

Paisagens Tecnológicas // A arquitetura contemporânea na era da visualidade

Bruno Massara Rocha

INTRODUÇÃO // As imagens digitais na cultura e no espaço contemporâneo

A crescente dispersão das tecnologias digitais de comunicação e informação em todos os setores da sociedade vem contribuindo enormemente para alterar uma parte significativa de atividades humanas ampliando fontes, agilizando processos, acelerando dinâmicas, virtualizando contatos, estendendo presenças e inserindo novos graus de interatividade em escala global. Suas relações com o espaço construído são enormes, modificando usos e localizações de serviços e atividades, atualizando a paisagem das grandes cidades em função da demanda pela comunicação visual, imagens publicitárias, alterando com isso o caráter das superfícies urbanas e em paralelo o comportamento de seus usuários, seus percursos, temporalidades, ações e modos de organização.

Será tomado como referência o conceito de paisagem, conceito este que vem ampliando seu significado a ponto de, segundo ZUKIN (1996)¹, ser capaz de incluir uma apreciação da cultura material onde se incluem fenômenos visuais e não visuais, ordens sociais, relações de poder, processos de pensamento e criação de linguagens. A paisagem será tratada aqui também tratada sob diversas óticas que envolvem em pontos específicos a arquitetura e o urbanismo: a identidade da *paisagem urbana* atual e suas manifestações gráficas, processos de projeto mais abertos e mais visuais que denominamos de *paisagens operativas*, a proliferação de imagens da realidade hoje que chamamos de *paisagem total*, entre outras definições ainda em processo de análise. De maneira geral, em todas as definições estarão abarcadas relações com as tecnologias digitais, elemento crucial na redefinição de ações e comportamentos na atualidade.

Avaliar esse processo tentacular de digitalização na cultura contemporânea é tarefa árdua e complexa, devido a tratar-se de um fenômeno que vem infiltrando em todos os poros da sociedade, e redimensionando toda uma rede de comportamentos associados a ela. Partindo de um olhar amplo sobre este tema, tomamos como ponto de partida o conceito de visualidade, relativo à produção do conhecimento humano a partir da linguagem visual. Esta linguagem torna-se potencializada pelo surgimento de novas tecnologias dedicadas a produzir, transferir e reproduzir imagens ainda no século XIX, classicamente representadas

¹ . ZUKIN, Sharon. Paisagens urbanas pós-modernas: mapeando cultura e poder. In: Revista do Patrimônio n°24. IPHAN, 1996. p.205-221.

pela fotografia e o cinema. Somam-se então outras formas de registro, novas técnicas de projeção, promovendo uma nova metodologia e uma sensibilidade alternativa para o homem na construção de seu conhecimento e nas suas formas de expressão.

Desde os anos 60, com o surgimento do computador, os processos de construção das imagens adquirem uma importância sem precedentes no que se refere à formação do conhecimento humano e de seus veículos de expressão como vemos na atualidade, corporificando-se de maneira híbrida, aleatória, imprevisível apesar de parametrizada. A visualidade foi dessa forma, sendo cada vez mais constituída e alimentada pela evolução das técnicas de geração das imagens a partir dos conceitos de instantaneidade e automação dos processos de registro e manipulação advindos da mecanização e da aleatoriedade e permutabilidade das técnicas digitais. No primeiro caso, a fotografia e o cinema amplificaram as formas de registro, edição e montagem visual, enriqueceram o repertório de investigação artística e consolidaram a linguagem visual como expressão inseparável do universo industrial e mecânico da era moderna². No segundo, as mídias digitais introduzem conceitos de programação, variabilidade, interação, e redefinem o papel do até então observador. Segundo COUCHOT (1999), a imagem torna-se sujeito, reage ao nosso contato, mesmo ao nosso olhar; ela também no olha³.

Tudo isso contribuiu para a afirmação da imagem enquanto elemento fundamental de produção de sentido, de conhecimento, de crítica e registro da realidade, que aqui chamamos de visualidade.

Não se trata aqui de afirmar que a imagem se instaura na cognição humana a partir das tecnologias citadas acima, uma vez que existe uma série de precedentes históricos onde a construção de um sentido de realidade era feito a partir de imagens. Trata-se aqui de estabelecer um recorte, um divisor de águas, ressaltando a proporção com que elas passam a pertencer ao domínio público na era moderna, as alterações em seus processos de composição, a modificação da noção de autoria e o surgimento de outras categorias de imagens em função de novas relações que o homem tem com a realidade e com a tecnologia na atualidade.

² MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge: MIT Press, 2002.

³ COUCHOT, Edmond. *Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração*. In: PARENTE, André. *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. 3. ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.

“A possibilidade de reprodução potencialmente infinita arremessou a imagem fotográfica na dependência imediata da indústria e fez dela uma verdadeira mercadoria”.

Segundo Couchot⁴, a automatização da fotografia mudou completamente o status social da imagem. Contribuiu com isso para uma alteração em nossa percepção do espaço e em nosso hábito visual. O homem havia se tornado um sujeito muito mais aparelhado, cada vez mais acostumado a “ver”. A imagem fotográfica instaurou no cotidiano uma nova potencialidade em enxergar o mundo, formas novas de agir sobre a imagem, de representar a realidade. A fotografia e o cinema redefiniram os limites para o imaginário visual do homem moderno, elevando um nível mais a visualidade enquanto estratégia de representação da realidade.

O cineasta russo Dziga Vertov dirigiu, no início dos anos de 1920, o filme “Man with a Movie Câmera” que segundo ele tratava-se de “um experimento de comunicação cinematográfica de eventos visíveis, sem cenários, sem legendas, sem autores; um trabalho experimental de criação de linguagem”. Neste filme, o cineasta fazia diversas experimentações de construção de uma imagem que fosse capaz de corresponder a uma realidade constituída pela aceleração dos meios de circulação, pela presença da máquina em diferentes setores, pela serialidade intrínseca aos processos industriais e pela eficiência dos sistemas de telecomunicação.

Vertov não somente registra a realidade, mas busca especular uma nova forma de ver o mundo. Investiga segundo Manovich⁵, uma nova mobilidade para as câmeras, tornando estes pontos de vista não-convencionais o elemento chave de sua poética. Dentre elas: montagens temporais, nas quais realidades separadas são colocadas em momentos consecutivos; e montagens seqüenciais, superposições de cenas numa única imagem. Proporciona ao observador uma experiência visual alterada, de realidades cuja aparência foi reconstruída pela edição e pelos “efeitos” visuais. Para Manovich, “Man with a Movie Camera” revela o desejo de Vertov de ampliar o repertório lingüístico para o cinema, propondo narrativas mais dinâmicas e subjetivas, muito além do modo como tratava-se a observação.

Em seguida, com o desenvolvimento da eletrônica analógica, a imagem novamente adquire uma dimensão cultural ainda maior. Associam-se sonoridades, amplia-se o fluxo e a circulação de mídias audiovisuais cujo suporte passa a ser a tela, a paisagem eletrônica. Ao

⁴ Idem. ⁴ COUCHOT, 1999. Pg.33

⁵ MANOVICH, Lev. The language of new media. Cambridge: MIT Press, 2002. Pg.02

mesmo tempo em que nos inseria nos eventos transmitidos em tempo real, fascinava pela presença de uma imagem em fluxos sem interrupção, pelo ineditismo. A eletrônica tornou-se força motriz para vários artistas interessados no automatismo e na decomposição da imagem, processos intrínsecos de construção que foram amplamente trabalhados pelo artista Nam June Paik associados ao consumo cada vez maior de imagens eletrônicas pela sociedade.

Com a eletrônica digital e o surgimento dos computadores, a visualidade adquire uma espessura tal qual percebemos atualmente. Indeterminação e aleatoriedade. A partir de conceitos como estes, são investidos os esforços de Michael Noll ainda na década de 60 de constituição de uma estética combinatória, constituída por parâmetros e relações, organizados a partir de um sistema estruturalmente variável. Mesmo inicialmente sofrendo forte influência das tecnologias mais antigas e, muitas vezes, reproduzindo os resultados de mídias anteriores, as imagens digitais instauram uma outra categoria para a visualidade. Partindo de uma perspectiva interna às imagens digitais, todo o processo de construção da imagem é fruto de um tipo de linguagem muito particular: a da tecnologia numérica e suas possibilidades de programação. Além disso, numa perspectiva externa, as imagens digitais oferecem novos níveis de interação com o usuário e novas formas de manipulação de seu conteúdo por parte do até então observador.

