

DESIGN E ESPAÇO NA ERA DA INFORMAÇÃO OU O CIBERESPAÇO ABSORVIDO PELA ARQUITETURA

Fabiola Macêdo Ribeiro

Rejane Spitz

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

Departamento de Artes e Design

Rua Marques de São Vicente 225 – CEP 22453-900 – Rio de Janeiro – RJ – Brasil

xxfabixx@uol.com.br

rejane@rdc.puc-rio.br

Abstract

The media revolution which in many ways characterizes the 20th century has had a deep impact on architectural thinking. There are several possibilities to the translation of the current Age of Information into built matter, and those which we believe to be the most important ones are the object of this study. The pop attitude of expendable architecture is the first manifestation of such media-oriented architecture, followed by the “deconstructivism” of sight and space. In a more dramatic transformation, we see the assimilation of the digital adding interactivity and mobility to the built environment, as matter dematerializes in ever-changing pixels, turning solid into speed and light.

Key words: Architecture; Information Age; Interactivity; Dematerialization; Blob forms.

1. A disciplina perdida

A partir da segunda metade do século XX a arquitetura vem sofrendo uma transformação estética profunda que rompe com parâmetros visuais estabelecidos desde o Renascimento. Alguns teóricos creditam essa transformação ao processamento mental de dados. Derrick de Kerckhove [1], nos passos de Marshall McLuhan, sugere que a revolução dos meios de comunicação de massa do século XX desencadeou a Era da Informação, afetando a maneira como assimilamos quaisquer informações. Para ambos, a rapidez e a continuidade de informações que nos são impostas nesta Era fazem com que nossa capacidade de raciocínio analítico seja danificada ou modificada.

Kerckhove defende que ao aprendermos a ler e a escrever, nosso cérebro adota a lógica seqüencial de decodificação do alfabeto para analisar todos os dados que recebe, os visuais inclusive, forçando-nos a uma estruturação da realidade que facilite sua decodificação. A capacidade analítica seria um controle mental que adquirimos com a alfabetização e o letramento, uma maneira mental de organizar dados baseada na catalogação linear, seqüencial e estática. Kerckhove cita como maior exemplo da mentalidade letrada a utilização da perspectiva cônica, que coloca o tempo no espaço, sendo uma forma de tornar o espaço estático, retratando o campo visual como um percurso congelado, racionalizado dentro de uma linearidade facilmente analisável.

A Era da Informação, entretanto, não permite ao cérebro raciocinar estaticamente e o induz a um raciocínio dinâmico, de assimilação simultânea, que usa o reconhecimento de padrões ao invés da análise seqüencial. A substituição das informações é rápida demais para que haja uma compreensão organizada e ainda, as imagens em movimento dificultam a decodificação racional, o que afeta nossa noção de temporalidade e de espacialidade. McLuhan já havia previsto essa consequência:

“A velocidade elétrica tende a abolir espaço e tempo da consciência humana. Não existe atraso no efeito de um evento sobre outro. A extensão elétrica do sistema nervoso cria um campo unificado de estruturas inter-relacionadas organicamente que chamamos de a atual Era da Informação.” [2]

Acreditamos que a estética ocidental de até princípios do século passado sofre grande influência da disciplina racional do cérebro letrado. Para mentes acostumadas a ‘ler’ espaços e superfícies, quanto mais facilmente codificável for a comunicação visual, o design e o ambiente construído, mais agradável eles serão ao cérebro. Mas essa estética vem perdendo razão de ser já que a disciplina mental vem sendo modificada.

2. Efemeridade e desconstrução

Uma das principais evidências da nova estética é a maneira como as artes absorveram a efemeridade das informações através do conceito de Arte Pop, transgredindo regras formais e compositivas, ignorando hierarquias e exaltando o mundo não-erudito do consumo imediato, como bem mostra um de seus principais teóricos, Reyner Banham. Quando as informações não são codificadas hierarquicamente, todas elas formam um fundo de impressões, e nenhuma delas torna-se figura distinta do fundo. Nas radicais declarações de contemporâneos de McLuhan, é tudo o mesmo. “O lar, toda a cidade e a embalagem de ervilhas são uma e a mesma coisa” [3], dizia Charles Jencks criador do conceito de Pós-Modernismo na arquitetura; “É tudo informação” [3], dizia o Independent Group, inventores da Arte Pop inglesa; “É tudo a mesma coisa” [3], dizia Archigram.

