace* utiliza o excesso e a desordem para criar uma vida estetizada distanciada na qual os valores são definidos pelo consumo e pelo fascínio, mais do que por seu valor de uso, produzindo uma vivência “simulada”. O “virtual” é o acontecimento fugidio, a atividade dos habitantes que não pode ser contida em uma forma material, mas apenas apreendida momentaneamente. A ação é um “virtual” cuja atualização é fugaz e jamais será repetida.

A noção de **fluxo** é importante para todas as obras de arquitetura aqui expostas e também possui muitas formas de ser percebido. Consideramos que as imagens digitais existem como fluxos de energia, já que não estão presas a nenhum suporte. O fato de poderem ser telematicamente compartilhados transforma os ambientes virtuais também em fluxo. Mas a duração do tempo também gera fluxo ao ser visualizada através do comportamento imprevisível dos habitantes das metrópoles, do movimento instável que dissolve edificações que se caracterizam pela leveza do vidro reflexivo e de materiais voláteis como o vapor. Os limites difusos e as embalagens percíveis são ainda produzidos pelos fluxos urbanos de constante modificação. E mesmo os *blobjects* concretos fazem visualizar a velocidade e a passagem do fluxo através de suas formas contínuas e suaves.

Dentro dos paradigmas formais/não formais explicados por Moneo, definimos as posturas da seguinte maneira:

#### **Fusão Digital**

- A forma mais pura, que não é decifrável por não ser decomponível. Não tem início nem fim, por isso não define forma clara, compreensível – mas ainda assim é forma.

#### **Baixa Resolução**

- A forma disforme, a ausência de forma, aquilo que se esvai em movimento.

#### **Junkspace**

- A fragmentação que nega a forma. A profusão de formas que impede a legibilidade.

Podemos concluir que as três categorias possuem características distintas mesmo no que se refere a sua postura em relação ao virtual e ao mundo concreto:

#### **Fusão Digital**

- Procura distanciamento do mundo concreto, real.
- Trata, praticamente, daquilo que é apenas digital. Tenta manter-se longe das impurezas, ruídos e imperfeições da materialidade do real.

- Idealização do conceito. O digital é idealizado e serve para trazer maior controle e perfeição (formal, visual) para o mundo real.

#### **Baixa Resolução**

- Começa a inserir-se no mundo real.
- Inicia a aceitação de alguma imperfeição do concreto quando acontece a eversão (contrário de imersão, seria a saída do virtual para o real).
- Superação do puro digital, mas ainda com alguma idealização.

#### ***Junkspace***

- Pertence completamente ao real e material.
- Considera que o que existe concretamente é certamente imperfeito, e assim é assumido, aceito, enquanto que o que é digital é invisível, impalpável, mas também não pode ser controlado ou aperfeiçoado, pois é um reflexo do mundo real.
- O digital segue, existindo, mudando a forma de ser do concreto, mas é algo separado, superposto ao concreto sem que haja realmente uma fusão. São mundos distintos, paralelos, interdependentes, formam um sistema.
- Não há idealização, há uma tentativa de direcionamento e projeção do digital, de não deixá-lo fugir totalmente ao controle, mas no mundo concreto sequer há tentativa, ele tem vida própria, é impossível de controlar. Mas ambos são poluídos, imperfeitos.

Em suma, essa nova arquitetura que aparece nas duas últimas décadas e que se pauta em paradigmas muito diferentes dos conceitos arquitetônicos anteriores faz necessária a utilização de preceitos que não são tradicionalmente arquitetônicos e estes serão buscados em outras áreas, em particular no *design* industrial, na publicidade e na arte eletrônica. Para que a arquitetura da Era da Informação seja vista como arquitetura ela deve incorporar saberes que até então fizeram parte do vocabulário e das intenções dos *designers*, como a criação da sedução, do fetichismo do consumo, a incorporação de imagens múltiplas, a mobilidade e o tratamento estético da superfície sem relação com o espaço e com a matéria.