Assistimos hoje a um processo multidirecional de produção do espaço arquitetônico constituído pela imersão das novas tecnologias em diversos processos de concepção e produção da arquitetura tanto como disciplina quanto ambiente construído. A natureza híbrida deste processo relaciona-se com a arquitetura em níveis distintos tais como a concepção, a apreensão, a apropriação, a interação, a mobilidade, agenciamento, etc; são eles tomados por novas formas de sociabilidade, e interação, que remodelam noções, concepções, usos e o próprio aspecto dos espaços cotidianos.

PAISAGENS URBANAS //

As práticas atuais estão sofrendo forte interferência de processos que envolvem a visualidade como paradigma operativo essencial. Uma das causas desse fenômeno é o redimensionamento tecnológico advindo da digitalização destes processos nas mais diversas escalas. A tecnologia digital tem sido assumida cada vez mais como recurso padrão para as práticas culturais, econômicas, comerciais, acadêmicas, construtivas, etc., em função de sua capacidade de programação e processamento de informações, além do potencial de comunicação e troca de dados, da redução do espaço físico ocupado pelas informações, dos novos modos de trabalho de tempo-compartilhado, na independência parcial de proximidade e distância física, tudo isso mediado por interfaces que operam basicamente a partir de telas e imagens. Sejam estas projetadas ou impressas, portáteis ou fixas, estáticas ou animadas,

e em sua grande maioria publicitárias, acompanhamos hoje uma lógica inflacionária de imagens [SANTOS (2004)]⁶ impulsionada pelos novos processos de produção, aplicação e difusão. Tomando emprestadas as palavras de GUIMARÃES (2002)⁷, a imagem se tornou onipresente em um mundo tomado por telas de toda ordem: dos microcomputadores aos outdoors do cenário urbano, da televisão aos pocket games.

As imagens atuais têm se aderido à paisagem das cidades de tal forma que muitas discussões têm sido feitas na tentativa de se estabelecer parâmetros para o grau de interferência delas na paisagem urbana, principalmente devido à competição do mercado atual para adquirir áreas de visibilidade. A concorrência maior ocorre principalmente em áreas de circulação, corredores de deslocamento de veículos e pedestres, pontos de comércio e serviço, locais altos e visíveis à distância. Esse processo confirma o fato de que atualmente a identidade do espectador urbano se constrói sobre a mobilidade (ZUKIN, 1996)⁸, e velocidade. Estas imagens atachadas à paisagem urbana criam uma experiência visual fragmentada, uma colagem de referências distintas, pedaços de edifícios, porções de natureza artificializada, infraestrutura de transporte, comunicação publicitária, percebidas a partir do deslocamento acelerado dos passantes. Na grande maioria dos casos, a arquitetura caracteriza-se apenas como suporte físico para estas imagens manufaturadas, deixando evidente que não existe uma estratégia de acoplamento entre as partes. O resultado percebido é uma paisagem urbana hiper-inflacionada de imagens para o consumo visual, revelando diversos edifícios-embrulho, vazios-publicitários, lotes-imagem.

A visualidade na cultura contemporânea tem na paisagem urbana uma de suas dimensões físicas estabelecida. Apesar da crescente contaminação dos edifícios, espaços públicos, privados e vazios urbanos pelas imagens, são poucas delas que oferecem um conteúdo provocativo para o espectador no que concerne à sua leitura e interpretação. Na maioria dos casos são imagens sem *espessura*, reduzidas ao mínimo da expressividade em função do valor comercial; carregadas de obviedade, sem menor correlação com o local onde se instalam; superficiais, e normalmente constituídas por uma mistura de personalidades televisivas e futilidades para consumo. Ao contrário do que propõe BARTHES (1984)⁹, são imagens que não nos provocam nenhuma agitação interior, não nos espantam, sem nenhuma intencionalidade particular; imagens que permanecem inertes diante do olhar, provocando apenas um interesse geral, polido. Estas imagens são fruto de uma apropriação funcional

⁶SANTOS, Alexandre. *Da cidade como resposta à cidade como pergunta: a fotografia como dispositivo de representação/apresentação do espaço urbano*. (in): SANTOS, Alexandre; SANTOS, Maria I. (org.) *A fotografia nos processos artísticos contemporâneos*. Porto Alegre: UFRGS, 2004.

