

O virtual de baixa resolução: entre a visibilidade e a ilusão

Fabíola Macêdo Ribeiro

Arquiteta, mestre em Design pela PUC-Rio, Rua Marquês de São Vicente, 225, Gávea, Rio de Janeiro, RJ, CEP 22453-900, (21) 3527-1001, xfabixx@gmail.com

Resumo

Dentre as muitas reações que a arquitetura pode ter à influência da Sociedade da Informação, algumas são mais perceptíveis ao mesmo tempo em que demonstram uma aceitação bastante positiva desta influência. Outras, por sua vez, assimilam o digital de maneira mais sutil e trazem consigo uma crítica à dominação puramente tecnológica da era informática. Estas últimas contêm o virtual, mas em lugar de buscar a realidade ideal que proporciona o digital, elas voltam-se ao culto de uma Baixa Resolução – sobre elas discorreremos neste artigo.

Palavras-chave: arquitetura contemporânea, digital, dimensão simbólica.

A sociedade da informação presenciou a desmaterialização de muito do que sempre fora visível e palpável. A comunicação instantânea seguiu-se ao rápido transporte de dados e à decodificação automática de informações, e a criação da realidade teve finalmente lugar em ambientes puramente digitais. Uma vez desmaterializada a presença, era natural supor a desmaterialização também da arquitetura, espaço onde as pessoas exercem suas presenças. Mas a desmaterialização da arquitetura pode ocorrer em diversos níveis e sob diferentes manifestações, e é sobre uma destas manifestações que se debruça este artigo.

A arquitetura que tende à desmaterialização está inserida em novos paradigmas e adotaremos aqui aqueles definidos por Rafael Moneo e Ignasi de Sola-Morales (MONEO, 1999 e SOLA-MORALES, 2001). Moneo percebe a partir da década de 1990 uma arquitetura profundamente diferenciada da produção anterior, que é caracterizada por dois fenômenos. O primeiro é a fragmentação, que refilete nossa forma de perceber o mundo, onde não

é mais possível nem a visão nem a explicação unitária de coisa alguma. O outro é a ausência de forma, a “não-forma”, que se dissolve no que o autor denomina por “ação”. Um fenômeno contemporâneo percebido por Moneo seria a postura dos arquitetos de atribuir tal relevância à ação a ponto de esta tornar-se um valor em si mesmo, de conseguir autonomia e transformar a arquitetura por se tornar um de seus atributos principais, algo que sempre fora contrário à própria natureza da arquitetura.

O que Moneo chama de ação poderia, no escopo deste trabalho, compreender a noção de fluxo, conceito este essencial para a discussão sobre manifestações atuais da arquitetura. O conceito de fluxo e suas conseqüências são fundamentais para a “arquitetura líquida” de Sola-Morales. Este autor constata que a arquitetura ocidental até hoje não pôde desvencilhar-se de um dos princípios da tríade renascentista vitruviana. O princípio da *firmitas*, firmeza, é o que expressa a capacidade de estabilidade desafiando a passagem do tempo, e

é o que se mantinha inalterado na arquitetura até agora. A *venustas* (beleza) sofreu alterações contínuas com o passar do tempo e dos estilos, e *utilitas* (função) teve também sua cota de interpretações de acordo com o momento econômico, social e cultural por que passou a arquitetura. Somente a *firmitas* manteve-se inabalável como um dado irrefutável devido à própria imposição da natureza e da física. Mas a transformação da maneira ocidental de pensamento traduziu-se em uma arquitetura que pôde, enfim, libertar-se também dela. Nossa civilização, segundo Sola-Morales, abandonou a estabilidade e nossa cultura contemporânea atende “prioritariamente à mudança, à transformação e ao processo que o tempo estabelece modificando através dele o modo de ser das coisas.” (SOLA-MORALES, 2001, P. 26). E se a arquitetura modernista descobriu, explorou e exacerbou a questão espacial, a nova arquitetura – a arquitetura que Sola-Morales denominará de “líquida” – deslocará o paradigma do espaço para o do tempo.

Considerando que a arquitetura da era digital parece inserir-se com comodidade dentro destes paradigmas, eles servirão de base às nossas investigações.

As manifestações arquitetônicas mais evidentes da Era da Informação costumam buscar alguma forma de fusão digital, de desmaterialização visual ou tátil da construção em imagem digital. Caracteristicamente apoiando-se em tecnologias de ponta e na imersão eletrônica, esta arquitetura busca a virtualização total.

Consideraremos como definição do virtual aquela dada por Lévy, de que, filosoficamente, o virtual é “aquilo que existe apenas em potência e não em ato”, que guarda a possibilidade de ser atualizado (LÉVY, 1999, p.47). O digital, por sua vez, é toda informação que foi transformada em linguagem binária e que aqui restringimos às produzidas, manipuladas, transmitidas e visualizadas por computadores e seus dispositivos de saída. Portanto, também levaremos em conta que Lévy admite a informação digital como virtual por se dar a conhecer pelas pessoas em suas efêmeras manifestações visuais ou sonoras, “os códigos do computador, ilegíveis para nós, atualizam-se em alguns lugares, agora ou mais tarde, em textos legíveis,

imagens visíveis sobre tela ou papel, sons audíveis na atmosfera.” (LÉVY, 1999, p.48) Estenderemos ainda a compreensão da virtualização das imagens digitais até a conceituação de Plaza que as considera puras estruturas, feitas de pixels e sem estarem presas a substratos, “as imagens de terceira geração não correspondem ao conceito artesanal de informação sobre objetos – ‘criação’ – porque não há mais objetos, nem matéria, somente energia luminosa programas e linguagens de máquina. Também não obedecem ao conceito industrial de reprodutibilidade a partir de uma matriz de produção e sim, ao conceito pós-industrial de simulação onde o referencial mais imediato está no programa.” (PLAZA, 1993, p.88)

O Virtual de Baixa Resolução, entretanto, deixa de deslumbrar-se com a nova realidade e realiza um movimento de retorno sem dela sair. Opera dentro do virtual de forma muito mais sutil, velada, não expressa. Existe aqui uma pretensão de se chegar a uma imagem além do digital, que o supere ou que não seja subordinada a ele, ainda que tenha sido necessária sua alusão em algum ponto. O Virtual de Baixa Resolução dedica-se a encontrar imagens que possam parecer virtuais mas sem precisarem ser feitas de *pixels*. Não se trata, em absoluto, de negar a realidade da vida digital ou de virar-lhe as costas, mas de buscar de uma nova estética que não seja dependente das imagens de síntese, mesmo que tenham sido elas que tenham gerado essa nova percepção visual. Para estes projetistas a realidade eletrônica é inescapável, e é sua principal fonte de influência, mas a idealização matemática das imagens de síntese é renegada, e a imprecisão da materialidade concreta ganha relevo. Aparece aqui uma arquitetura que reconhece sua materialidade e trabalha com ela transformada pela idéia do digital, assumindo sua porção no real e rejeitando a busca da virtualização completa. A Baixa Resolução busca o virtual que existe fora do digital.

Baixa resolução, no escopo das tecnologias de comunicação e transmissão de imagens, é entendido como algo difícil visualização. De acordo com o grau de resolução de uma imagem eletrônica, a percepção será mais ou menos acurada e permitirá maior ou menor compreensão do que se vê. Ao tentar uma dissociação do virtual, alguns arquitetos

tos propõem intencionalmente a má visualização como uma provocação ao digital

Uma das principais correntes dentro deste conceito é a das *Light Constructions*. (RILEY, 1996). Terence Riley demonstra como o conceito de transparência sofre alterações em sua utilização arquitetônica adquirindo contemporaneamente tanto imagem quanto significados muito distintos dos que caracterizaram seu uso intensivo durante o Movimento Moderno. Um dos principais focos do estudo deste autor é o abandono do vidro Modernista que se queria apenas como uma vedação invisível, como o oposto binário da opacidade do concreto, forçando um contraste incisivo. *Light*, significando tanto 'luminoso' quanto 'leve', manifesta-se de maneira diferente nos projetos escolhidos por Riley, que rompem com essa oposição e entrelaçam a opacidade com a transparência. A semi-transparência aparece aqui no papel de negar a oposição binária e situar-se em uma posição intermediária. O vidro e outros materiais utilizados na vedação das aberturas das construções contemporâneas abdicam de sua leveza e transparência absoluta, não desistem de aspirar à imaterialidade e incorporam-se como materiais passíveis de admitir visualização, peso, taticidade e espessura.

