



Marcos A. Nunes  
Rodrigues \*

## ARQUITETURA DA CIDADE NO TEMPO DAS MÍDIAS DIGITAIS<sup>1</sup>

### Avant propos

A presente comunicação faz parte das reflexões preliminares decorrentes da minha tese de doutorado que está em curso no âmbito do programa de pós-graduação da Faculdade de Arquitetura da UFBA, que investiga a questão da imagem pública da cidade contemporânea.

Falarei, pois, do lugar de arquiteto e urbanólogo. O que impõe de imediato, face aos contornos deste Seminário – *Artes Híbridas* –, a tarefa de me posicionar frente à arquitetura em relação aos conceitos de arte e de hibridismo, sem me aventurar, nesses termos em particular, através de discussões mais aprofundadas, dada a competência do campo aqui representado pelo conjunto de palestrantes e pela audiência, como também pelo terreno pantanoso para onde o debate se encaminhou nas últimas décadas e que não é aqui centro da minha preocupação.

Arte como artifício. Teknè, na etimologia grega. O que é ordenado ou toda espécie de atividade humana submetida a regras. Seu campo semântico se define em oposição ao acaso, ao espontâneo e ao natural. Escapo aqui, também, as, ainda, persistentes distinções entre artes aplicadas e Belas Artes, sobretudo nas características que as definem na estética iluminista, como: gênio criador, beleza e juízo

de gosto. Nada de novo.

Tenho aqui a Arquitetura como o produto de um saber coletivo submetido ao campo de forças do seu tempo. Arquitetura da cidade como a arte de produzir a cidade material.

Quanto ao termo ‘híbrido’, pode-se tomá-lo, numa primeira aproximação, pela qualidade de tudo o que resulta de elementos de natureza distinta. O que também nos sugere impureza, miscigenação. No nosso caso, estamos falando de linguagens e suportes. Em arquitetura, mais especificamente, é fácil constatar que hibridismos de linguagens remontam tempos distantes e mantiveram-se presentes mesmo na pretensa pureza do alto modernismo.

Desde que existe mobilidade humana e comunicação entre povos distintos, existe troca. Por afinidade, por imposição, por alianças ou por guerras. Arte mourisca ‘contaminando’ a arquitetura da península Ibérica medieval, neoclassicismos, *Niemeyer* e seus ‘barroquismos’, arquitetura italiana do pós-guerra e os arranjos entre estilo universal e cultura local, *Archigram* e cultura pop, pós-modernismo e a estética da colagem, tecnologias digitais e concreto armado.

Tem-se então que entre uma ‘arte pura’ e uma ‘arte híbrida’ poderia existir uma espécie de escala que vai do grau zero da ‘assepsia’ de

contaminação às porcentagens identificáveis das diversas linguagens incorporadas numa 'obra'. Parte é fotografia ou cinema, parte é desenho, parte é vídeo, parte é texto produzido em geradores de caracteres e parte é modelo gerado em computador. Os sons são ora registros brutos ou processados, ora sínteses produzidas em computador e ora o resultado de uma colagem.

Então cabe dizer que nominar uma arte como híbrida implica, nessa perspectiva, em distinguir as diversas linguagens, ou pelo menos, as hegemônicas, que incidem sobre o seu resultado. O contrário, ou seja, a impossibilidade de mapear os elementos constitutivos de um dado artefato já não nos permitiria classificá-lo como híbrido. Estaríamos diante de algo novo, ainda que sejam substratos de velhos processos.

No entanto, o que se convencionou a chamar de 'artes híbridas' nos tempos que correm, advém, quase que exclusivamente, do processamento numérico e das possibilidades da transformação das imagens a partir das operações de síntese, realizadas por computadores. E seu marco zero enquanto conceito talvez possa ser encontrado na exposição *Passages de l'Image*, organizada em Paris, em 1990, por *Raymond Bellour*, para referir-se à dissolução das fronteiras entre os suportes e as linguagens, bem como também à reciclagem dos materiais que circulam nos meios de comunicação. Nesse ponto, então, me ancoro no consenso do conceito e passo a confrontar a arte da produção da cidade material com o estágio digital das tecnologias de comunicação e informação, no que esse embate tem de transformador para o entendimento da arquitetura.

