

Entre o real e o virtual: aspectos do lugar na arquitetura

Francesco Bosch

Valmir Azevedo

Alunos do CAU/PUC-Rio

A palestra no CAU/PUC-Rio e a entrevista do *Electronic Shadow* à revista Noz 2 impressionaram pelas imagens apresentadas e, também, pelo discurso que propõe um trabalho pautado pela interdisciplinaridade. Na exposição do *Electronic Shadow*, a arquitetura é referida sem especial enfoque em comparação com outros campos do saber. Entretanto, visto que a arquitetura é parte do trabalho deles, isso nos instigou a refletir a respeito do que seja arquitetura.

Tomamos como base primeira o fato de que arquitetura não é só um resultado materializado, mas um processo que busca a criação de limites, os quais definem lugares que potencializam atividades humanas. A partir daí, buscamos o entendimento do conceito de lugar em duas de suas acepções mais discutidas hoje.

O lugar, segundo o teórico norueguês Christian Norberg-Schulz, é a origem primária da arquitetura: “O propósito existencial do construir (arquitetura) é fazer um sítio tornar-se um lugar, isto é, revelar os significados presentes de modo latente no ambiente dado”¹. Compreendendo a definição do lugar de acordo com sua localização e dimensão definível, Martin Heidegger afirma: “A fronteira não é aquilo em que uma coisa termina, mas, como já sabiam os gregos, a fronteira é aquilo de onde algo começa a se fazer presente”². Com isso, vemos que o limite definidor de um lugar não deve ser visto com conotação restritiva, mas sim de identificação, tornando, nesse sentido, o lugar como algo propício a atos de pessoas, uma resposta as suas necessidades, ainda que não específicas.

Com base nesta reflexão, Norberg-Schulz utiliza categorias como “espaço” para indicar a organização tridimensional dos elementos que formam um lugar, e “caráter” para denotar a “atmosfera” geral, propriedade mais abrangente de um lugar³.

A criação de um lugar para o habitar por alguém é algo próprio da arquitetura e essa criação também se enquadra nos novos padrões da era digital. *Software*, *sites*, *blogs*, entre outros, são lugares ocupáveis no cotidiano do homem contemporâneo. A escala humana que explora determinado espaço imaterial delimitado e definido pela matéria física se reconfigura, tornando-se um feixe de conhecimento, informações, idéias que desenvolvem, criam, recriam lugares virtuais. Neste contexto, o ser humano se projeta como ser consciente e cognoscente, expondo um lado existencial não-palpável, abstrato. As relações indivíduo-lugar estão presentes tanto no lugar real quanto no virtual - porém, são diferentes. Hoje, pode-se dizer que: “Definir a

1 NORBERG-SCHULZ, C. O fenômeno do lugar. In: NESBITT, K. **Uma Nova Agenda para a Arquitetura**. São Paulo: Cosac Naify, 2006. p.454.

2 *Op. cit.*, p. 450.

3 *Op. cit.*, p. 449.

4 GUALLART, Vicente *et al.*
**Dicionário Metápolis de
 Arquitetura Avançada.**
 Barcelona: Actar, 2000. p.62.

5 Entrevista: Nomads.
 usp_Eletronic Shadow.
 Disponível em: [http://www.
 nomads.usp.br/site/virus01/
 electronicshadow/entrevista.
 htm](http://www.nomads.usp.br/site/virus01/electronicshadow/entrevista.htm). Acesso em: 20 set. 2008.

realidade virtual, os lugares de trânsito, os lugares de encontro, a maneira como acessamos a informação mediante um código espacial, utilizando material visual (uns e zeros), com um resultado que seja ou não similar às construções do mundo físico, é uma atividade própria da arquitetura”⁴. Sendo assim, não é incoerente afirmar que o fazer digital é muito semelhante ao *modus operandi* arquitetônico. Essa compreensão é o que o Dicionário Metápolis define como Arquitetura Avançada.

A partir do entendimento de que a arquitetura contemporânea expande o seu campo de atuação na direção do lugar digital-virtual, outro ponto – ligado à produção deste lugar – entra em questão: a matéria, que, no entendimento mais elementar da arquitetura, está ligada ao que Vitruvius chamou de *firmitas*, ou seja, ao abrigo, à durabilidade, à tectônica, aos aspectos físicos do objeto arquitetônico. A materialidade na esfera digital é numérica, associada aos circuitos dos *chips*. Portanto, entendemos que ambas as operações em questão trabalham definindo lugares.

Na descrição do seu trabalho, o grupo *Electronic Shadow* afirma: “Aplicamos essa maneira de pensar ao nosso trabalho e à nossa estrutura, que é completamente móvel. O nosso site na internet é o nosso único ‘ponto fixo’ [...]. Porque, paradoxalmente, quanto mais virtualizamos a relação com o espaço, mais viajamos, já que a estrutura física não corresponde necessariamente à abrangência da rede”⁵.

O lugar digital é, pois, plenamente utilizado pelo grupo no seu *modus operandi*. No entanto, ao trabalhar **entre** os dois espaços, o físico e o digital, a proposta do *Electronic Shadow*, pode levar a simplismos perigosos. Ao apurar o olhar sobre os trabalhos por eles apresentados, como o projeto *3minutes*, por exemplo, questionamos se há transformação do lugar. Qual o lugar defendido pelo grupo: o da tradição da arquitetura ou o da nova prática arquitetônica?

A produção do grupo *Electronic Shadow* não apresenta o “espaço” virtual, mas sim imagens que utilizam essa espacialidade como meio. O espaço físico não se transforma em termos arquiteturais, pois as dimensões continuam as mesmas; os limites não são modificados. Em termos de “caráter” do lugar talvez haja uma mudança, visto que é um revestimento mutante que simula imagens sobre um plano, de cunho particular, gerador de diferentes percepções nos observadores, mudando a relação indivíduo-lugar mediante essa peculiaridade. Assim, imagens são produzidas em um tipo de lugar – o digital – e reproduzidas sobre planos de um lugar arquitetônico. A questão é que a transformação do “caráter” não se dá por um meio arquitetônico, mas por um caminho muito mais próximo ao da obra de arte. O que confirma esse argumento é a efemeridade da intervenção proposta, com uma temporalidade tão instável: o ato de desligar o interruptor desfaz a mutação e a suposta ligação entre lugares.

Reafirmamos a pertinência dos dois fazeres – físico e virtual – como atos projetuais de índole arquitetônica que necessitam de tipos específicos de materialidade para a sua existência e produzem seus *loci*, de domínio do grupo *Electronic Shadow*. O ponto em questão reflete a dificuldade dessa busca pela fusão dos dois lugares, que são de definições semelhantes, mas naturezas diferentes. Isso gera uma dúvida quanto ao uso do termo **interdisciplinaridade**, tão presente na proposta do *Electronic Shadow*.

Entre o lugar digital e o lugar arquitetônico tradicional, o **entre** proposto pelo grupo não encontra definição nem potência. Corre o risco de tratar-se de lugar nenhum.