Light traduz também as impressões externalizadas pela arquitetura que Riley descreve, evanescidas pela leveza da translucidez e pela luz difusa que esta deixa atravessar. Serão estas duas características que levarão o autor a atribuir a essas obras a intenção primordial de seduzir, através de um paralelo com o mito do véu de Popéa, que, ao recobrir parcialmente a beleza de sua portadora tornou-a ainda mais desejada por seus admiradores. Assim, as edificações cobertas por superfícies translúcidas que permitem uma visualização parcial de seu interior, que entrelaçam um interior vislumbrado e uma pele tendendo à volatilização, produzem o efeito de fascinação de Popéa, provocando ao mesmo tempo certo distanciamento e desencadeando uma relação subjetiva do observador com o edifício.

A percepção desta superfície tanto é a de uma membrana translúcida que quase não revela o que está por trás, quanto de uma membrana cuja materialidade é digna de ser apreciada. Não há

isolamento visual total, nem transparência total. Abandona-se, então, a objetividade da transparência Moderna – que em sua missão de racionalizar ao máximo a imagem da construção retirava-lhe significados dúbios e oferecia uma imagem perfeitamente cristalina – para dar lugar a uma transparência parcial que permite múltiplas interpretações.

Riley, explicando as *light constructions*, apóia-se nas definições de Rowe e Slutzky para a distinção entre transparência literal e fenomenológica. (ROWE e SLUTZKY, " *Transparecy: Literal and Fenomenal*", 1963 *apud* RILEY, 1996.) É na experiência visual de uma obra, seja de uma pintura ou de uma construção, que se percebem as diferentes transparências. Algumas obras se dão imediatamente à apreensão de um espaço profundo e tridimensional que é resultado, na verdade, de um mecanismo retiniano de visualização. De mesma lógica podemos ver a arquitetura Moderna que prioriza a percepção espacial tridimensional, a percepção instantânea dos volumes enfaticamente trabalhados, produto de um pensamento arquitetônico que preza a exploração da espacialidade, do percurso e da composição formal. Mesmo que essa arquitetura de fato seja tridimensional, busca também artificiais que enfatizem a volumetria e as formas, e o vidro totalmente transparente permite que haja vedação sem obstrução visual do espaço interno, este que deveria ter relação direta com a volumetria exterior de acordo com a teoria Moderna de honestidade das formas.

A transparência fenomenológica de Rowe e Slutzky gera um caminho inverso, o da visualização imediata de uma superfície sem relevo que, quando atentamente observada, deixa transparecer um espaço de profundidade aparente. Riley defende a semi-transparência contemporânea como transparência fenomenológica referindo-se, então, a uma tendência que se afasta da preocupação formal e desenvolve a sensibilidade da superfície. É uma abordagem que revela uma preocupação maior com a pele e com o envoltório da arquitetura, admitindo a preocupação com texturas e artificios visuais complexos, e ainda a percepção do vidro não como imaterial, mas como portador de características visuais e tácteis que terão grande influência na imagem da arquitetura.

Riley reconhece nesta discussão a busca da mínima profundidade e da perda do relevo. Podemos considerar uma explicação Pós-moderna deste fenômeno como sendo um reflexo das diversas supressões deste movimento, como a perda de hierarquia entre alta cultura e cultura popular e entre arte e vida cotidiana exaustivamente citada por seus estudiosos. Da mesma forma, ainda que sob uma associação abrangente, Featherstone, atesta a disposição da sociedade atual de enfatizar a superficialidade das sensações e das intensidades voltadas à percepção material, e o prazer estético da experiência imediata (FEATHERSTONE, 1995). Quando se priorizam as experiências instantâneas o sentido do tato (mesmo que por sinestesia, em associação à visão) é exacerbado, e aquilo que é tangível volta, como acontece na arquitetura contemporânea, a merecer destaque, em detrimento de um olhar e uma exploração mais profundos. O que nos leva à perda Pós-moderna das certezas e das dicotomias. “O mundo simulacional contemporâneo assistiu ao fim da ilusão de relevo, da perspectiva e da profundidade, na medida em que o real é esvaziado, e a contradição entre real e imaginário é abolida.” (FEATHERSTONE, 1995, p. 102)

A associação feita por Featherstone da perda de profundidade com a simulação tem origem em Baudrillard que a faz recair sobre a Era da Informação, já que é a sobrecarga cultural causada por uma superprodução de informações transmitidas pela mídia que resulta na implosão do significado e num mundo simulacional – um hiperespaço, nas palavras de Baudrillard – que impede a normatividade e a classificação, gerando uma alucinação estética da realidade.

Grande parte deste fenômeno é considerada por Virilio efeito não só de comportamentos sociais derivados da cultura, mas também aqueles causados pelas tecnologias que afetam diretamente a visão. O ato de sobrepor em um mesmo plano de visão distâncias incongruentes a olho nu interfere em nossa capacidade de distinguir as diferentes distâncias. Planos que são fisicamente distantes tornam-se visualmente contíguos dentro de uma irrealdade bastante verossímil, realizando uma distorção visual que nos acostumamos a aceitar e compreender, mas que altera a percepção espacial do que vemos mesmo sem instrumentos.

Nossa interação com a televisão e a multimídia, nas palavras deste autor, é a principal motivadora dessa nova relação visual que temos com o mundo. As investigações de Virilio, diferentes das de Riley, nos levam a uma escala maior onde a perda de relevo se transforma em perda de percepção de grandes distâncias, de dimensões geográficas. As preocupações deste teórico, por causa das distorções mecânicas operadas pelos instrumentos de televisualização, recaem sobre a noção de velocidade como principal transformadora de nossa nova percepção e a comunicação instantânea como criadora de uma experiência inteiramente nova de velocidade (VIRILIO, 1997 e Id., 1993).

Comunicação e transporte são geralmente considerados as unidades de medida de nossa percepção de tempo e espaço estando, naturalmente, a noção de velocidade ligada ao alcance que estes dois meios pudessem fornecer. Antes da comunicação instantânea nossa percepção era dominada pelo intervalo dos acontecimentos, e os intervalos de tempo e espaço estavam intimamente relacionados, mas a partir do momento em que a comunicação atinge a velocidade da luz, ela chega a um limite máximo que impede a ocorrência do intervalo – chega-se assim à comunicação instantânea, que também acarreta o transporte instantâneo, ainda que seja de informação. A anulação do intervalo de tempo traz consigo a anulação da percepção do intervalo de espaço, este que fica quase reduzido a nada. A amputação do volume do tempo leva à amputação dos volumes espaciais, e a atenuação da percepção das grandes distâncias recai sobre o enfraquecimento da percepção também das formas e da profundidade em menor escala. E mesmo as diferentes escalas têm suas distinções esmaecidas, pois se mistura o próximo e o distante igualmente como se fundem o micro e o macro.

Dentro desta discussão da velocidade da luz incorporada pela eletrônica e dos dispositivos de visualização de imagens, as telas eletrônicas também são relevantes na criação desta relação visual que surge. Segundo Virilio, a interface da tela eletrônica, cujas imagens não possuem espessura, são apenas imagens de superfície e passam a existir enquanto “distância”, já que a diferença de posição entre os planos remotos é perdida o que supõe, com o passar do tempo, fusão e confusão.

“Privado de limites objetivos, o elemento arquitetônico passa a estar à deriva, a flutuar em um éter eletrônico desprovido de dimensões espaciais mas inscrito na temporalidade única de uma difusão instantânea.” (Ibid., pp. 9-10)

Em outras palavras, as dimensões espaciais, tridimensionais, são desvalorizadas com o tempo real, com o fluxo de informações eletrônicas que permeia as relações interpessoais. A questão das distâncias é abolida quando existe a possibilidade de comunicação sem deslocamento geográfico, quando se pode ter transmissão de informações sem que seja preciso o deslocamento ou a espera. Não existem mais distâncias de tempo, os obstáculos físicos são dissolvidos pela comunicação à distância. Virilio compara as interfaces de comunicação com a interação face-a-face que temos com os objetos arquitetônicos e com a cidade. Para uma sociedade cujo transporte e comunicação foram desmaterializados em informação à velocidade da luz, mesmo aquilo que é sólido passa a ser considerado dentro de uma nova lógica que é a da transmissão imediata. A noção de superfície sofre então uma redefinição na qual quase desaparece sua característica de separação: “toda superfície é uma interface entre dois meios onde ocorre uma atividade constante sob a forma de troca entre as duas substâncias postas em contato.” (VIRILIO, 1993, p. 12). Em lugar de separação, há transporte de informações.