⁷ GUIMARÃES, César. *O Novo Regime do Visível e as imagens Digitais*. (in:) VAZ, Paulo Bernardo; CASA NOVA, Vera. *Estação imagem: desafios*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2002.

⁸ . ZUKIN, Sharon. *Paisagens urbanas pós-modernas: mapeando cultura e poder*. (in:) *Revista do Patrimônio* n°24. IPHAN, 1996. p.205-221.

⁹ BARTHES, Roland. *A Câmara Clara*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

das novas mídias (grandes impressões, banners, telas luminosas, grandes adesivos, letreiros eletrônicos), associado à exploração da imagem enquanto produto de consumo, e aderindo à paisagem urbana como forma de controle. Dessa forma estas imagens consideram o observador-espectador apenas como potenciais consumidores, e o espaço arquitetônico torna-se apenas um suporte físico sobre o qual elas se depositam.

No entanto, existem situações de apropriações visuais de edifícios e espaços públicos que não se rendem ao apelo consumista, mas investigam possibilidades de introdução da arte no espaço urbano. É o caso da intervenção *Spots Berlin*, localizada numa das regiões mais valorizadas da capitam alemã. O display luminoso instalado em uma das edificações da Potsdamer Platz transforma a edificação numa tela de projeção onde são apresentados trabalhos de importantes artistas contemporâneos como o americano Jim Campbell. Ao contrário de considerar os observadores meros consumidores, as imagens apresentadas nos provocam, evocam subjetividades que interferem em toda a rotina do lugar. Em casos como o artista polonês Krzysztof Wodiczko, sua projeções em grande escala se aderem às edificações públicas com uma proposta de *design interrogativo*. O conteúdo veiculado por ele possui uma natureza política e socialmente consciente, que redefine as superfícies urbanas transformando-as em planos de manifestação e protesto. Ao mesmo tempo, "utiliza as tecnologias de informação e as convenções da comunicação de massa para desestabilizar a autoridade e o poder destes espetáculos"¹⁰.

do Fr. *paysage*

s. f.,

extensão de território que se abrange num só lance de vista;

fig.,

aspecto, vista

PAISAGENS OPERATIVAS // processos de projeto

O aperfeiçoamento das mídias digitais vem permitindo experimentar mudanças estratégicas nos processos de projeto e na própria experiência da arquitetura. As novas possibilidades de visualização do espaço e das ações que condicionam sua utilização abrem campo para *cartografias alternativas* na arquitetura e no urbanismo, permeadas em grande escala pela forte presença de imagens e pela manipulação especializada das informações. Podemos dizer que essa visualidade que envolve os processos atuais de projeto potencializa em grande parte uma sensibilidade alternativa da arquitetura diante dos condicionantes espaciais.

¹⁰ OLIVEIRA, N.; OXLEY, N.; PETRY, M. (ed.), *Installation Art*. Londres: Thames & Hudson 1994. Pg.80

As mídias digitais vêm realmente abrindo novos horizontes para a arquitetura, mas num sentido mútuo: tanto introduzindo linguagens vindas de outros campos do conhecimento como também assumindo caráter especializado do seu conteúdo. São novas manifestações que surgem em alguns trabalhos que associam: dispositivos móveis, interfaces gráficas, instalações audiovisuais, projetos de intervenção urbana, eventos temporários, etc. Aproximam assim, diversas situações comuns às práticas de comunicação, cinema, arte e música eletrônica, geografia, fotografia, enriquecendo as interfaces da arquitetura com outras ciências envolvidas com a percepção e intervenção no espaço urbano.

Os projetos aqui comentados chamam a atenção para algumas iniciativas que adotam o suporte digital como meio de potencialização tanto do projeto quanto da experiência do espaço a partir de processos mais intuitivos de aproximação aos problemas, de formas alternativas de agenciamento espacial, de busca por uma nova identidade no que tange a relação espaço x usuário, assumindo o espaço e suas ambiências enquanto campo de experimentação e proposição para as novas tecnologias.

