

**A R Q U I T E C T U R A
C O M O
O B R A D E A R T E**

emanuel dimas de melo pimenta
1 9 9 4

publicado em
RISK Arte Oggi
Milão, Itália, 1994
Arquitectura como Obra de Arte
Emanuel Dimas de Melo Pimenta

título: ARQUITECTURA COMO OBRA DE ARTE

autor: Emanuel Dimas de Melo Pimenta

ano: 1994

Arquitectura, estética

editor: ASA Art and Technology UK Limited
© Emanuel Dimas de Melo Pimenta
© ASA Art and Technology

www.asa-art.com

www.emanuelpimenta.net

Todos os direitos reservados. Nenhum texto, fragmento de texto, imagem ou parte de esta publicação poderá ser utilizado com objectivos comerciais ou em relação a qualquer uso comercial, mesmo indirectamente, por qualquer meios, electrónicos ou mecânicos, incluindo fotocópia, qualquer tipo de impressão, gravação ou outra forma de armazenamento de informação, sem autorização prévia por escrito do editor. No caso do uso ser permitido, o nome do autor deverá ser sempre incluído.

A cada semana, o nosso planeta ganha uma nova população equivalente a um país do tamanho de Portugal.

Cerca de metade das pessoas no mundo não possui acesso a qualquer tipo de energia comercial, o que significa dizer que grande parte da população mundial não conhece a tinta acrílica, a luz eléctrica, máquinas de escrever, revistas, telefone, automóvel, computadores para além de centenas de coisas e ideias que constituem o nosso dia a dia.

Em termos energéticos, se essa mesma população escapasse à pobreza e passasse a absorver apenas quinze por cento do que é consumido pela restante população do planeta, estaríamos todos imediatamente condenados.

Durante os próximos trinta anos deverão nascer cerca de três biliões de pessoas, mais de 90% das quais em países pobres.

A partir de 1990 o mundo passou a emitir poluentes em cerca de 3% além de sua capacidade regenerativa.

A Internet possui actualmente mais de trinta milhões de usuários operando informações em várias partes do mundo. Esse número deverá crescer para cerca de cem milhões em apenas um ano!

Hoje, o desemprego, e não a formação técnica, é o maior desafio para a população mais jovem no chamado *Primeiro Mundo*. Essa é a grande preocupação quotidiana. Pertencemos a uma realidade fortemente condicionada pela política e pela economia.

Absorvida por grandes grupos, a figura do *profissional liberal* desaparece lentamente em nosso planeta superpopuloso.

Grandes conglomerados industriais procuram, desesperados, novos meios de sobrevivência – como os acordos Gatt e Nafta – enquanto são silenciosamente substituídos por redes virtuais de *indivíduos-empresa*.

Acompanhando o crescimento demográfico, surge uma tendência intrigante: o crescimento comercial apresenta uma taxa radicalmente maior que a produção industrial mundial.

Do telefone ao cinema, da luz eléctrica aos primeiros computadores, boa parte das invenções que ainda utilizamos hoje em dia foram criadas no século XIX.

A essas invenções somam-se – entre outras – a bicicleta, a fotografia, o automóvel, o telégrafo, o tubo catódico, a anestesia, os elevadores, o frigorífico, a genética, o celulóide, as ondas de rádio, os raios X, o osciloscópio e o submarino.

Entretanto, em apenas trinta anos – dos anos 1960 aos 1990 – o mundo passou por uma vertiginosa onda de novas invenções.

Uma onda que vêm substituindo rapidamente o universo tecnológico anterior.

Assim, surgiram o rádio, as viagens espaciais, os satélites de comunicação, a holografia, os clones, os transportes supersónicos, calculadoras de bolso, discos laser, microchips, a SIDA, as fibras ópticas, os micro-computadores, as impressoras a laser e a jacto de tinta, plotters, os equipamentos de microondas, a Realidade Virtual, o ciberespaço e a nanotecnologia.

Praticamente todas, invenções de informação.

O primeiro computador totalmente electrónico foi criado em 1946. Chamava-se ENIAC, pesava trinta toneladas e ocupava um pequeno edifício. A sua capacidade de memória era ridgidamente pequena quando comparada com alguns pequenos micro-computadores fabricados actualmente para o uso de crianças com até quatro anos de idade.

O conceito de educação enquanto instrução é, hoje, substituído pelo da contaminação.

O universo digital introduziu a noção efemeridade da memória. Com um mínimo erro, grandes bolsões de memória podem ser automaticamente eliminados.

Nos próximos trinta anos, 80% da população mundial deverá estar concentrada nos países pobres.