Com isso Virilio propõe que as superfícies materiais sejam vistas como interfaces, e a própria arquitetura terá que absorver esta nova definição repensando o conceito de limite. Onde as superfícies tinham originalmente por função a separação, passam a servir de ponte de transmissão, de canal de trânsito de informações (visuais, tácteis), de transferências incessantes entre dois meios. Mais uma vez tais características levarão à perda da opacidade, da espessura, do volume e de quantidade, preceitos imperceptíveis para uma interface que se mostra na imediatez de uma transmissão instantânea.

Diante dessa súbita facilidade de passar sem transição ou espera da percepção do infinitamente pequeno ao infinitamente grande, da imediata proximidade do visível para a visibilidade do que está além do campo visual, a antiga distinção en-

tre as dimensões desaparece: a decupagem dimensional da geometria arcaica, que afirmava que o ponto corta a linha, que a linha corta a superfície e que esta última, por sua vez, recorta os volumes, perde uma parte de sua eficácia prática. (VIRILIO, 1993, p. 24)

Temos assim o enfraquecimento da noção de profundidade atrelado à Era da Informação, ao desenvolvimento do tempo real e mesmo à natureza eletrônica das imagens digitais sem profundidade.

A transmissão de informações em tempo real é, na exposição radical de Virilio, o que desfaz os limites da arquitetura, que distorce a noção de visualização e presença, e transforma a visualização em acesso; a superfície em interface. “Graças ao material imperceptível do tubo catódico, as dimensões do espaço tornam-se inseparáveis de sua velocidade de transmissão.” (Ibid., p. 11) Poderíamos ir além e dizer que a superfície torna-se fluxo, conceito fundamental aos novos paradigmas da arquitetura. O fluxo acontece na interface onde a percepção é constante transição, troca e transmutação de informações excluindo a visualização estática da superfície. Novamente o tempo se sobrepõe ao espaço como na teoria de arquitetura líquida de Solà-Morales, onde fluxo e uma moderna concepção de tempo encontram-se indissociáveis.

E nos deparamos com a crise dos limites precisos relacionada à definição de interface que transborda dos objetos aos quais ela geralmente é associada para transportar-se à vivência real externa ao digital. Encontramos aqui uma explicação para a crise de certezas nos dizeres de Virilio, que acredita que “a perda da extensão do espaço real em benefício do tempo real é uma espécie de atentado à realidade (...) um atentado contra a dimensão real pela contaminação das distâncias.” (VIRILIO, 1997, p. 58)

A tendência anti-formalista e anti-volumétrica das *light constructions* é reflexo, segundo Riley, de um distanciamento da estética da máquina, paradigma da arquitetura Moderna. Também Riley se refere aos meios eletrônicos como causadores deste desvio de prioridade da forma em direção à superfície e à percepção visual ilusória, idéia que percebemos ter sido aprofundada com as teorias de Virilio e com a investigação da contemporânea

hiperrealidade de Baudrillard, causa da sobrecarga de informações e estímulos da revolução midiática.

Hal Foster, partindo também de Rowe e Slutzky, chega à conclusão de que desde os anos 1960 já havia uma tendência de se voltar ao estudo da superfície que havia desaparecido durante o Movimento Moderno, que dava primazia ao espaço. Ou seja, essa tendência confunde-se com o Pós-moderno.

Esta reavaliação marcou o momento quando, uma vez mais, a articulação da superfície tornou-se tão importante quanto àquela do espaço, e a compreensão da pele tão importante quanto à da estrutura. Em outras palavras, marcou o advento discursivo da arquitetura pós-moderna em suas duas versões principais: primeiro, como superfície cenográfica de símbolos (como no pós-modernismo de pastiche de Robert Venturi para diante) e, depois, arquitetura como transformação autônoma de formas (como no pós-modernismo desconstrutivista de Peter Eisenman para adiante). Hoje muitos arquitetos proeminentes [...] não se encaixam bem em nenhum campo: eles atêm-se à transparência literal ao mesmo tempo em que elaboram transparência fenomenológica com peles projetivas e telas luminosas. Algumas vezes, entretanto, estas peles e telas apenas ofuscam e confundem, e a arquitetura torna-se uma escultura iluminada, uma jóia radiante. Pode ser bela, mas pode também ser espetacular no sentido negativo usado por Guy Debord – um tipo de mercadoria-fetice em grande escala, um objeto misterioso cuja produção é mistificada. (FOSTER, 2002, p. 194)

Foster trabalha com o significado mais amplo de transparência, sem referir-se particularmente a materiais transparentes como o vidro, e sim à adoção da materialidade do envoltório externo da arquitetura. A sedução fetichista produzida pelo mistério de algo dificilmente compreendido torna a ser analisada dentro do contexto da sociedade de consumo dominada pela simulação de Baudrillard.

A cultura de consumo, por meio da publicidade, da mídia e das técnicas de exposição das mercadorias, é capaz de desestabilizar a noção original de uso ou significado dos bens e afixar neles imagens

e signos novos, que podem evocar uma série de sentimentos e desejos associados. A superprodução de signos e a perda de referentes, de que já falamos no contexto da cultura pós-moderna, é portanto uma tendência imanente da cultura de consumo. (FEATHERSTONE, 1995, p. 160)

A semi-transparência e o oculto – e tudo aquilo que não é imediatamente compreensível – estão associados à baixa resolução, são uma busca de baixa definição visual, uma reação à objetividade exacerbada pela alta resolução do digital, uma fuga da idealização matemática das imagens e dos ambientes informáticos. Mas a supressão do relevo e a negação da forma têm ainda outras corporificações além das *light constructions*. A forma em movimento e a instabilidade da imagem também se apresentam como situações dúbias nas quais a não-forma se manifesta.

Duas tendências ainda podem ser estudadas como a busca da baixa resolução que ultrapassa o digital, que é a estética do *blur* (borrão, em inglês) e a estética da desapareição. *Blur* é literalmente a forma posta em movimento, é a forma cujos limites aparecem borrados, tornados indistintos quando o cérebro ou algum mecanismo de visualização não pôde processar rapidamente o bastante para perceber-lhe os contornos. Neste texto trataremos o *blur* como a Não-Forma do Efêmero. O grau de desfocagem em fotografias, analógicas ou digitais, chamado tecnicamente de *blur*, é indicador visual da velocidade do movimento. A estética da desapareição inicia-se também ao incorporar movimento, mas pode tornar-se mais ou menos estática e ainda assim manter suas qualidades ilusórias, a indefinição entre os planos visíveis e a imagem ambígua das reflexões, que aparecem nos Reflexos de Ilusões.

Todas estas subcategorias também estão, como se verá adiante, ligadas ao fascínio e à sedução, e a primeira delas, a *Light Constructions*, é sumamente utilizada para fins mercadológicos por sua capacidade de manter o estado de suspensão no espaço entre reconhecível e irreconhecível, entre o que se pode ver e o que se pode tocar, entre o que se pode e não se pode ter. Se os Modernos rechaçavam as questões de “baixa cultura” relacionadas ao consumo de mercadorias, o Pós-mo-

dernismo lançou-se à cultura *pop* capitalista de forma desenfreada e despreocupada, assumindo todo e qualquer excesso e bizarrice exigidos pelo máximo prazer e pela máxima comunicação. A arquitetura da década de 1980 retomou algo dos valores elitistas da alta cultura cultuados pelos Modernistas a fim de deter a indisciplina descomedida do movimento anterior, e sua produção caracterizou-se pela seriedade e circunspeção dos museus em todo o mundo. Ao fim dos anos 1990 e início do presente século, a retomada de certos padrões culturais pós-modernos aparece entremeada pela elitização dos conceitos intelectuais de projeto. Situada em terreno indistinto entre o consumo e a arte, em mais uma superação de dicotomias, a arquitetura recente toma as grandes lojas internacionais por vitrine. Se uma característica que permeou muito das discussões deste artigo foi a sedução e o fetiche, as lojas parecem como programas característicos do início do século 21, em uma ligação clara e direta com o consumo e com a fascinação e fetichização tanto de objetos quanto de construções.