*Brunelleschi* criou com *Leon Batista Alberti* a perspectiva *artificialis* e com ela o primeiro instrumento processador de uma imagem técnica - a *tavolleta* - o olhar do homem nunca mais foi o mesmo. Os princípios do apetrecho dos renascentistas instituíram a câmera escura e a base para captação de imagens que dura até os dias de hoje: na fotografia, no cinema, na televisão<sup>2</sup>.

Mudaram as bases de fixação dessa imagem. De chapas metálicas para películas com nitrato de prata, para tubos catódicos, para fitas magnéticas, para discos rígidos. Mudou também o alcance visual com o uso e aperfeiçoamento das lentes; microscópicas, grande angulares, telescópicas. Próteses da visão.

Com o cinema e as imagens em movimento, mais do que os ângulos inusuais e o zoom - já possíveis na fotografia estática - as técnicas de edição subverteram o espaço/tempo "real". Essa última considerada pelo cineasta russo *Sergei Eissenstein* como a mais importante característica do cinema. Invertendo seqüências, cortando passagens, enxertando imagens, misturando tempos e lugares.

As técnicas e capacidades diversas do registro cinematográfico quando passam à TV, à sua difusão por antenas e satélites e à sua recepção doméstica, banalizam a imagem editada. Assim também o zoom, o superclose, os movimentos diversos da câmera como *travellings* e panorâmicas, bem como os ângulos inusuais.

Mais de um século em que o homem tem a possibilidade de vistas aéreas, submarinas, subterrâneas, em velocidades diversas. Choques violentos em câmera lenta ou a passagem de todo um dia num só minuto. Mais de um século tendo a câmera como prótese da visão. O século moderno: que tornou a visão fragmentada, arritmica, atemporal, artificial. Tornou a todos um pouco ciborgues. E já é passado.

Desde o advento do processamento binário da informação que a imagem libertou-se do referente. Já não é nem mais imagem (duplo, espelho, representação), mas sim 'imagem de síntese', autoreferenciada. Não precisa do

### Paisagens mediadas

"Quanto mais os telescópios forem aperfeiçoados mais estrelas surgirão"

G. Flaubert

Desde que no Renascimento *Filippo*

“real” para existir. Fractais, simuladores de vôos, videogames, maquetes virtuais, Mundo de bits e pixels.

### Cidades e limites, escrituras no tempo

Com a compressão de tempo e espaço operada pelas novas tecnologias de informação e comunicação, as cidades experimentam um duplo movimento de forças que tendem a tornar ainda complexa a compreensão da sua materialidade. Por um lado a comunicação em tempo real que permite teleconferências, teletrabalho, transações financeiras, visualizações à distância etc, expande os limites da cidade contemporânea para além das coordenadas geográficas. Na outra mão, um movimento acelerado procura prospectar a cidade e eliminar suas zonas de sombras. Toda uma tecnologia que fotografa, filma, registra e localiza, numa busca contínua pela transparência: câmeras, circuitos de TV, celulares que fotografam, *palmtops*, GPS etc. A leitura da cidade fragmenta-se, torna-se não-linear.

A cidade antiga, pré-moderna, tinha seus contornos definidos por marcos arquitetônicos bem palpáveis, no que *Benjamin* chamava de ‘olhar tático’<sup>3</sup>. O castelo, a catedral, os muros e os portões. Uma leitura linear com frente, fundo, laterais e percursos definidos.

A cidade moderna, de *Kevin Lynch*, ainda se pautava pelos suportes físicos da memória, ancorados em marcos arquitetônicos e urbanísticos<sup>4</sup>. Na cidade contemporânea, ampliada, cidade de interfaces, temos um diluição dos limites objetivos. A entrada da cidade não mais corresponde, necessariamente a um ponto localizado geograficamente, mas pode ser um *website* governamental acessado de um outro país ou um terminal eletrônico num aeroporto fora dos limites geográficos da cidade.

A arquitetura é cada vez menos uma escrita linear no tempo e no espaço que preserva a nossa memória coletiva; um dos conceitos de monumento. Victor Hugo em *Notre Dame de Paris*, já dizia a respeito da invenção da imprensa em relação aos monumentos arquitetônicos

“este matará aquele” (*ceci tuera cela*)<sup>5</sup>.