Esse panorama global interactivo implicou uma radical mutação na estrutura de conhecimento do Ocidente. A especialização em departamentos deu lugar a uma espécie de *especialização descentralizada*, isto é: um conhecimento dinâmico *transdisciplinar*.

O olho, que – desde a invenção do compasso e da imprensa de Gutenberg – desempenhou um papel fundamental na cultura do Ocidente, foi substituído pelo trabalho táctil da emissão, ou massagem, de luz sobre a retina.

Assim, o rastreamento ocular – responsável pela percepção da forma – foi substituído pela varredura produzida pelos tubos catódicos da televisão e telas de computadores.

O olho é, dessa forma, transportado *para fora* de si mesmo, enquanto condição operacional.

A retina se torna numa espécie de *negativo* da tela do computador ou da televisão.

A *ligação* do olho com a mão adquire uma nova dimensão. O dedo que dispara a câmara fotográfica é substituído por um conjunto de operações que transforma o *mouse* em extensão directa do sistema nervoso central.

Curiosamente, ao contrário do que aconteceu nos anos 1960 e 1970 – quando houve uma verdadeira explosão musical – a grande revolução da última década do segundo milénio é visual.

Isto significa também afirmar que a grande revolução sensorial vivida actualmente pertence a um sentido que *perdeu valor*; ou ainda, que o *conteúdo* de um novo meio é o seu meio anterior.

Transitamos em um vastíssimo espectro cultural.

As nossas ideias vagueiam por séculos de história – pela primeira vez compactados numa única *embalagem*.

Desde 1980, venho desenvolvendo *WOIKSED* – um planeta virtual permanentemente *in progress*. Um ambiente aberto para a livre participação de arquitectos, coreógrafos, músicos, pintores, escultores e cientistas. Uma realidade paralela, como um novo planeta, onde pessoas espalhadas por todo o mundo poderão se encontrar e viver.

Essa nova iconologia é, não apenas, estabelecida pelo efémero como também pela transdisciplinaridade.

Diferentemente do que aconteceu com o aparecimento da fotografia – que provocou uma mutação iconológica aparentemente precisa, fundada na crença de um verismo visual – os ambientes virtuais estabelecem uma nova estética: uma nova ordem sensorial.

A arquitectura passa a assumir sua condição de jogo desprogramável, ultrapassando o antigo conceito de *mobilidade*: não mais se trata de paredes móveis – todo o espaço é reprogramável, transformando a cidade, o edifício e seus usuários em verdadeiras galáxias auto reguladoras.

Espaços edificados deixam de significar compartimentos estanques, fachadas estáveis ou funções precisas, para se tornar uma experiência trans-sensorial.

John Ruskin defendeu, em 1849, que «nós não temos qualquer direito em tocar os edifícios do passado. Eles não são nossos. Pertencem parcialmente àqueles que os construíram, e parcialmente àqueles a todas as gerações da humanidade que nos seguirão». Esse princípio, colocado em prática por mais de um século, é hoje substituído pela convicção de que não há permanência sem vida. Não há preservação sem uma constante transformação – ainda que essa contínua metamorfose possa significar o resgate de ideias e espaços esquecidos.

A palavra *tradição* tem seu passado etimológico na montagem de duas raízes Indo Europeias, **tr* e **de* – que significam, respectivamente, *transição de uma coisa para outra e proporcionar ou dar*.

Assim, o sentido último de *tradição* está identificado com a *ruptura*, pois não há transição sem mudança.

A crença na simples substituição ou manutenção *mumificadora* de espaços – como se convencionou muito do urbanismo ocidental – dá lugar a um contínuo processo de mutação espacial.

A crença na validade universal da educação especializada dentro de um período de tempo determinado, dá lugar à educação prolongada por toda uma vida.

Em termos cognitivos, e até estéticos, a ideia de *necrose* é substituída pela da *apoptose*.

O conceito de morte degenerativa é substituído pelo da morte gerativa, criativa, pela contínua transformação.

O *hic et nunc* que Walter Benjamin defendeu como paradigma da condição de reproduibilidade técnica na obra de arte é ultrapassado pelo *tempo real*.

A ideia de paradigma introduzida por Thomas Kuhn é substituída pela ideia de sintagma.

O arquitecto que no passado organizou grandes equipes operando *em série* – revelando a função do *project manager* – vê-se obrigado a dominar uma nova tecnologia de *desenho* e uma nova escala de trabalho. É obrigado a dominar tecnologias de Realidade Virtual e ciberespaço, transformando-se em produtor de arte – que antes estava restrito às chamadas *belas artes*, mesmo entre artistas conceptuais.

Agora, o arquitecto cria os seus projectos como um músico ou um pintor: directamente no espaço.

Não há mais mediação entre o arquitecto e o espaço.