Deve-se desde já levar em consideração que os conceitos tanto de fetiche quanto de sedução possuem sentidos tanto negativos quanto positivos, e assim também são suas conseqüências. Segundo o Dicionário Houaiss, a sedução nasce do conjunto de qualidades e características que despertam em outrem simpatia, desejo, amor, interesse etc. e pode ser entendida também como magnetismo e fascínio. Ainda mais relacionada ao consumo, está a definição de que sedução é capacidade de atrair alguém de modo capcioso ou através do estímulo à sua esperança ou desejo, por vezes levando ao processo de corromper e perverter. Dentro de uma ótica mais positiva, a sedução causaria a sensação de deslumbramento, de encanto.

Associado à sedução está o fetiche, objeto de investigação de Rafael Cardoso, que busca desde a origem etimológica da palavra no século XVI, passando pelas acepções oferecidas por Marx e Freud e termina por sintetizar que em todas elas (inclusive nas de aceitação mais moderna e popular) “fetichismo é o ato de investir os objetos de significados que não lhes são inerentes.”

É a ação respectivamente espiritual, ideológica e psíquica de acrescentar valor simbólico à mera existência concreta de artefatos materiais: ou seja, de dar uma outra vida, estranha, às coisas. Trata-se, de certo modo, de humanizar ou, às vezes, divinizar aquilo que não é humano (ou, pelo menos, não completamente) e, portanto, de incluí-lo em nossa humanidade e, ao mesmo tempo, de conectar-nos à sua natureza essencial e ao que supomos que seja a sua essência mística. (CARDOSO, 1998, p. 28)

Não cabe a este texto ainda tomar uma posição a favor ou contra a estas estratégias projetuais imbuídas de valores extrínsecos à sua natureza com a intenção de torná-los irresistíveis ao consumo, mas antes perceber como funcionam dentro dos novos paradigmas.

Light Constructions

O exemplo utilizado para representar as *light constructions* foi eleito devido a grande quantidade de características de Baixa Resolução que apresenta, ainda que não seja uma obra pertencente ao catálogo original da exposição *Light Constructions* de Riley, sendo mesmo uma obra muito mais recente. A loja Prada de Nova York (2003), projeto do escritório OMA (*Office for Metropolitan Architecture*), é uma obra-manifesto resultado de extensas investigações de seus autores a respeito da relação entre consumo e cultura. OMA e Rem Koolhaas, seu principal arquiteto, publicaram em 2001 um livro de 600 páginas expondo o conteúdo das pesquisas para este projeto (“*Projects for Prada Part 1*”) e um pouco antes da inauguração da loja foi lançado “*The Harvard Design School Guide to Shopping*”, livro de 800 páginas cuja intenção era “documentar e compreender as mudanças da cultura urbana” chegando à conclusão perturbadora de que o ato de comprar penetrou a psique coletiva resultando em alterações na maneira de habitar e perceber o mundo de forma que em breve não haverá muito mais para se fazer exceto comprar (OCKMAN, 2002, p. 77).

Esta arquitetura se revela então como um conjunto de estímulos visuais e tácteis estreitamente relacionados ao digital e com a clara intenção de pro-

vocar fascinação e desejo. As propriedades descritas por Riley encontram-se aqui nitidamente exploradas como a ênfase nos materiais de revestimento que possuem tanta importância na definição da imagem da arquitetura quanto a moldagem dos espaços e as formas que estes encerram. Abandona-se a busca do minimalismo de texturas e cores do qual se valia o Modernismo, para admitir uma variação maior de superfícies carregadas de simbolismo. A maioria dos materiais e a forma de seu uso fazem referência ora ao luxo ora às tecnologias digitais.

A semi-transparência é utilizada em toda a loja com vários materiais tomando o lugar do véu de Popéa, parcialmente escondendo a beleza dos artigos expostos ou mesmo daquilo que jamais será alcançado. Os revestimentos originais da construção foram quase todos recobertos por materiais translúcidos ou perfurados, permitindo uma visão parcial do que escondem. As paredes que eram de tijolo aparente foram completamente revestidas com policarbonato texturizado, permitindo a percepção de alguns objetos por trás desta pele, mas sem que seja possível a identificação exata. As imagens eletrônicas são referência aqui por causa de sua capacidade de emitir iluminação, de irradiar luz, mais do que refletir – como fazem os materiais opacos e os totalmente transparentes. Lembramos McLuhan quando este define os atributos próprios da imagem eletrônica da televisão.

Ela [a televisão] não é uma tomada parada. Não é fotografia em nenhum sentido – e sim o incessante contorno das coisas em formação delineado pelo dedo perscrutador. O contorno plástico resulta da luz que atravessa e não da luz que ilumina (...). Três milhões de pontos por segundo forma a imagem-chuveiro que o telespectador recebe. Destes, ele capta algumas poucas dúzias, com as quais forma uma imagem. (McLUHAN, 1969, p. 351)

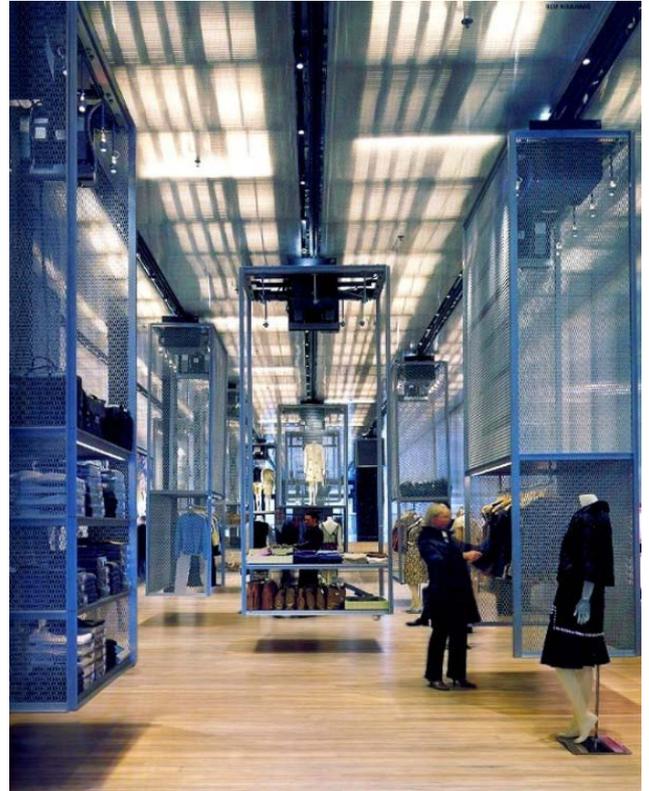
Também Virilio discorre sobre a capacidade inerente das imagens eletrônicas de serem emissoras de luz.

De fato, se ontem as figuras da representação surgiam todas na luz solar ou ainda na luminosidade

do fogo, à fraca claridade dos candelabros, hoje elas aparecem e desaparecem através da luz eletrônica, de uma representação instantânea que poupa a iluminação da estrutura construída. (VIRILIO, 1993, p. 70)

Virilio, inclusive, costuma referir-se à imagem de síntese como forma-imagem. As paredes que se iluminam por trás pressupõem a simulação de uma tela digital ou de tubo catódico de baixa resolução, onde as imagens disformes precisam ser subjetivamente concluídas pelo cérebro. Também o real pode remeter ao digital apenas como uma lembrança visual em um sentido inverso ao da simulação digital. As paredes da loja são visualmente volatilizadas, mas não são o suporte instável dos *pixels* digitais, ainda que sejam aptas a modificar sua aparência como fazem as telas, através da mudança de iluminação, que pode ter diferentes intensidades e cores. A alusão aqui é à capacidade dos monitores de conter imagens que se substituem na velocidade da luz e que não têm outra persistência que a retiniana, sua modificação pode ser instantânea. É um ato de se cobrir com a imaterialidade virtual o que era sólido e antigo.