O grupo Archigram trabalhava com diversas escalas de projetos, desde robôs domésticos até cidades caminhantes, já que, para eles, a arquitetura não era mais importante do que os aparelhos eletrônicos que a tornavam habitável. A arquitetura cha-

mada de hardware apenas tinha significado por causa do software, que eram as situações efêmeras deflagradas por apêndices flexíveis. A incorporação da tecnologia ao ambiente construído ia desde a adoção da estética das máquinas até a transformação de edifícios em grandes máquinas ambulantes, utilizando referências do universo popular para pôr fim à rigidez plástica e à materialidade tátil das construções. Eles chegaram mesmo a defender a morte da arquitetura e o nascimento de um desenho de objetos eletrônicos em escala habitacional. A morte da supremacia do hardware sobre o software. A morte da solidez e a ascensão da informação desmaterializada.

Com um resultado projetual completamente diferente Peter Eisenman [4] liderou o movimento desconstrutivista anos mais tarde, com um discurso de fundo fortemente filosófico que contrapunha o paradigma mecânico da visão dominado pela perspectiva (não mais relevante) ao paradigma eletrônico (agora atuante). Descartando a racionalidade da geometria euclidiana, seus projetos distorciam a visualização perspectívia e apresentavam estruturas de uma física aparentemente ilógica.

A busca dos desconstrutivistas era principalmente estética e recaía sobre a visualização de formas que ele chama de 'dobradas', por serem derivadas do conceito de 'dobra' de Gilles Deleuze. As 'dobras' são planos e arestas inclinados, fragmentados e descontínuos formando geralmente ângulos não-retos. Tal envelope encerra espaços desordenados, sem hierarquia de formas. É uma outra abordagem para a quebra da organização mental do ambiente tridimensional, mais como tentativa de libertar-se da formatação tradicional de 'leitura' da realidade. As formas desconstrutivistas são pouco ou nada discerníveis, parecendo-se mais com fragmentos de formas caoticamente superpostos. Eisenman pretende que sua arquitetura seja uma resposta ao excesso de estímulos da Era da Mídia Eletrônica, que ele supõe destruir a mecânica da visão que aprisionava as formas arquitetônicas clássicas.

3. Entre a desmaterialização e a liquefação

A crescente imersão das pessoas no ambiente virtual acaba por criar uma arquitetura que se apresenta mais como simulação do que como construção perene, concreta, palpável. A busca por um espaço interativo resulta em extrema flexibilidade e inconsistência, o que nulifica a tentativa de criação de formas dentro de uma composição racional e rígida. A compreensão dessa arquitetura se faz através da experiência sensorial múltipla, mais do que pelo raciocínio analítico que tenta decompor seus elementos visuais. É exigida aqui uma nova morfologia, cuja resposta nos parece estar, entre outros, nos projetos do americano Greg Lynn e do grupo holandês Nox.

Estes arquitetos desenvolvem uma morfologia não feita de partes discerníveis, mas de superfícies curvas que delineiam uma plástica suave, contínua, sem interrupções. Sua arquitetura, geralmente, não é constituída de volumes geométricos combinados, mas de uma única superfície fluida que transpassa interior e exterior, que se abre e se fecha sem se fragmentar, sem se interromper. Não existem aqui arestas ou planos definidos. De certa forma, é a busca de uma continuidade visual que impeça a tradução do todo em elementos mais simples, a despeito da

Gestalt. Ben van Berkel, cujos primeiros trabalhos apresentavam parentesco com os desconstrutivistas, hoje inspira-se declaradamente na tira de Möebius para desenvolver o estudo da linha infinita, de uma plástica sem elementos estáticos decomponíveis e sem começo nem fim.

Greg Lynn [5] é um pioneiro no desenvolvimento de uma estética fluida e, na verdade, seu embasamento teórico é o mesmo de Eisenman: a 'dobra' de Deleuze. Seu resultado formal, entretanto, é diametralmente diverso. Enquanto Eisenman enfatizava o infinito de seus planos contundentes, Lynn desenvolve a flexibilidade das formas 'blob'.

Já o grupo NoX utiliza a digitalização não apenas das formas, mas da própria arquitetura. Se desde o projeto H2O Expo a interatividade resgatou a descentralização maquinal da Archigram em uma edificação que respondia fisicamente à presença e ação das pessoas, na D-Tower a desmaterialização visual de uma forma a um tempo orgânica e digital reflete a efemeridade do humor de uma comunidade virtual. A fluidez 'blob' deste marco urbano existe como uma imagem sempre em transformação de acordo com a participação de internautas em um website que captura o humor dos visitantes remotos.

4. Pixels sólidos

A crescente tendência de se instalar telões de cristal líquido nas construções tanto em escala urbana quanto arquitetônica está resultando na quase completa cobertura de paredes, chão e teto concretos por imagens animadas. A partir do momento em que a parede virtual é inserida na arquitetura, o cérebro precisa de novos apoios de orientação espacial, pois aqui a configuração espacial é constantemente mutável e envolve completamente o observador. Os parâmetros concretos da arquitetura são substituídos por pixels luminosos que mostram tridimensionalidades ilusórias em movimento. Quando o cristal líquido se transforma em material de construção, o real e o virtual estão fundidos sem que possamos distinguir realidade de simulação.