Equipes de projecto passam a ser distribuídas em paralelo, dispostas em redes de computadores.

O edifício – até então confinado ao funcionalismo e racionalismo clássicos – transforma-se assim em obra de arte.

Mas, a metamorfose é ainda mais radical.

A formação plástica de constelações sinápticas está directamente relacionada à existência de *inputs* sensoriais. Isto quer dizer: a partir de estímulos sensoriais adoptamos uma especializada configuração eléctrica em nossos cérebros.

Essa configuração é o que chamamos vulgarmente de *mentalidade*. Trata-se de uma condição lógica *global* que estrutura toda a cognição. Assim, aquilo que *percebemos* nada mais é que nossa própria *schemata*.

Em certo sentido, recuperamos o que Heráclito defendia quando afirmava que «a sabedoria consiste numa simples coisa: conhecer o pensamento, que ordena tudo em toda a parte».

Sendo toda a linguagem uma representação não-linear das nossas *schematas* – realizando uma contínua operação em *loops sensoriais* – a introdução da Realidade Virtual implica uma profunda alteração de nossos mapas cognitivos.

Aquilo que projectamos como representação não é mais o *espelho* dos nossos filtros sensoriais, mas uma das suas mais radicais próteses.

A aura da obra de arte desaparece perante a concretude máxima introduzida pelo *tempo real*.

A arte como imitação da natureza em seu *modus operandi* é substituída pela arte enquanto operação natural. Enquanto *não-intenção*.

Um universo caracterizado principalmente por um único sentido é transformado num universo trans-sensorial.

A visão dá lugar a todos os outros sentidos. Nunca antes a Humanidade consumiu tanto incenso, que era um hábito tipicamente Oriental. Nunca antes houve tanta produção de cosméticos, cremes, perfumes e amaciadores de roupa.

A convencional ordem predicativa e hierárquica é, então, transformada numa organização por coordenação.

Essa profunda metamorfose é acompanhada por estranhas reacções.

Em praticamente todo o mundo, grandes empresas de construção civil oferecem gratuitamente aos seus clientes projectos de arquitectura, contratando estudantes ou jovens arquitectos com o ilusório objectivo de *pagar menos*.

Autarquias em diversas cidades submetem arquitectos a normas e regulamentos absurdos, desrespeitando – na imperiosa defesa de uma *mumificação* das cidades – a liberdade de expressão.

Arquitectos, na sua grande maioria, passam a operar sob o signo de uma *quase-clandestinidade*, trabalhando em interiores – longe da perseguição institucional.

Mas, para o universo virtual não há perseguições ou burocracias possíveis.

Por isso, as transformações iconológicas são ainda mais intensas e devastadoras.

Pouco a pouco, projectos realizados numa realidade paralela vão sendo introduzidos nas cidades, contaminando de forma, em um certo sentido, virótica sociedades de diferentes naturezas.

Princípios operacionais cartesianos estão fundamentados no movimento físico da cabeça humana – presa ao corpo. O espaço criado dentro de um ambiente virtual não conhece tais restrições. Pode-se alterar o ângulo de visão, a escala, a velocidade, superfícies e a luz.

Quando transportado para *fora*, um tal espaço conserva a lógica de pensamento que caracterizou o seu ambiente virtual.

Por essa via, a revolução produzida pela arte no passado se transforma – pela primeira vez – em jogo sináptico: dentro dos nossos próprios cérebros.

Os seus resíduos – na pintura, na escultura ou em qualquer outro meio – passam a ser comercializados enquanto símbolos de algo que *não existe*.

Assim, o mercado de arte se transforma gradualmente em mercado de símbolos.

Por essa razão, muitas pessoas hoje são incapazes de compreender o que era absolutamente natural há alguns anos atrás.

A Índia tem apresentado o mais elevado índice de crescimento demográfico das últimas décadas, devendo ultrapassar a população da China nos próximos anos.

Deste ou do outro lado do planeta há guerras, onde são mortas milhares de pessoas.

Ao contrário do que se supõe, os cinquenta países mais pobres consomem hoje menos energia que há quinze anos atrás.

Representamos uma parcela mínima do planeta. Uma minoria em aparente extinção.

O mundo inteiro, interdependente, compõe uma nova estética.

Coisas que assistimos diariamente pela televisão.

O nosso planeta é envolvido por uma *ideosfera* de alto contágio. Tudo passa por contaminação e intercâmbio.

Dentro dessa revolução silenciosa – algumas vezes surpreendida por nacionalismos – alguns grupos de produção cultural reagem à onda interactiva com um ímpeto de isolamento, replicando a maldição que se abateu sobre Narciso: aquele que não ama os outros, que se apaixone por si próprio.