O véu de Popéa também aparece metaforicamente no revestimento do teto e nas gaiolas-vitrine. A fina malha metálica que evita a visualização total do teto existente, também possui iluminação interna, e de malha metálica são as vitrines suspensas, mais do que nunca explorando a produção de desejo das mercadorias que são parcialmente visíveis – subvertendo mesmo a noção de vitrine, cujo nome vem do próprio vidro que permitiu sua máxima exibição. A construção do desejo continua de maneira mais pungente na incitação de voyeurismo dos provadores e do elevador. O único elevador totalmente de vidro dos EUA tem a função, expressa por seus autores, de tornar máxima a visibilidade da loja e também de dar máxima visibilidade aos compradores presentes no elevador a partir da loja (KOOLHAAS e OMA, 2002). Os provadores têm portas de vidro que são transparentes mas tornam-se opacas do lado de fora quando recebem descarga elétrica devido a um filme eletrocromático, promovendo assim a efemeridade da condição deste material que varia rapidamente de totalmente transparente a totalmente opaco.



Figuras 1 e 2: Loja Prada.
Fonte:

As paredes que modificam de luminosidade e cor, os provadores que se transmutam de opaco a transparente e as gaiolas-vitrines deslizantes também se comportam com grande flexibilidade e assimilam a “customização” dos espaços caracterizados pela interatividade das novas mídias que se desenvolvem na “ação” argumentada por Moneo. Mais ainda, elas afrontam a *firmitas* da construção tradicional, transformando a arquitetura em algo móvel, sem parâmetros estáticos e de imagem sem definição certa ou percepção constante.

Existem, entretanto, maneiras de se ter o digital e seus fenômenos apenas como metáfora, como insinuação ou mesmo quase como um pastiche Pós-moderno. A parede oposta à que se reveste de policarbonato iluminado é recoberta por papel de parede personalizado que mudará a cada estação para se obter “variedade e um elemento de temporalidade” (KOOLHAAS e OMA, 2002 e BRAKE,

2002). A primeira manifestação deste “fundo de tela” variante foi uma grande estampa floral simulando *pixels* de um monitor de computador, mantendo em um primeiro momento imagens de baixa resolução em ambas as paredes. Nestes casos, a aparência remete ao digital sem sequer tentar simular. Os *pixels* estão presentes em um papel de parede e a imagem embaçada da baixa resolução em painéis de policarbonato que não tenta passar-se por telas de cristal líquido. A *digitalidade* é meramente lembrada por estes elementos.

Recorre-se aqui a uma memória já estilizada, assumidamente falsa, mas ainda impositiva. A substituição de imagens dos suportes digitais realmente acontecerá, mas sua instabilidade é metafórica, e os *pixels* desta parede são analógicos quando sabemos que “a rasura da mensagem comporta a rasura do suporte.” (PLAZA, 1993, p. 75). É uma referência à imagem sem substrato, mas em uma imagem que possui um substrato concreto.



Figura 3: Loja Prada. Fonte: Uma outra estratégia de apelo à sedução e ao consumo presente na loja Prada é a utilização efetiva de tecnologias digitais – estas, telas verdadeiras compostas de *pixels* – mas cuja função serve apenas como pura imagem, como luxo, e não como transformação da percepção do ambiente. Telas de cristal líquido de vários tamanhos foram espalhadas por toda parte, principalmente onde menos se esperava que elas estivessem. Telas foram colocadas nas gaiolas suspensas; embutidas nas prateleiras de bolsas e acessórios; embutidas em assentos de bancos; na escadaria de exposição de sapatos e roupas; dentro dos provadores, mostrando em tempo real o que câmeras posicionadas nas costas dos clientes captam; penduradas em cabides; em meio às roupas; além de estarem em locais específicos para elas: algumas paredes nuas, nas três cabines de mídia da loja, em um quiosque desenhado para conter uma grande mesa com sistema *touchscreen* e nas mãos dos vendedores da loja (BRAKE, 2002).

Vemos nesta utilização das tecnologias digitais a criação do “mito” de origem lingüística teorizado por Barthes. O filósofo diz que “o mito possui um caráter imperativo, interpelador: tendo surgido de um conceito histórico, vindo diretamente da contingência, é a *mim* que ele se dirige. Está voltado para *mim*, impõe-me sua força intencional.” (BARTHES, 2003, p. 216). E por meio de um exemplo, o do chalé basco, Barthes mostra como a descontextualização de um objeto pode servir propositadamente para esse caráter imperativo. Também os monitores da loja Prada são boas ilustrações dessa atitude. As telas planas são transformadas verdadeiramente em gestos, privadas de sua história ou de qualquer traço mesmo de funcionalidade, de propósito de estarem ali. São posicionadas, por exemplo, aos pés dos manequins dentro das gaiolas de metal, às vistas de todos, em lugar de destaque – mas ali não podem ser utilizadas, sequer alcançadas. Muitas vezes os monitores permanecem

desligados – sua presença evidenciada nas gaiolas expositoras é suficiente para trazer o mito.

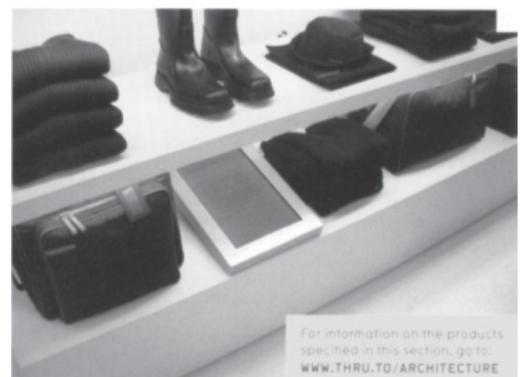
As telas ganham aqui uma função de símbolos da tecnologia, e como tal são elementos de decoração que compõem com tantos outros uma imagem geral de luxo, fetiche e consumo. A tecnologia é utilizada na loja Prada de forma alienante, como convém ao mito. É na tela plana encontrada em meio aos cabides de roupas que percebemos a própria essência da *digitalidade*. Justamente essa exposição enfatizada (fora de contexto) “clamando para ser nomeada” acontece na Prada.

As telas digitais com as quais os clientes se deparam nas escadarias enquanto experimentam sapatos, nas prateleiras de bolsas e mesmo em “cabines midiáticas” – que não fazem parte do repertório de uma loja de roupas onde se está manuseando as roupas que se pretende comprar e não havendo necessidade, portanto, de pesquisa sobre

elas em imagens virtuais – estão na mesma situação do chalé basco encontrado em Paris. A própria presença de espaços destinados a viagens virtuais parece excessiva e desnecessária. “A natureza explicitamente gratuita das cabines midiáticas materializa a noção de Koolhaas de desperdício formando uma das qualidades essenciais do luxo” (BRAKE, 2002, p. 109).

O uso que se faz do digital e de suas imagens na loja Prada de OMA, pode ser visto mais como decorativo do que funcional. A descriminalização do ornamento proposta pelos arquitetos pós-modernos encontra-se com a fascinação pelo digital e absorve suas propriedades, já que as imagens esparsas sob a forma de monitores são de alta resolução, são verdadeiramente digitais e sem substrato, mas sua função e sua compreensão são de baixa resolução. Não há comunicação cristalina de seu significado, sua interpretação torna-se subjetiva e sedutora.

Figura 4: Loja Prada. Fonte:



A Não-forma do efêmero

O efêmero não permite a forma, uma vez que esta exige um momento congelado no tempo para que sua visualização seja possível. E se a não-forma está associada às novas comunicações eletrônicas, também uma reação à supersaturação midiática resultará em uma ausência de forma.