### Fim das dobras, fim da cidade Barroca?

A visão (e a percepção) da paisagem urbana, sobretudo a arquitetônica, não é mais hoje necessariamente serada e linear como num percurso a pé, mas sim, desde o advento das tecnologias da captação da imagem em movimento é também fragmentada, arritmica, atemporal e maquínica. Nos últimos anos as chamadas mídias localizadas vieram comprometer um pouco mais o romantismo da figura do flâneur e sua relação com o andar à deriva. Com a tecnologia de geoprocessamento (GPS) em combinação com os telefones portáteis, está cada dia mais difícil perder-se numa cidade ou mesmo descobrir um lugar por acaso. As dobras, surpresas e descobertas urbanas estão cada vez mais para assunto de literatura.

A Igreja do Passo, em Salvador, que foi cenário para o filme *O Pagador de Promessas*, possui uma escadaria monumental. Um movimento de ascendência leva ao limite, ao ponto máximo: a própria igreja. Quer dizer, isso até a invenção de máquinas voadoras, câmeras e de publicitários. Num vídeo promocional sobre a Bahia, a Igreja do Passo vira apenas uma passagem numa busca desenfreada para o mar e sua escadaria, uma clareira facilmente transponível<sup>6</sup>.

Da mesma forma a famosa Igreja do Bonfim, também em Salvador, vista por meio de uma câmera num helicóptero de telejornalismo, não acolhe mais o olhar particular e intransferível do fiel que chega a um santuário e deve erguer os olhos, mas se transmuta em objeto, dessacralizado, sob um olhar onipotente que a perscruta por todos os ângulos, a desvela, e transforma o enquadramento de um na visão de milhares. A Colina Sagrada vira plano e, na verdade, no dia da festa do Senhor do Bonfim, pela TV se chega à igreja muito antes do alegre cortejo de 8 km.

## Identities por projeto

Embora a arquitetura tenha hoje a sua importância relativizada como referência do espaço e do tempo, em contraposição ao aumento das materializações efêmeras, sobretudo publicitárias, em parte pela proliferação de novos suportes artificiais da memória (imprensa, fotograma, vídeo, pixels e bits), paradoxalmente, o tecido urbano de grandes metrópoles tem sofrido intervenções arquitetônicas de grande porte, com reconversões inteiras de antigas áreas industriais e portuárias, onde uma arquitetura monumental tem se sobressaído. Os Grandes Projetos em Paris, Berlin e a incorporação da parte oriental, Lisboa, Buenos Aires e, por aqui, fala-se na requalificação da área do bairro do Comércio.

Tomam-se então a arquitetura com uma espécie de último bastião para reterritorializar as cidades. A tentativa de construção de novas narrativas através da construção de novos monumentos que possam, quem sabe, criar identidades. Uma tarefa conservadora para arquitetos e urbanistas.

## NOTAS

<sup>1</sup> Palestra proferida em Abril de 2006, durante o IV Colóquio Franco-Brasileiro de Estética, "Artes Híbridas", promovido pela Pós-Graduação da Escola de Bela Artes da UFBA e o curso de Arquitetura da UNIFACS, em colaboração com a Universidade de Paris VIII.

<sup>2</sup> PARENTE, A. (org.). *Imagem-máquina, a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

<sup>3</sup> BENJAMIN, W. *A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução*. Trad. de José Lino Grünnewald. In: BENJAMIN, W. *et al. Textos escolhidos*, Abril Cultural, São Paulo, 1980. (Os Pensadores).

<sup>4</sup> LYNCH, K. *A imagem da cidade*. São Paulo: Martins Fontes, 1982.

<sup>5</sup> HUGO, V. *Notre-Dame de Paris*. Porto: Lello & Irmão, 1967.

<sup>6</sup> BAHLATURSA. *Trupe* (vídeo), 2001.

\* Arquiteto, professor da Faculdade de Arquitetura da UFBA e doutorando em Arquitetura e Urbanismo pelo PPG-AU/FAUFBA. Atua, principalmente, nos seguintes temas: urbanismo, cidade, imagem da cidade, mídia e novas tecnologias da informação e comunicação. marcosanrodrigues@yahoo.com <http://imago-urbis.blogspot.com>