O conceito *paisagem de dados* faz referência a um aspecto inerente às tecnologias digitais no que diz respeito à sua *reprodutibilidade* e à *parametrização* do seu conteúdo. Operações comuns relativas a estes aspectos podem ser reconhecidas facilmente em nossas ações de copiar/colar, ou em utilizar mecanismos de busca e controle de arquivos no computador. O agenciamento destas informações envolve necessariamente a classificação e distinção de diferentes formatos, fazendo referência ao conceito de *parametrização* que envolve a filtragem das informações e estabelece categorias distintas de acesso a elas. Já a *reprodutibilidade* permite a clonagem das informações sem perda de qualidade, além da sua manipulação e armazenamento em diferentes versões e formatos. Ou seja, a informação digital a priori não envelhece, não degenera; ou se multiplica ou desaparece. Isso oferece para a arquitetura a possibilidade de manipulação rápida e estratégica de possíveis cenários de organização espacial, que se recombina, se interpenetra, se atualiza e nos revelam olhares distintos sobre uma mesma situação.

Para o escritório MVRDV, a *reprodutibilidade* e a *parametrização* foram decisivas para a elaboração do *Function Mixer*, uma interface gráfica de manipulação de projeto, baseada no cruzamento de informações tanto quantitativas quanto qualitativas (densificação, diversidade funcional, sustentabilidade ambiental, economia, saúde social, etc). Questões como a escassez de espaço em alguns centros urbanos e uniformidade de usos para eles foram relativizadas criticamente a partir de um processo dinâmico de manipulação de uma cidade fictícia, encarando-a como uma paisagem de funções e processos superpostos e interrelacionados, tendo em vista sempre a diversidade funcional. O resultado é um "produto dinâmico, um processo e não um resultado fixo e estático; oferece liberdade de escolha dentro de alguns parâmetros mutuamente determinados que permite ter uma ideia física e

espacial” deste lugar. Essa paisagem gráfica é então originada por um processo de manipulação e cruzamento de complexas qualidades de referências, combinadas entre si a partir do grau de interferência entre eles. Esta interface colaborativa que permite interatuar diferentes pessoas implicadas na discussão sobre como as cidades devem se organizar.

Estas estratégias se apresentam como alternativas para uma crescente flexibilização dos espaços atuais no que tange o programa e também aos modos de apropriação dos edifícios. Lars Spuybroek investiga, por exemplo, estratégias de associação entre programa e fluxos, utilizando para isso processos de projeto que mapeiam os movimentos impressos pelas pessoas e os percursos através de “cordas deformáveis” buscando assim encontrar a capacidade estruturante dos próprios movimentos. Como ele mesmo explica, trata-se de um tipo de aproximação do projeto que lida com o “olhar da arquitetura e da sua estrutura para além do seu aspecto”, mas uma tentativa de “traduzir as ações através de meios visuais”.

As inerências das tecnologias digitais no que tange seus processos de composição da imagem têm alimentado diferentes estratégias de projeto que intencionam criar linguagens arquitetônicas genuínas frente às possibilidades deste tipo de recurso. Tendo como referência a decomposição destas imagens em unidades mínimas de luz, ocorrem propostas de projeto que assumem a *pixelização* enquanto analogia compositiva. Assim como a imagem digital estrutura-se a partir de pequenos pontos codificados e reprogramáveis, os projetos analogamente organizam-se em função de uma (des)ordem modulada, de forma que cada uma destas unidades participe de uma composição única, embora cada uma delas possua sua própria particularidade ou programação.

Referências Bibliográficas

- . ZUKIN, Sharon. Paisagens urbanas pós-modernas: mapeando cultura e poder. In: Revista do Patrimônio nº24. IPHAN, 1996. p.205-221.
- . MANOVICH, Lev. The language of new media. Cambridge: MIT Press, 2002.
- . COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, André. Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual. 3. ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.
- . SANTOS, Alexandre. Da cidade como resposta à cidade como pergunta: a fotografia como dispositivo de representação/apresentação do espaço urbano. (in): SANTOS, Alexandre; SANTOS, Maria I. (org.) A fotografia nos processos artísticos contemporâneos. Porto Alegre: UFRGS, 2004.
- . GUIMARÃES, César. O Novo Regime do Visível e as imagens Digitais. (in:) VAZ, Paulo Bernardo; CASA NOVA, Vera. Estação imagem: desafios. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2002.

. BARTHES, Roland. A Câmara Clara. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

. OLIVEIRA, N.; OXLEY, N.; PETRY, M. (ed.), Installation Art. Londres: Thames & Hudson 1994.

Pg.80