Recurso de representação que permitiu um domínio estático da visualização da realidade, a perspectiva de ponto de fuga renascentista reconheceu, desde seus princípios, algumas limitações. A *tavoletta* de Brunelleschi é comumente citada ao mesmo tempo como solução perspicaz e demonstração destas limitações (RILEY, 1996, p. 17 e BELLOUR, 1993, p. 215-216). Concebida para comprovar a precisão de seu desenho em perspectiva, o dispositivo de Brunelleschi permitia ao observador comparar o desenho com a paisagem real (a edificação que fora modelo do desenho), e era acompanhado por um espelho que refletia as nuvens do céu que faziam parte da paisagem, mas que o desenho não poderia jamais representar com acuidade dada a imprecisão essencial da imagem das nuvens. O espelho assimilava o entorno não desenhado “de forma que o ar e os céus naturais aí se reflitam assim como as nuvens que aí são vistas, levadas pelo vento, quando este soprava.” (Hubert Damish *apud* BELLOUR, 1993, p. 215)

A conclusão a que se chega a partir deste experimento é que o método racional e estático da perspectiva de ponto de fuga é insuficiente para representar quaisquer elementos fugazes, tais como o céu com nuvens, que exige uma experiência visual dinâmica. As nuvens não foram representadas, mas demonstradas através do espelho, elas precisam da *tavoletta* para figurar como fenômeno dinâmico que são, “escapando pela fluidez de sua matéria à racionalização perspectivista.” (BELLOUR, 1993, p. 215). A necessidade da superfície espelhada demonstra que “a perspectiva só é capaz de representar aquilo que seu sistema pode adaptar: as coisas que ocupam um lugar e têm uma forma que se pode descrever por meio de linhas.” (Hubert Damish *apud* RILEY, 1996, p. 17). As nuvens, dentro do alcance da perspectiva, não possuem uma forma, uma vez que jamais serão representadas com propriedade por meio das linhas simples comumente utilizadas na construção das perspectivas.

Com a impropriedade da perspectiva, consideramos que as imagens em movimento são mais aptas à representação de fenômenos dinâmicos e efêmeros, em constante transformação, em “ação”, objetos ou formas que escapam à racionalização estética. Bellour considera o movimento como virtualidade, o que interpretamos como se cada instante que pudesse ser capturado de um objeto em movimento não fosse sua atualização, mas a imagem de algo em movimento que contivesse instantâneos virtuais que não podem ser congelados. O que a *tavoletta* não pode representar é, em última instância, o virtual, as imagens que se sucedem em um contínuo e cuja atualização é por demais efêmera para que possam definir um momento estático.

Esta dependência da demonstração da natureza em si é vencida pela imagem em movimento do cinema e continua a ser aprimorada pelas imagens digitais. Bellour acredita que as imagens digitais são virtuais justamente por seu poder de conter diferentes atualizações. “A atualidade da imagem de síntese, o que ela mostra, não é nada diante das virtualidades que demonstra.” (BELLOUR, 1993, p. 215). A perspectiva estática tem dificuldades em representar o efêmero, pois significa colocar o tempo na imagem, como se fora uma imagem líquida em comparação à arquitetura líquida de Sola-Morales. As imagens digitais, entretanto, podem não só descrever a efemeridade quanto fazê-la aderir ao que é sólido e estático. O digital consegue incorporar, representar esse estado de constante transformação e também massas disformes de contorno borrado por meio das unidades mínimas de visão que possuem independência de seu substrato e de suas unidades contíguas – os *pixels*. A natureza sem persistência material da imagem digital lhe permite assimilar a não-forma do efêmero, o que nos devolve ao paradigma da ausência de forma relatado por Moneo: desde o Renascimento nos acostumamos a entender imagem como algo definido, de alta resolução. O que não tem contorno nítido não é aceito como forma, e a essa condição os meios eletrônicos estão intimamente ligados.

Mas exatamente essa ênfase no movimento das representações digitais gerou a reação à digitalização excessiva levantada pelo *Blur Building*. É intenção expressa de seus autores, os arquitetos Diller e Scofidio, superar a saturação midiática das



Figura 5: Blur Building. Fonte:

exposições internacionais, cujos pavilhões acabam por reduzir-se a mostruários de alta tecnologia e, principalmente, de estímulos visuais de alta-definição. Ao projetar um pavilhão para a Exposição Suíça de 2002, Diller + Scofidio criaram uma obra que é apenas um borrão. Mantendo as premissas dos espaços de exposição, há imersão, o prazer estético da experiência imediata, sensações voltadas à percepção material e exploração de intensidades instantâneas, mas o digital restringe-se a uma alusão longínqua. O Blur Building é apenas uma grande nuvem na qual se pode penetrar.

Em termos construtivos o Blur Building resume-se a uma estrutura em *tensegrity* extremamente leve, parcialmente coberta por um *deck*. Esta estrutura não configura uma forma, é apenas uma matriz, um esqueleto, um delineamento extremamente sutil da verdadeira imagem da obra, que é uma grande nuvem formada por 31.500 pequenos jatos que expõem vapor d'água. Não há pele ou superfície, nada que recubra a estrutura. Os pequenos jatos

geram a nuvem que, como qualquer nuvem, não permite controle tátil ou visual, não é palpável, apenas visível, e sua imagem não admite definição precisa, de seu interior ou exterior.

À distância o Blur Building, o borrão de limites imprecisos que recobre o *deck*, adquire padrões variáveis de acordo com as condições climáticas: ventos fortes quase o descobrem de seu véu volátil, espalhando e alongando a nuvem; grande umidade e altas temperaturas expandem a névoa, aumentando sua transparência; grande umidade e baixas temperaturas fazem descer a nuvem quase ao nível do lago. Mas todas estas tendências estão sempre prestes a mudar. A imagem desta obra é imprevisível como a realidade meteorológica que Baudrillard empresta para fazer entender as fronteiras deslizantes entre a realidade e a simulação, para fazer visualizar o princípio da incerteza (BAUDRILLARD, 2002). Há mudança constante de imagem, sem que se possa configurar uma forma. Não há definição possível.

Riley, que também se debruçou sobre a *tavoletta*, diz que a nuvem é um símbolo apropriado para a nova definição de transparência: translúcido, ainda que denso; substancial mas sem forma definida, eternamente situado entre o observador e o horizonte distante – exceto quando é trazido à percepção imediata e direta como acontece no *Blur Building*.

Este pavilhão faz referência em conceito e em discurso à imersão que floresce e se desenvolve com as tecnologias digitais mas que, como prova esta obra, não é dependente delas. É uma reação do real – um movimento de ida-e-volta do artificial ao natural, do controlável ao incontrolável, do virtual ao real. É um virtual que utiliza material analógico, e assim insere-se com perfeição no conceito de Virtual de Baixa Resolução. Seus autores descrevem o ato de experimentá-lo como “penetrar em uma mídia habitável” (DILLER + SCOFIDIO, 2002, pp. 28-35). Sem forma, sem características claras, sem profundidades, sem escala, sem massa, sem

superfície e sem dimensão definida, este ambiente instável provoca um sentido de apreensão pela desorientação, e faz estabelecer abordagens totalmente novas com relação às definições de superfície, de profundidade e de visualização. O excesso de estímulos visuais, buscado na categoria anterior, é rechaçado aqui. O borrão (*blur*) é não somente signo visual do movimento em representações gráficas, mas também significa imperfeição de foco, revelando muitas vezes mal-funcionamento e gerando, assim, tensão e apreensão, aumentadas pelo sentimento de falta de parâmetros visuais estáveis que ocorrem ao se percorrer uma nuvem. A baixa resolução remete ao mau funcionamento dos dispositivos de exibição de imagens eletrônicas, e é assim, como uma distorção interna à sua lógica, que esta categoria pretende enfrentar a dominação do digital. O virtual permanece, mas ele se revela quando o digital torna-se imperfeito. É a negação da idealização da imagem proposta pela alta resolução do digital.

Figuras 6 e 7: Blur Building.
Fonte:





Esta obra efêmera sem forma não possui um véu de Popéa, mas é toda ela um material que impede a profundidade e a visualização completa, que se revela aos poucos e que esconde seu interior na semi-transparência das condições atmosféricas indefinidas.

O Blur Building desfaz-se da *firmitas* literalmente, já que ele não pode existir em um meio onde sequer há matéria sólida, na qual o substrato carece de concretude, de tangibilidade, e a instabilidade permeia imagem e percepção. A baixa resolução que evita o excesso de estímulos deixa a seus perceptores a possibilidade de interpretação subjetiva e aumentar sua imersão e participação. Mesmo sendo a imagem da velocidade, ao assumir a materialidade além da simples imagem, permite-

se desacelerar, deixar-se pairar, sem ficar totalmente estática.