Na Casa Digital do escritório Hariri & Hariri, por exemplo, as divisões dos ambientes são monitores digitais – ou seja, os definidores de percurso, os elementos de limitação espacial não aparentam corporeidade e, visualmente, acabam por não criar o espaço real e sim uma combinação de espaços qualquer que os monitores estejam exibindo naquele determinado momento. Um monitor pode mostrar uma profundidade qualquer que não seja verdadeira. Pode criar uma sensação tridimensional que não existe concretamente. Pode criar ambientes que não correspondem à realidade da arquitetura que os porta. Pode apresentar perspectivas diversas, distorcidas, irreais, em desalinhamento com o ponto de vista do observador, em discordância com a posição da parede que o sustenta.

Na Casa Digital toda a informação espacial que trazemos como lógica desde o Renascimento é inútil, pois não nos ajuda a experimentar a parede virtual. As noções de perspectiva e ponto de vista – que o cérebro alfabetizado utilizou para deixar o espaço estático e legível em seqüência – não servem mais para a parede virtual que reveste grande parte da arquitetura ou toda ela. E assim são invalidadas todas as formas de percepção visual ana-

líticas como a proporção, o ritmo, a escala. Se começamos a confundir proporção e perspectiva, como poderíamos perceber claramente cheios-e-vazios, luz-e-sombra, interior e exterior, construído/não construído? Em uma arquitetura feita de luz, como podemos sequer discernir o que é sólido do que não é?

Toyo Ito é um arquiteto que trabalha na construção de uma arquitetura que responda à Era da Simulação. 'Desenho dos Ventos' é o que ele pretende fazer ao filtrar o ar carregado de informação para transformá-lo em algo visualizável. O que ele obtém é precisamente uma grande característica da arquitetura atual, a desmaterialização. Jean Nouvel, Norman Foster e Rem Koolhaas são outros arquitetos cujas obras atestam a incorporeidade inerente à Era Eletrônica permeada por luz. Esta desmaterialização, ensaiada desde a Archigram, não existe somente com a substituição de paredes de concreto por telas digitais, mas também com a transparência, refração e reflexão da luz através de materiais leves, do vidro, de malhas vazadas, de lonas diáfnas, etc. É a vitória do software sobre o hardware. Do efêmero sobre o perene, imóvel.

Pode-se ter um recipiente arquitetônico neutro, destituído de características significativas, no qual telas digitais e imagens projetadas darão ao espaço suas dimensões próprias. Dimensões essas, naturalmente, mutáveis e inconstantes, desmaterializando a solidez da construção apenas por meio de projeções de luz. Por causa disso, o que será mostrado nas projeções seria mais importante do que o recipiente neutro e a produção das animações, filmes, etc. se tornaria parte indispensável à compreensão e criação do espaço, fazendo parte, portanto, da concepção arquitetônica. Esses novos aspectos trazem implicações para a percepção e a decodificação visual, considerando-se sua maior instabilidade e sua capacidade de substituir por luz e velocidade o que antes era sólido.

5. Conclusão

"Em um momento em que a revolução eletrônica parece prestes a dissolver tudo o que é sólido – a eliminar toda a necessidade de concentração e concretude física" [6] a desmaterialização é a expressão última da maneira dinâmica com a qual o cérebro interpreta as informações que recebe. A assimilação simultânea da realidade leva as pessoas a buscar uma estética cada vez mais plena de estímulos. Não nos satisfazemos mais com um mundo estático, perspectívico e decomponível. A geometria euclidiana, a simetria, a harmonia compositiva, os contrastes de luz-e-sombra, de cheios-e-vazios, a hierarquia formal e a plástica de adições e subtrações de massa tornaram-se estanques e insuficientes. A descentralização da arquitetura em máquinas móveis, a desfragmentação da perspectiva (desconstrutivismo), a plástica líquida ou 'blob' e a desmaterialização visual da arquitetura nos parecem ser importantes tentativas de transpor os efeitos da Era da Informação ao ambiente construído.

Referências

1. Kerckhove, D., The Skin of Culture, Somerville House Publishing, Toronto, 1995.
2. McLuhan, M. *apud* [1]
3. Jencks, C., Movimentos Modernos em Arquitetura, Edições 70, Lisboa, 1973.
4. Eisenman, P., 'Visions' Unfolding: Architecture in the Age of Electronic Media, Domus, 1992, no 734, 21-24.
5. Lynn, G., Folding in Architecture, Architectural Design, 1993, no 3-4 (63), 8-15.
6. Koolhaas, R, Mau, B., Oma, S.M.L.XL.: Monacelli Press, New York, 1995.