Reflexos de Ilusões

Esta categoria lança mão do ilusório como estratégia de sedução. Um meio termo entre o legível e o ilegível, entre a compreensão e a confusão, entre a profundidade escondida e a superfície sugerida. Seria possível considerá-la dentro da categoria de *light constructions* de Riley, porque trabalha com a materialidade do vidro e sua capacidade de portar mais do que a desmaterialização, mas ela traz outros questionamentos que extrapolam a noção de *light*. Esta categoria desenvolve a difusão aparente dos vazios e das superfícies por meio de transparências e reflexões.



Figura 8: Maison Cartier.
Fonte:

Esta outra forma de transpor os limites da arquitetura, e que acarreta uma semi-desmaterialização, é dada pela arquitetura que incorpora o movimento e a luz da cidade, que espelha sua atividade e reflete seu caos. Uma arquitetura do efêmero pode assimilar o movimento em suas paredes estáticas da mesma forma que pode ter uma aparência transitória, mera embalagem perecível para o consumo imediato. A arquitetura admite a velocidade ainda em sua própria essência ao adquirir movimento e mutação não mais virtuais, mas na superfície de sua pele transparente.

A sede da *Maison Cartier* (1994), do arquiteto Jean Nouvel, propõe tal transparência materializada ao multiplicar os planos de sua fachada em várias superfícies de vidro que a um só tempo escondem e revelam a profundidade da edificação. Com uma profusão de planos envidraçados superpostos substituindo várias das paredes, é criada a ambigüidade visual que pretende borrar os limites entre a aparição e a desapareição. O principal espaço de exposições, no térreo, possui apenas vedações envidraçadas que procuram fundir-se com o entorno imediato fazendo de todo o terreno o alcancom reflexões múltiplas. O reflexo de objetos distantes adere à superfície que esconde relevos próximos até que não possa haver separação entre o que é refletido e o que é atravessado pela luz. “Em um edifício como o da *Maison Cartier* – onde misturo voluntariamente imagem real e imagem virtual – significa que no mesmo plano não sei nunca se vejo a imagem virtual ou a imagem real.” (Jean Nouvel in BAUDRILLARD e NOUVEL, 2001, p.16)

Na antiga zona do muro de Berlin, na Friedrichstrasse - considerada no início do século a rua de compras mais fascinante e vibrante de Berlim, uma versão alemã dos bulevares de Paris – ergueu-se uma filial da loja *Galleries Lafayette* parisiense, projeto de Jean Nouvel de 1996, outro exemplo de reflexos de ilusões (BOISIÈRE, 1996, pp. 146-153). Em lugar do concreto pesado, escuro e opaco, a *Galleries Lafayette Berlin* é uma esquina de vidro que transpira luz. Vista do lado de fora ela cristaliza com uma curva suave o encontro das duas ruas em superfícies parte transparentes, parte refletoras, transpassadas por linhas horizontais de informação, que são avisos luminosos mostrando à cidade palavras e frases em movimento. De acordo com as

condições do dia, a fachada em vidro pode ser mais ou menos escura, oferecendo à rua uma vitrine comercial discreta onde as imagens virtuais aparecem em pequenas doses, nos dois grandes telões de televisão e nas faixas de letreiros eletrônicos. À noite ela se acende e se revela como espaço urbano que mesmo encerrado imita a atividade da rua, e apresenta estímulos visuais ainda maiores.

Internamente os estímulos são exacerbados pelas múltiplas superfícies de vidro dos grandes cones que espelham e deixam transparecer a iluminação interna, a externa, o movimento dos transeuntes, as cores dos produtos e toda a vibração consumista. Não só refletindo, mas gerando suas próprias imagens, os cones, cujas bases se encontram no vazio central, servem de anteparo desmaterializado às projeções deformadas e oscilantes que se misturam às outras reflexões de luz. A loja foi concebida como evento, não como materialização ou momento congelado.

É uma arquitetura que absorve os fluxos de maneira diferente. A sedução nasce da informação, do consumo e da publicidade, e a agitada loja de departamentos é sua alegoria. As fachadas são efêmeras como a moda e atraentes como a publicidade que vende ilusões, ilusões essas que representam a cidade Pós-moderna que assumiu as simulações e delas se alimenta. É uma arquitetura que cansou de lutar com a saturação e agora, para deleite de uns e mal-estar de outros, nela se esbalda. É a estetização do perecível, do transitório, do efêmero, do contingente.

Ambos os projetos fazem uso da desestabilização da visão, por meio da superposição de planos de localização indefinida, que engana os sentidos. Ambos remetem ao jogo de superfícies de profundidade ilimitada. O espaço dilui-se na percepção dúbia de distâncias indecifráveis, em lugar da ênfase no contraste de profundidades volumétricas Modernista. A difícil legibilidade destas superfíci-

Figura 9: Galleries Lafayette. Fonte:



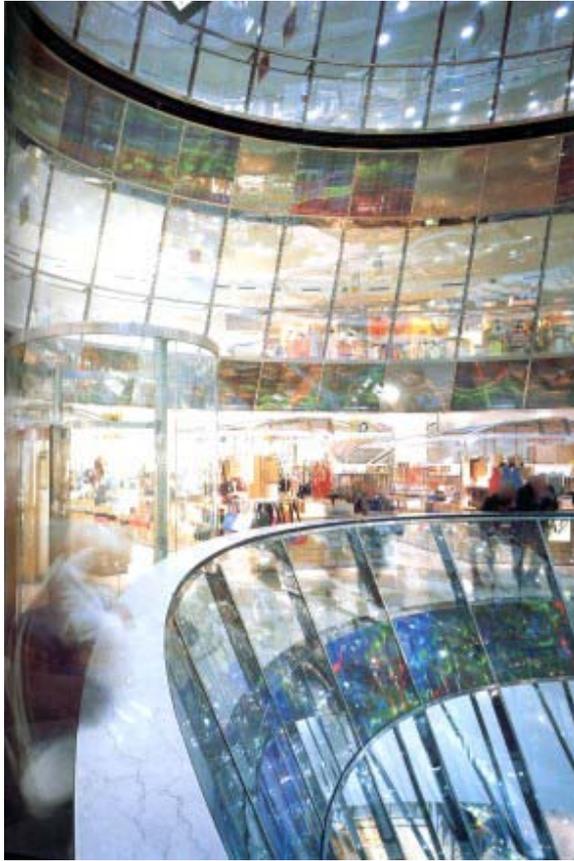


Figura 10: Galleries La-fayette. Fonte:

es remete à visão teleobjetiva descrita por Virilio, onde as distâncias perdem sua importância visual por causa da comunicação instantânea e da crise dos intervalos de tempo e espaço. E aqui existe uma superposição de planos que parecem ora pertencer a um mesmo nível, ora separar-se por intervalos indefinidos.

A noção de virtual, para Nouvel, ainda que se insira nos mesmos conceitos vistos até agora, difere-se em sua origem. Se para muitos teóricos do digital o virtual está relacionado à natureza de não-persistência das interfaces, para Nouvel as imagens virtuais têm sua origem na memória. O espaço virtual, para ele, é um espaço mental. “(...) Crio um espaço que não seja legível, um espaço que seria o

prolongamento mental do que se vê. Este espaço de sedução, este espaço virtual de ilusão está fundado sobre estratégias precisas, e sobre estratégias que são muitas vezes de desvio.” (Jean Nouvel in BAUDRILLARD e NOUVEL, 2001, p.14). Também Virilio define as imagens virtuais como “sem suporte aparente, sem outra persistência que não a da memória visual mental ou instrumental” (VIRILIO, 1993b, p. 127). Mas para Nouvel essa memória é imprescindível para a atualização da arquitetura que somente aparece ao remeter a uma outra imagem que não existe senão em um repertório individual adquirido com a experiência. Mais ainda, a experiência se desenvolve em uma sucessão de seqüências, o que equivale a dizer na passagem do tempo.

(...) Noções tais como a de deslocamento, de velocidade, de memória em relação a um acontecido imposto ou a um acontecido conhecido, nos permitem compor um espaço arquitetônico, não só a partir daquilo que se vê, mas a partir daquilo que se memoriza em uma sucessão de seqüências que se encadeiam sensitivamente. E a partir dali há contrastes entre o que se cria e o que estava presente na origem na percepção do espaço. (Jean Nouvel in BAUDRILLARD e NOUVEL, 2001, p.15)

A sedução, segundo Nouvel, é sempre a essência de sua arquitetura, na qual ele incita o desejo de melhor percepção a partir da não-legibilidade, da dúvida provocada pelo espaço, o que pode ser uma maneira de se traduzir ou interpretar o véu de Popéa. Aqui o véu de Popéa serve para enganar os sentidos e criar a desestabilização da percepção. Desestabilização esta que está ligada à busca de experiências imediatas e sensações intensas.

O que gosto no que fazes é que não se vê, as coisas são invisíveis, sabem tornar-se invisíveis. Quando se chega as vê, mas são invisíveis à medida que, com efeito, põem em cheque a visibilidade hegemônica, a que nos domina, a do sistema, onde tudo deve tornar-se imediatamente visível e imediatamente decifrável. (Jean Baudrillard in BAUDRILLARD e NOUVEL, 2001, p.18)

Nouvel e Baudrillard propõem um duelo entre a ilusão – que gera sedução – e o visível – que representa a ordem puramente real. Essa posição em meio a esse duelo, entre a ilusão e o visível, entre a sedução e o real, é que gera a desestabilização. Nesta categoria dos Reflexos de Ilusões, o território indefinido se encontra entre a ilusão a visualização real. Nestes projetos que refletem a ilusão, a experiência de percorrê-los faz com que haja sempre um movimento perceptivo de visualização do distante e do próximo, e muitas vezes sem que se possa decidir por uma única interpretação. E novamente somos levados ao conceito de imagens simuladas de Baudrillard, onde seus significados tornam-se flutuantes, passíveis de absorver associações que recobrem seu valor de uso ou compreensão iniciais. Em uma arquitetura do hiperreal, as imagens não são facilmente identificáveis, o que gera uma estética da revelação do invisível.

Um objeto bem-sucedido, no sentido em que existe além de sua própria realidade, é um objeto que cria uma relação dual, uma relação que pode passar pelo desvio, pela contradição, pela desestabilização mas que, efetivamente, põe frente a frente a pretendida realidade de um mundo e sua ilusão radical. (Jean Baudrillard in BAUDRILLARD e NOUVEL, 2001, p.19)

Baudrillard fala ainda que essa arquitetura da ilusão é uma arquitetura sem referentes, porque promove uma vertigem onde podem intervir quaisquer conceitos, estados e prospecções, existe uma distância de sua própria identidade, existe algo na imagem que é insolúvel. “O que me interessa na transparência é a noção de evaporação. Desde que o homem é homem se debate contra a fatalidade, contra os elementos, contra a matéria.” (Jean Nouvel in BAUDRILLARD e NOUVEL, 2001, p.97). Que é uma maneira de lutar contra a *firmitas*. O vidro aparece aqui como um diluidor visual da *firmitas*, ainda que não um diluidor literal. E ele faz isso através dos jogos de transparência que refletem a efemeridade.

E esta é uma das tendências atuais da arquitetura [programar visualmente um edifício dando-lhe diversos aspectos], que consiste em captar tudo o que pode jogar sobre esta consciência do instante. Trata-se de captar também as variações do tempo, das estações, de captar os movimentos dos visitantes, e tudo isso forma parte da composição arquitetônica. (Jean Nouvel in BAUDRILLARD e NOUVEL, 2001, p.99)

Considerações finais

A intenção do Virtual de Baixa Resolução é chegar, por meio da própria construção, a uma imagem além do digital, que o supere ou que não dependa de projeções de imagens digitais, nem de dispositivos de interfaces, ainda que tenha sido necessária sua alusão. A Baixa Resolução tenciona simular o digital na materialidade do real, mas sendo uma simulação imperfeita que descarta a idealização completa do digital. O digital modifica a forma de perceber o mundo e de ter experiências sensíveis, e esta postura se dispõe a provar justamente que essa nova percepção é generalizada e inescapável, por isso nossa sociedade vê também as coisas re-

ais sob o filtro da experiência virtual, mesmo onde não existem dispositivos informáticos. E como fuga da digitalização excessiva, esta postura propõe a visualização dificultada, a baixa resolução das imagens e a ambigüidade visual. A baixa resolução tem um significado negativo para o digital matematicamente idealizado. Uma das principais buscas do digital é a maior similitude possível com o real, o que se traduz na procura da mais perfeita visualização, esta rechaçada pela Baixa Resolução, pois prefere a crítica à informatização da visão.

A semi-transparência é uma estratégia para criar a sedução ao situar-se entre o conhecido e o desconhecido, para negar a oposição binária do material e do imaterial permanecendo em uma região intermediária. E esta mesma semi-transparência está vinculada à perda da percepção de profundidade ou mesmo à busca da superficialidade, ao retorno das texturas e da materialidade dos materiais transparentes e leves, sempre na intenção de destacar o que é tangível e material na fuga à virtualização total.

Referências Bibliográficas

- BARTHES, Roland. **Mitologias**. Rio de Janeiro: DIFEL, 2003.
- BAUDRILLARD, Jean e NOUVEL, Jean. **Los objetos singulares: arquitectura y filosofía**. México: Fondo de Cultura Económica S.A., 2001.
- BELLOUR, Raymond. *A dupla hélice*. In **Imagem-máquina**. Parente, André (org.). Rio de Janeiro: Editora 34, 1993, p. 214-230.
- BOISSIÈRE, Olivier. **Jean Nouvel**. Paris: Éditions Pierre Terrail, 1996.
- BRAKE, Alan G. *Prada world's price tag*. **Architecture**, n., p. 105-111, março 2002.
- CARDOSO, Rafael. *Design, cultura material e fetichismo dos objetos*. **Arcos**, n. único, v. 1, p. 14-39, outubro, 1998.
- DILLER, Elizabeth e SCOFIDIO, Ricardo. *Recent projects: blur*. **A+U**, n. 383, p. 28-35, august 2002.
- FOSTER, Hal. *The ABCs of contemporary design*. **October**, n.100, The MIT Press, p. 191-199, 2002.
- FEATHERSTONE, Mike. **Cultura de consumo e pós-modernismo**. São Paulo: Studio Nobel, 1995.
- KOOLHAAS, Rem e OMA. *Recent projects: Prada New York Epicenter*. **A+U**, n. 383, p. 118-121, agosto 2002.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.
- McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1969.
- MONEO, Rafael. *Paradigmas de fin de siglo: los noventa, entre la fragmentación y la compacidad*. **Arquitectura Viva**, n.66, p. 17-24, maio-junho, 1999.
- OCKMAN, Joan. *The Y&S man*. **Architecture**, n., p. 77-79, março 2002.
- PLAZA, Julio. As imagens de terceira geração, tecno-poéticas. In **Imagem-máquina**. Parente, André (org.). Rio de Janeiro: Editora 34, 1993, p. 72-88.
- RILEY, Terence. **Light construction**. Barcelona: MACBA – Gustavo Gili, 1996.
- SOLA-MORALES, Ignasi de. *Arquitectura Líquida*. **DC**, n. 5-6, p. 24-33, 2001.
- VIRILIO, Paul. **O espaço crítico**. Rio de Janeiro: editora 34, 1993.
- VIRILIO, Paul. *A imagem virtual mental e instrumental*. In **Imagem-máquina**. Parente, André (org.). Rio de Janeiro: Editora 34, 1993b, p. 127-132.
- VIRILIO, Paul. **El cibernundo, la política del peor**. Madri: Ediciones Cátedra, S.A., 1997.

Abstracts

O virtual de baixa resolução: entre a visibilidade e a ilusão.

Fabíola Macêdo Ribeiro

Abstract

Among the many architectural reactions to the Information Society, some are easier to perceive as much as they demonstrate a rather positive acceptance of this influence. Others, in turn, assimilate the digitality in a more subtle way and raise criticism to the purely technological domination of mediated architecture. The latter ones contain virtuality, but instead of seeking the ideal reality provided by digitality, they walk towards a Low Resolution – this article is about them.

Key-words: Contemporary architecture, Digitality, Symbolic dimension.